

СТУДИЯ
PHantom
ФЭНТЕЗИ

FORGOTTEN REALMS®

СЕРЕБРЯНЫЕ КОРДОНЫ



Эд Гринвуд и Джейсон Карл



СЕРЕБРЯНЫЕ КОРДОНЫ

Эд Гринвуд, Джейсон Карл

АВТОРЫ:

Эд Гринвуд, Джейсон Карл

РАЗРАБОТКА:

Ричард Бейкер

ВЕДУЩИЙ РЕДАКТОР:

Ким Мохан

ТВОРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР:

Ричард Бейкер

ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ АССОЦИАЦИИ РПГ:

Билл Славичесек

ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ ИЗДАТЕЛЬСТВА:

Мария Кирхофф

БИЗНЕС УПРАВЛЯЮЩИЙ:

Энтони Валтерра

ПРОЕКТИРУЮЩИЙ МЕНЕДЖЕР:

Мартин Дархем

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ МЕНЕДЖЕР:

Чэз ДеЛонг

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ:

Роберт Рапер

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН:

Роберт Кампбелл, Синтия Флидж, Дии Барнетт

ХУДОЖНИК ОБЛОЖКИ:

Вэнс Ковач

ИЛЛЮСТРАТОРЫ КНИГИ:

Мэтт Кавотта, Деннис Калеро, Майкл Дубиш,
Джеф Ислей, Вейн Ингланд, Рэйвен Мимура,
Мэтт Митчел, Кристофер Моеллер, Паддхед,
Адам Рекс, Ричард Садина, Арни Свиекл

КАРТОГРАФЫ:

Денис Каут, Роб Лаззаретти

НАБОР:

Соня Персивал

ИГРОКИ-ТЕСТЕРЫ: Майк Брасс, Джейсон Карл, Мелисса Карл, Барт Клотье, Джеф Комбос, Карен Комбос

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ: Брион Вичстат, Эрик Л. Бойд

РУССКИЙ ВАРИАНТ:

РЕДАКТОР: Валентин Дмалекс

ПЕРЕВОД: Валентин Дмалекс, Ильмар, Чайлд, LE_Ranger

НАБОР, ВЕРСТКА И ОФОРМЛЕНИЕ: Валентин Дмалекс

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ: Quirion Ranger'y



Основано на оригинальных правилах Подземелья и Драконы (D&D/D&D), созданных
Е. Гари Гигаксом и Дэйвом Арнэсонадом, и обновленных Подземельях и Драконах, созданных
Питером Адкинсоном, Скипом Вильямсом, Ричардом Бекером, Монте Куком и Джонатаном Твитом.

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
Renton WA 98057-0707



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium

Вопросы? 1-800-324-6496 620 – 88567-001-EN +32-70-23-32-77

Первое издание: Июль 2002 года

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, Forgotten Realms and the Wizards of the Coast logo are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. The d20 System logo and d20 are trademark owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast. Distributed to the hobby, toy, and comic trade in the United States and Canada by regional distributors. Distributed in the United States to the book trade by Holtzbrink Publishing. Distributed in Canada to the book trade by Fenn Ltd. Distributed worldwide by Wizards of the Coast, Inc. and regional distributors. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental.

©2002 Wizards of the Coast, Inc. Made in the U. S. A.

Вэб-сайт фирмы-производителя англоязычного варианта книги www.wizards.com/forgottenrealms

НЕ ДЛЯ КОММЕРЧЕСКОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ!!!

Содержание

ВВЕДЕНИЕ.....	3
1: КРАТКИЙ ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР.....	5
Краткая История Севера.....	5
Высокий Лес.....	7
Бега Единорога.....	8
Безымянное Подземелье.....	8
Древо Прародителей.....	8
Замок Врата Ада.....	8
Звездные Пики.....	8
Лес Тураанга.....	9
Мхи и ламнии.....	10
Одиноким Камень.....	10
Райзайвэйейтор.....	10
Серебряношпильный Лофен.....	11
Твердыня Ноанара.....	11
Твердыня Олостина.....	11
Утраченные Пики.....	11
Цитадель Туманов.....	12
Эльфийский Порт.....	12
Горы Раувин.....	12
Владения Гоблинов.....	13
Перевал Мертвого Орка.....	13
Дальний Лес.....	14
Гробница Масуака.....	15
Таеримдум.....	15
Долина Раувин.....	15
Река Раувин.....	15
Джалантар.....	16
Эверлаундский Перевал.....	17
Ледяные Горы.....	17
Ледяные Холмы.....	18
Замок Иллюзий.....	18
Лагерь Черных Воронов.....	18
Мифриловый Зал.....	18
Подземелье Руин.....	18
Порочный Перевал.....	19
Ледяные Шпили.....	19
Лес Арн.....	19
Лес Вордрорна.....	19
Лес Друар.....	19
Лес Лурквуд.....	20
Лес Сильвервуд.....	21
Лунные Земли.....	21
Источник Беоранны.....	21
Одиноким Башня.....	22
Лунный Лес.....	22
Владения Геральдов.....	22
Один Камень.....	22
Песенный Рот.....	22
Полый Коготь.....	22
Мировой Хребет.....	23
Замок Темная Стрела.....	23
Земли Супротив Стен.....	25
Толварр.....	25
Незерийские Горы.....	25
Бараскур.....	26
Башня Телкоуна.....	26
Гробницы Декон Тара.....	26
Дамский Пик.....	26

Кинжал Далагара.....	27
Лунный Проход.....	27
Перевал Осыпавшихся Камней.....	27
Пещера Моруме.....	27
Сильверимунский Перевал.....	28
Тысячи Утроб.....	28
Ночные Деревья.....	28
ПОГРАНИЧНЫЕ ТЕРРИТОРИИ.....	29
Анаурок.....	29
Долина Делимбийр.....	30
Вечные Пустоши.....	30
Павшие Земли.....	31
Замок Шторма.....	32
Ведьмин Огонь.....	32
Река Сарбрин.....	32
Старый Делзун.....	33
Ауванделл.....	33
Долина Сандабар.....	33
Лагерь Воламада.....	33
Развилка.....	34
Холодный Лес.....	34
Лагерь Традульфа.....	34
Тент Таалрана.....	35
Холодная Долина.....	35
Подземье.....	35
Араумикос.....	35
Блингденстоун.....	36
Гракастагх.....	36
Йатчол.....	36
Мензоберранзан.....	36
Темное Озеро.....	37
Фардримм.....	37
2: ИССЛЕДУЯ ДИКИЕ ПРОСТОРЫ.....	38
Флора.....	38
Фауна.....	41
Вирмы Севера.....	41
Столкновения в Дикой Местности.....	42
Погода Невидимый Враг.....	47
Природные Опасности.....	47
Погода Невидимый Враг.....	47
Случайная Погода.....	52
3: ГОРОДА СЕРЕБРЯНЫХ КОРДОНОВ.....	54
Сильверимун.....	54
Сандабар.....	65
Цитадель Фелбарр.....	69
Цитадель Адбар.....	70
Смертельные Снега.....	73
Эверлаунд.....	74
Мифриловый Зал.....	78
Кварварр.....	79
Ньюфорт.....	80
4: НАСЕЛЕНИЕ СЕРЕБРЯНЫХ КОРДОНОВ.....	83
Общественная Жизнь.....	83
Экономика.....	83
Законы и Порядки.....	85
Авантюристы.....	86

ЗАЩИТА И Военное Искусство.....	87
Стратегия и Тактика.....	87
Осмотр Севера.....	88
Армии и Ополчение.....	90
Рыцари в Серебре.....	91
Магостража.....	92
Племена Утгардцев.....	92
5: ПОЛИТИКА И СИЛЫ.....	98
Недавняя История.....	98
Пункты Статьи.....	99
Враги и Угрозы.....	102
Тайное Братство.....	102
Народ Черной Крови.....	102
Король Обоуд Много Стрел.....	103
Другие Гуманоиды.....	103
Дом Длардрагет.....	104
Дроу.....	105
Великаны.....	106
Шейды.....	106
Слуги Злых Богов.....	107
6: ГЕРОИ СЕВЕРА.....	109
Дикий Скаут.....	109
Крушитель Орд.....	110
Несравненный Лучник.....	112
Разведчик Орков.....	113
Странствующий Рыцарь Сильверимуна.....	115
Убийца Великанов.....	117
7: ЧУДОВИЩА КОРДОНОВ.....	119
Животные (лось, олень, красный тигр).....	119
Бранта.....	120
Гигантский Ворон.....	121
Горный Вирм.....	121
Снежный Плащ.....	123
8: ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА СЕВЕРЕ.....	124
Черная Ярость.....	124
Перевал Мертвого Орка.....	129
Башня Телкоуна.....	134
Кровь и Золото.....	138

От редактора:

Добрый День Дорогие Читатели!
Желаю вам приятного прочтения и игры в Подземелья и Драконы.
Пожалуйста, по любым вопросам и опечаткам в книге пишите по адресу vdmalex@ua.fm
За любую помощь в тестировании и доработке как этой книги, так и Подземелий и Драконов на русском мы все будем вам признательны.

С Уважением Валентин Дмалекс и
Студия Фэнтези «PHantom».

Книга для некоммерческого
использования и ознакомления.
© Студия Фэнтези «PHantom» 2006

ВВЕДЕНИЕ



Добро пожаловать в Серебряные Кордоны! Эта земля не похожа ни на какую другую в Фаэруне. Дом для отчаянных людей, посвятивших себя процветанию и порядку в этой дикой местности, и наполненной воинственными ордами орков, великанов и прочих кровожадных чудовищ мало исследованной территории.

Обитатели этой северной земли делают свою территорию с опасностями, которые затаились в каждом лесу, горной долине, и горных перевалах. Люди покинувшие защиту стен города, должны идти осторожно и быть вооружены, так как могут стать новой жертвой множества поджидающих кошмаров. Над каждой таверной и каждой купеческой лавкой витает страх, что когда-нибудь может настать тот день, когда Король Обоулд Много Стрел или другой вождь орков решит обрушить свою армию орков с гор на города и селения Кордонов.

Яростные дикари и странствующие чудовища не единственные опасности этой земли. Лед и снег, холодные ветра, способные заморозить до костей даже красного дракона, поджидают, чтобы отобрать жизнь у неподготовленного или неосторожного в путника. У подножия Незерийских Гор в милый весенний день мгновение ока может произойти яростная буря в, в то время как ночью из глубин Лунного Леса могут обрушиться морозы страшной силы. Часто, именно погода может стать худшим врагом путешественника в этих северных странах, а те кто не чтят природу, могут ощутить её гнев на себе.

Если же и этих опасностей не достаточно, то важно заметить, что Серебряные Кордоны находятся в ежедневной угрозе невидимых врагов. Прислужники злых организаций, таких как Тайное Братство, Народ Черной Крови и Церковь Шар пробуривают себе путь к сердцу конфедерации крупных городов. Эти шпионы выискивают возможность развала Серебряных Кордонов, по причинам, которыми они не делятся с окружающими. Некоторые просто желают завоеваний или могущества, другие же, держа старую обиду, желая поставить на пост вместо Высшей Леди Алустриель, нового Спикера Кордонов. Путешественникам следует странствовать с осторожностью, так как они не могут знать, кто этот веселый купец на самом деле, или настоящий купец, или агент разрушительной силы, стремящейся развалить догвор защиты.

Но вопреки всем этим опасностям надежда все равно продолжает существовать, что когда-нибудь Серебряные Кордоны освободятся от опасностей, наводнивших их земли. Цивилизованные обитатели этой земли намерены сражаться за право выжить, а также за реализацию их мечты, вопреки всем пре-

пятствиям. Многие согласились на создании Серебряных Кордонов, пристанища для единомышленников, посвятившихся себя сохранению того, что уже удалось достичь.

На этот момент Леди Алустриель стремится удостовериться, что большинство лидеров конфедерации сохраняют направленность на разрешении первичных проблем и интересов конфедерации. В то же время, её союзники продолжают бороться с большинством охватывающих опасностей вокруг их городов, используя дикую местность как подсказку и ключ для намерений Короля Обоулда и других, невидимых опасностей, скрывающихся в диких просторах. Мощь твердынь dwarфов накапливается, а их короли все время настороже от угрозы со стороны орков, готовые её отбить.

ПРИМЕНЕНИЕ КНИГИ В ВАШЕМ ИГРОВОМ МИРЕ

В этой книге изложен весь необходимый материал для исследования Серебряных Кордонов в игровом мире Забытые Королевства.

Краткий Географический Обзор: В этой главе Серебряные Кордоны описаны как географический объект. В деталях рассказаны основные элементы, от Холодного Леса до Незерийских Гор. Глава также исследует пограничные земли, окружающие Серебряные Кордоны, также описаны Вечные Болота, Высокий Лес и Мировой Хребет.

Исследуя Дикую Местность: По Серебряным Кордонам не так-то легко путешествовать. В их густых лесах, крутых холмах и отвесных горных перевалах, затаились всевозможные опасности и угрозы. В этой главе описывается флора и фауна территории, а также описывается, как сказывается на персонажах и их деятельности нелегкий климат Серебряных Кордонов. Здесь же вы найдете таблицы случайных столкновений и погоды, специально разработанных для этого региона.

Города Серебряных Кордонов: Эта глава рассматривает шесть членов конфедерации (Сильверимун, Сандабар, Цитадель Фелбарр, Цитадель Адбар, Эверлунд и Мифриловый Зал). Она также описывает небольшие селения, на которые распространяется защита лиги, или стоящие внимания: Смертельные Снега, Кваэрварр и селение Жентов – Ньфорт.

Люди Серебряных Кордонов: Эта глава рассказывает о жизни, работе и авантюрах в Серебряных Кордонах.

Политика и Мощь: Как Серебряные Кордоны стали политической единицей? Каковы детали конфедерации, и к чему она обязывает? Кто является другом, а кто врагом, Кордонов? Ответы на эти вопросы расположены в этой главе, а также детальная информация о силах, пытающихся не дать конфедерации достичь поставленных целей.

Она также детально рассматривает недавнюю историю севера, и договор, образовавший лигу.

Герои Севера: В этой главе представлены шесть новых престиж классов, часто встречаемых в Серебряных Кордонах: убийца великанов, крушитель орд, рыцарь странник Сильверимуна, разведчик орков, неистовый лучник и дикий скаут.

Чудовища Кордонов: Четыре новых чудовища и три разновидности животных встречаемых в Серебряных Кордонах представлены в этой главе: олень, лось, красный тигр, бранта, гигантский ворон, горный вирм и снежный плащ.

Приключения на Севере: Последняя глава этой книги содержит четыре приключения. «Черная Ярость» описывает Полюй Коготь, секретная цитадель Народа Черной Крови. «Перевал Мертвого Орка» рассказывает об опасностях на Перевале Мертвого Орка и орками племени Отрывающие Черепа, встречаемые здесь. «Башня Телкоуна» рассказывает о долине Высокий Торог и Телкоуне, её необычном владении. И наконец, «Кровь и Золото» длинный набор приключений в городе Смертельные Снега. Который содержит несколько необычных мест и угроз, готовых для исследования и сражений для искателей приключений, по соседству со Смертельными Снегами.

Карта Постер: Карта вклейка изображающая Серебряные Кордоны и прилегающие территории в масштабе 19,2 км/см. На ней также размещены карты ключевых регионов, таких как Сильверимун, Сандабар, Эверлунд, Цитадель Адбар, Цитадель Фелбар и путеводитель по известным местам Подземья.

ЧТО ВАМ ПОНАДОБИТЬСЯ ДЛЯ ИГРЫ.

Эта книга подразумевает, что у вас есть в наличии три книги с базовыми правилами по игре Подземелья и Драконы: *Руководство Игрока*, *Руководство Мастера*

Подземелий и *Справочник Монстров*. Вам может также пригодиться книга *Руководство по Игровому Миру Забытые Королевства*, где есть описания некоторых персонажей и существ из Серебряных Кордонов.

Наконец, мы бы рекомендовали иметь в наличии *Сборник Чудовищ: существа Фаэруна*. В этой книге в можете найти описания некоторых существ упоминаемых здесь, список приложен ниже. Если же у вас нет этой книги, вы можете произвести следующие замены из Справочника Монстров (отмечены в скобках).

Ааракокра (гигантский орел), абаллин (серая слизь), зеленый абишай (барбазу (дьявол)), белый абишай (осилит (дьявол)), асаби (троглодит), страж бэйна (умершие), летучая мышь ночной охотник (жуткая летучая мышь), летучая мышь страшила (жуткая летучая мышь полу-изверг), семейство бихолдеров – глазное яблоко (ящерица шокер), читина (эттеркап), чолдрит (драйдер Жр4), карабкающийся коготь (Крошечный зомби), темно-древу (шаркающая куча), темнотварь (извергская летучая мышь), глубинное отродье (злодейский отидж с 14 КХП), клыкастый дракон (синий дракон), теневой дракон (черный дракон), драконоподоб (огр полу-дракон), проклятый воитель (мумия), арктический дварф (дварф с холодным подтипом), приведение адская сфера (бихолдер приведение), туманный великан (облачный великан), гоблин Декантера (медвежатника), гулгуттидра (двенадцатоголовая гидра), бронированный ужас (щитостраж), гайбсил (кентавр), айбрандлин (молодой красный дракон), ледяная змея (средняя воздушная элементарь), леукротта (сместитель), нишпруу (злодейский волшебный огонек), нит (волшебный огонек), перитон (злодейский гигантский орел), планарник фейри (тифлинг), планарник танарукк (орк полу-изверг), кваггот (медвежатник), спектральная пантера (полу-извергский леопард), вытянутый ротоник (азач), обротемышь (небесная жуткая летучая мышь).

Замок Темная Стрела

айбрандлин (молодой красный дракон), ледяная змея (средняя воздушная элементарь), леукротта (сместитель), нишпруу (злодейский волшебный огонек), нит (волшебный огонек), перитон (злодейский гигантский орел), планарник фейри (тифлинг), планарник танарукк (орк полу-изверг), кваггот (медвежатник), спектральная пантера (полу-извергский леопард), вытянутый ротоник (азач), обротемышь (небесная жуткая летучая мышь).

От редактора:

♦ В некоторых местах книги вы встретите (*), это обозначает, что данная черта или навык были изменены в 3,5 редакции, или ссылка идет на книгу по 3,5 редакции.

♦ Указанные страницы, ссылаются на Рук. Мастера Подземелий и Рук. Игрока от Студии Фэнтези «PHantom».



КРАТКИЙ ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ОБЗОР



Большинство Фаэрүнцев думают о Севере, как о дикой, неприрученной земле, с пронзительными грозами, горами, укрытыми снегом верхушками и непроходимыми лесами, населенными ужасными чудовищами и грабящими ордами кровождающих орков. В сотнях, завораживающих кровь, историях об опасностях и неприятностях, Север холодный, бескрайний ландшафт, без правил и законов, который никому не удавалось приручить. Непреклонные твердыни dwarфов, гордые варвары и полупоэтические королевства эльфов, могли выстоять лишь короткое время, в этих жестоких землях, но никто долго не держался. Орочья орда или лет драконов могут смести их с лица земли, буквально завтра... оставив лишь километры дикой земли.

По крайней мере, так считают жители Юга. Дороги, вздымающиеся города, и процветающие, обнесенные изгородями фермы может расположены здесь реже, чем в южных землях, но сказать, что она не заселенная, и всегда такой была, просто ошибка. Если Север всегда был вопиюще дикой землей, то кто разработал все эти заброшенные шахты, и кто возвел эти, ныне разрушенные башни?

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ СЕВЕРА

Земли, которые теперь входят в Серебряные Кордоны, несколько тысяч лет назад выглядели совсем по другому. В те дни, не было никакой пустыни Анаурок. Все земли, кроме разве что самых холодных гор и скалистых пустошей, были покрыты густыми лесами, и разве что, реки разбивали их на части, где они и находятся и по сей день. Глубоко в тумане своего рассвета, эльфы возвели свои первые и самые могущественные королевства в этой области: Аривандар в глубинах Высокого Леса, Иллефарн на северном Побережье Меча и Мийеритар на месте которого теперь Высокая Пустошь. В течение многих тысяч лет существовали эти королевства. Карлики Делзона завоевали горы и пещеры от Мирового Хребта до Узкого Моря, где сейчас находится западный край Анаурока. Гоблины процветали всюду, а орки жили в самых северных пиках и ледниках. Люди, также, жили на Севере. Они узнали от эльфов о магии, люди и орки сражались за руины, оставленных от великих королевств эльфов, ведя междоусобные войны. Первым известным человеческим королевством было Иллас, теперь это немного больше, чем эхо в виде города Ласкан. Илласк был расположен вдоль Побережья Меча, хотя его истинные границы

теперь только догадки. Там где королевство dwarфов Делзоун достигало своей юго-восточной границы, начинался Незерил. Эта могущественная империя, вторая крупная человеческая земля на Севере, выросла около Узкого Моря между -4,000 и -3,000 ДО. В своем высокомерии, люди Незерила думали, чтобы стать выше, чем когда-либо достигли эльфы.

Маги Незерила использовали непосредственно мощь самой Волны, используя непосредственно ее невероятную энергию, чтобы дать жизнь чудесам и ужасам, никогда прежде не виданным на Фаэруне. Даже, когда волшебники Незерила враждовали между собой, фаэриммы, секретный враг Незерила, создали страшное колдовство, и отравили сердце человеческого королевства магической пустыней. Катастрофический конец Незерила пришел в -339 ДО, Год Рассеченных Паутин, когда архимаг Карсас активировал заклинание, которое должно было преобразовать его в бога — но оно было неудачно, и в своем падении он разрушил Мистру, богиню магии, и всю великую работу, поддерживаемую Искусством.

Оставшиеся в живых Незерильцы рассеялись, как только орки вырвались повсюду из гор на Севере в количествах, ранее никогда не виданных прежде, или с тех пор. Древнее королевство карликов Делзоун пало в -100 ДО. На Севере, потоку орков противостояло лишь одно эльфийское королевство Иерланн. Некоторые из потомков Незерила, основали или захватили северные твердыни, которые в последствии стали Аскалхорном, Сильверимуном, Эверлундом и Сандабаром. Другие погрузились в варварство, смешавшись с Илласканцами, и впоследствии стали Утгартцами.

Выжившие эльфы Иллефарна, dwarфы, потомки Незерила, и Нортландцы объединились против атак расы потрошителей в 523 ДО, сформировав ненадолго, королевство Фарлорн, также известное как Королевство Трех Корон. Павшее Королевство, как оно стало называться позже, сдерживало орков и гоблинов до той поры, пока не было сметено Разоряющей Ордой в 615 ДО. Маги и воины Фарлорна в свои последние дни обрушивали всю свою мощь на потрошителей, которых они могли достигнуть, проведя ряды великанов и гоблиноидов на несколько столетий.

В 882 ДО, надменные лорды-маги Аскалхорна вызвали гибель города. Сначала соблазненные в темноту секретным вторжением дьяволов, могущественные волшебники призвали демонов, чтобы отбить угрозу внутри, и город пал во владение демонов.

Демоны наводнили города соседей, царство эльфов Иерланн, и королевство карликов Аммариндар. С падением Иерланна, больше на Севере старых королевств не осталось. Из старых земель, выжили лишь Эвереска и несколько цитаделей dwarфов. Изолированные крепости в дикой, враждебной местности.

Но вместо старых пришли новые. Около истока Дессарин, стремительно развился Ватердип, став основой всего Севера. Из него поселенцы расселись вдоль всей долины Дессарин и нижней Делимбийр, основав Секомбер, Лаудвотер, Ллоркх, Трайбоар и Лонгсэдл. Сильверимун был основан в 574 ДО на переправе через реку, и стал устойчиво развиваться, став Жемчужиной Севера. Дороги, тракты, и торговые пути протянулись через весь Север, он стал опять открытым.

Подобно своим предшественникам, эти новые города и королевства также боролись против враждебных орд и чудовищ, терроризировавших этот регион. В 1235 ДО, огромная орочья орда пронеслась с самых северных пиков по всем землям на юг, вплоть до Калимшана, осадив Ватердип и разграбив все попавшие им на пути поселения. Армии и

маги торопливо собрались, чтобы дать отпор орде прежде, чем она сметет Калимшан. Хотя цивилизация возобладала, орочьи набеги продолжались по всему западному Фаэрэну вплоть до 1241 ДО. В год обозначенный как убивающий орков, армии запада временно истребили клыкастых в южных землях, и уменьшили их до нескольких разбросанных банд на отдаленном Севере. В то время как орки зализывали свои раны, щитовые dwarфы Севера, собрались для кампании, нацеленной на восстановление своих давно потерянных земель. Первое поколение карликов, рожденных после Грома 1306 ДО стало взрослым, взяло в руки оружие, и дало начало новой армии крепкого народа. Первое существенное завоевание карликов произошло в 1356 ДО, когда Бруеннор Боевой Молот убил теневого дракона Шиммерглума (Мерцающий-мрак), и вытеснил его прислужников дуэргаров, объявив себя Восьмым Королем Мифри-



Жутких Медведей лучше обходить стороной

Мировом Хребте орками Обоудда (многие жители Хребта тоже переселились). Позже, в этом году произошел смелый захват Замка Врата Ада Уттардтским племенем Синий Медведь.

В 1369 ДО, изверги из Врат Ада напали на Сильверимун и Сандабар. Они сожгли большую часть Сандабара прежде, чем были отбиты, волшебство Алустриель защитило Сильверимун. Замок Врата Ада быстро перекинул свои атаки на Цитадель Туманов, обиталище таинственного Повелителя Тумана, но он справился посредством великой магии и Хаперов, которые пожертвовали своими жизнями, чтобы пронести её внутрь замка, и уничтожить Врата Ада в большом взрыве. Армии Эверлунда совместно с добрыми людьми Высокого Леса, вырезали выживших танар'ри из Замка Врата Ада. Турланг быстро переместил своих триантов на север и восток леса, окружив руины Замка Врата Ада, чтобы полностью за-

лового Зала. Похитители так и не отважились совершить новый набег. Когда лето 1367 ДО подошло к концу, орда из ста пятидесяти тысяч орков под Королем Грениром, спустилась с Северных гряд и напала на Цитадель Множества Стрел, под руководством Короля Обоудда. В течение четырех месяцев две орочьи армии сражались друг с другом, пока Обоудд не убил Гренира в личном бою, сокрушив его орду. Dwarфы Клана Варкроун, поддерживаемые отрядами Сильверимуна, напали истощенных орков из Цитадели Множества Стрел, и захватили

Цитадель. Обоудд бежал на север скрывшись в Мировом Хребте, а Король Эмкрас Варкроун был возведен на престол с триумфом в Цитадели, и восстановил ее старое dwarфское название Фелбарр.

В трудной зиме 1368 ДО, нападения троллей на город Несме, стали более жестокими и частыми. Кое-что гнало троллей из топей. Как оказалось, это были военизированные группы туманных, облачных, холмовых великанов, которые покинули свои дома в

иллюстр. Джеффа Негеля

крыть область от человеческой торговли и занятий.

За прошедшие три года, нападения троллей и великанов стали куда-либо более опасными, угрожая хрупкому миру Севера. Чтобы противостоять силам зла, Первая Леди Алустриель из Сильверимуна создала лидеров всех важных поселений на совет в 1371 ДО. Из Старого Делзоуна, Лунных Земель и Раувина прибыли эльфы, люди и лорды дварфы, чтобы найти ответы на свои обычные неприятности. Из этой бурной встречи произошел Союз Первой Леди, конфедерация городов-государств, известных как Лига Серебряных Кордонов.

Краткий географический обзор

Несмотря на карты, магическое слежение, и когда-либо лучшие коммуникации, лишь немного людей могут надеяться действительно, узнать весь Север. Его горы и леса так скудно заселены людьми, и столь трудны, населены чудовищами, что большинство экспертов знает не более, чем главные ориентиры и несколько безопасных маршрутов. Есть серьезные основания, почему эта область все еще известна как Дикое Пограничье. Более разумное стремление могло бы состоять в том, чтобы исследовать Серебряные Кордоны, так как регион представляет только часть Севера. Но Серебряные Кордоны протягиваются почти на восемьсот километров от Сарбрин до Анаурока, и на 480 км от глубин Высокого Леса до неприступных пиков Мирового Хребта.

"Серебряные Кордоны" непосредственно путающее название. Каждый соглашается, что область прикована к крупному городу Сильверимун, и включает пять других крупных городов и множество меньших поселений. Но только где, на этой земле, где общественный порядок часто простирается только на длину лезвия меча, её границы?

Шесть глав вписались в лигу Кордонов – Цитадель Адбар, Цитадель Фелбарр, Эверлунд, Мифриловый Зал, Сильверимун, и Сандабар. Их лидеры все поклялись в вассальной верности Алустриель, но правят своими собственными общинами и командуют собственными армиями, солдатами. Эти силы присматривают за местными воротами, стенами, и тюрьмами, обычно патрулируют непосредственную территорию при поселении, прогоняя, или убивая затаившихся чудовищ, отлавливают бандитов, и предотвращают внезапные набеги и нападения на местных поселенцев или путешественников, проходящих через регион.

Мудрецы Сильверимуна определяют, что Серебряные Кордоны состоят из трех главных регионов. Первый Долина Раувин, земли вдоль Реки Раувин вплоть до того места, где они присоединяются к Сарбрин, и впадает Незерийские Горы. Второй регион область Старого Делзоуна севернее Незерийских Гор и южнее от Холодного Леса и Ледяных Гор. Третий Лунные Земли (как называют их местные жители), земли к северу от Сильверимуна между Рекой Сарбрин и Холодным Лесом. Горы, пустоши и леса, окружающие эти регионы формируют дальние границы Серебряных Кордонов.

Земли и их особенности

Серебряные Кордоны состоят главным образом из трех долин и трех горных гряд, все направленные в целом в восточно-западном направлении. На крайней северной границе Мировой Хребет и Ледяные Горы формируют великую стену, защищая Серебряные Кордоны от суровости тундры и льда из крайнего севера. Цитадель Адбар – самая отдаленная застава цивилизации в этом регионе.

Спускаясь с этих больших, ледяных пиков в районе Старого Делзоуна между Мировым Хребтом и Горами Раувин, путешественник проходит через самую северную долину Кордонов, известную как Холодная Долина. Эта часть Кордонов фактически пустыня. Большие леса и крутые предгорья, которые были бы известны как горы в меньших землях, делают путешествие в этой области едва ли не менее трудным, чем в горах на севере.

Северную часть Старого Делзоуна отделяют южной дугой Горы Раувин, барьер почти сто с лишним километров длиной и почти пятьдесят километров шириной в их самой широкой точке. Орки и другие гуманоиды заселяют эти горы, делая их опасными для путешествий даже рядом с ними.

К югу от Гор Раувин расположено сердце Старого Делзоуна, большая долина, занимаемая в основном городом Сандабар. Сандабар и его окрестности – одна из самых густозаселенных частей Кордонов, хотя на расстоянии тридцати километров от города особняки и фермы встречаются гораздо реже. Долина сужается при приближении к Незерийским Горам, которые резко поворачивают на север и почти встречаются с Раувинской грядой у Холодной Долины, и расширяется в одну широкую долину Раувин.

Незерийские Горы лежат южнее от Сандабарской долины, еще более внушительные, чем Горы Раувин. Незерийские Горы состоят из двух могущественных гряд, охватывающих больше чем сорок пятьдесят километров с востока на запад, хотя два холмистых разрыва разделяют стену пиков. Опасные чудовища типа перитонов, драконов, и других крупных хищников часто обитают в этих горах; большинство народа не рискует ходить в лабиринт предгорий, ущелий, и зубчатых пиков.

К югу и к западу Незерийских Гор находится Долина Раувин, широкая и плодородная долина вдоль русла Реки Раувин. Её восточная сторона, находится во власти Эверлунда, и западные границы доходят до самого Сильверимуна. Пространство между этими двумя городами дикое и трудное, поскольку самые западные пики Незерийских гор возвышаются над речной долиной, а Сильвервуд покрывает полностью весь противоположный берег. Долина Раувин к западу от Сильверимуна и у Эверлунда один из наиболее плотно населенных регионов Серебряных Кордонов, хотя по стандартам более южных стран типа Амна или Кормира, его разбросанные фермы и особняки все еще дикое пограничье.

ВЫСОКИЙ ЛЕС

Дикое, буйное сердце Севера – обширный лес, остаток бесконечного леса, который когда-то покрывал эти земли от моря до скалистого сердца того, что стало Анауроком. Нет большого источника древесины и дикой жизни, чем встречаемый около Серебряных Кордонов, немного народу смогло срубить деревья в Высоком Лесу и остаться невредимыми. Плата за охоту получше, хотя многие из охотников подвер-

гаются преследованию, но лишь в том случае, если они рискуют глубоко проникнуть в бесконечное царство деревьев. Никакое существо, которое старается поменьше разжигать огонь в Высоком Лесу, может идти неатакованным по нему долгое время. Друиды говорят, что Эддат и Миеликки лично несут гибель таким осквернителям.

Много работ было написано о странном волшебстве, гигантских существах и забытых руинах этого глубокого леса. Большинство народа Серебряных Кордонов расценивает такие знания как хорошее развлечение, и предупреждение, оставаться далеко от Великого Леса. Высокий Лес является домом для мощных триантов, диких кентавров, и гордых, тайных лесных эльфов, решивших вытеснить злые силы, которые скрываются бандами в глубинах леса: орки, дроу демонофеи Дома Длардрагет.

БЕГА ЕДИНОРОГА

Считающаяся одним из самых красивых мест на Фаеруне, теми кто её видел, эта река (и просека огромных, темных старых деревьев и зеленых полян вдоль её берегов) считается священной многими друидами для их земных танцев, или часто личные угоды, посещаемые несколькими божествами природы.

Бега Единорога – чистая, древняя, медленно бегущая река. Её сладкую воду считают лучшей для использования в приготовлении лекарств, волшебных снадобий и процессов, лечебных ванн и питья. Хотя вода не является по настоящему волшебной, кое-что привлекает единорогов, приходящих попить воду из течения. Те, кто путешествует вдоль берегов течения, говорят, что её нежные воды обеспечивают превосходный лов рыбы и передают прозрачность, невиданную в других местах. Но немного людей прибывают сюда – бандиты несут опасность на южных границах Высокого Леса, а недружелюбные лесные существа скрываются вдоль верхних частей реки и угрожают тому, кто далеко отошел от вида и звука её вод.

Несколько удачливых друидов, поклоняющихся Эддату, Ларуэ, Миеликки, Шйаалле или Сильванусу, имели видения, убеждающие посетить истоки Течения, известные как Поляна Жизни. Те, кто совершает такие паломничества, могут здесь получить божественное руководство, стать на путь святой миссии, типа возрождения пустоши, чтобы она ещё раз стала лесом.

БЕЗЫМЯННОЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Расположенное около старого города, теперь известного как Эльфийский Порт, Безымянное Подземелье – ещё одни руины от древнего Иэрланна. Оно связано заросшей дорогой с Эльфийским Портом и руинами Мхииламниир, известной как Старая Дорога. Подземелье состоит из древней цитадели, в которой были скрыты много ужасных эльфийских артефактов. Доступ к Безымянному Подземелью длительное время был закрыт лесными эльфами. Три года назад, в Алтуриак 1369 ДО, две группы чудовищ вторглись в Безымянное Подземелье, прогнав гарнизон эльфов.

Первой была сильная группировка танарукков и полу-извергов, называющих себя, Легион Зачистки Замка Врата Ада. Второй была мощная группировка из наг, янь-ти, и других змееподобных существ, которые вышли из таинственного портала. Эти две группы соперничают за контроль над подземельем.

ДРЕВО ПРАРОДИТЕЛЕЙ

Без сомнения – это самое могущественное дерево на Фаеруне, Дерево Прародителей является священным для нескольких божеств леса, включая непосредственно Сильвануса. Оно поднимается вверх более чем на сто метров, а его ветви отбрасывают тень на огромную часть леса. Лесные эльфы, Утгардцы Призрака Древа, и другие незлые жители леса почитают это место, и тщательно его охраняют.

На небольшом расстоянии от Древа Прародителей расположен постоянный лагерь племени Призрака Древа. Это – не их истинное поселение, его обитатели прибывают и отбывают по настроению, но в любое время здесь живут несколько сотен Призраков Древа.

Лагерь Призраков Древа (поселок): Традиционный; МЗ НД; лимит 100 зм; Активы 2,240 зм; Население 224; Смешанное (люди 86%, лесные эльфы 9%, полу-эльфы 4%, другие 1%)

Начальник: Вождь Гюнтер Длиннозубый, НД человек, мужчина Рджр 4/Вн 6.

Важные Персонажи: Хала Ходящий Дух, НД человек, женщина Дрд 8 (шаман племени Призраков Древа); Фаэниель Эшель, ХД женщина, лесной эльф Рджр 8 (советник вождя и представительница лесных эльфов в Призраках Деревьев); Тангалмор, Мертвый Охотник, ХД мужчина, человек Вв 7 (лидер церемониальных стражей, защищающих дерево).

Охотники Призраки Древа – Вв 5, Вн 3, Рджр 3, Вв 2, Вор 2 (2), Вв 1 (3), Рджр 1 (2).

Стражи Древа: Вв 4, Вн 3, Вот 3 (2), Вв 2, Вн 2, Вот 2 (3), Вв 1 (2), Вот 1 (7).

Прочие: Брд 2, Брд 1 (2), Жр 5, Жр 3, Жр 2 (2), Жр 1 (2), Дрд 4, Дрд 2 (2), Дрд 1 (2), Вн 6, Вн 2, Вн 1 (2), Вор 4, Вор 2, Вор 1 (3), Чар 4, Чар 3, Чар 2 (2), Чар 1 (2), Адп 7, Адп 4, Адп 3, Эксп 9, Эксп 5, Эксп 4, Эксп 3, Эксп 2 (2), Эксп 1 (5), Обыв 5, Обыв 4 (2), Обыв 3 (5), Обыв 2 (7), Обыв 1 (128).

ЗАМОК ВРАТА АДА

Ныне захороненный под северо-восточным углом леса, этот замок зла был снесен в 1368 ДО. Турланг и его трианты передвинулись сюда, чтобы продвинуть границы леса и погрузить старую крепость в чащу лесных деревьев. Искатели приключений, стремящиеся проникнуть в руины, возвращаются назад триантами.

ЗВЕЗДНЫЕ ПИКИ

Центр тайн и невероятных рассказов в течение многих столетий, эти горы возвышаются в сердца обширного Высокого Леса. Скрытые в облаках и неопределенно угрожающие, они – полудесятилетние ориентиры для народа Серебряных Кордонов. Видимые с более низких речных долин Дессарин и Делимбийр, они служат, как ориентир для путешественников, идущих через южный край Высокого Леса, и способствуют многим дополнительным слухам.

Есть неплохие причины для таких разговоров. Звездные Пики выпускают странные мерцающие огни в ясные ночи, а иногда видны драконы летящие в или от них. Жестокие ветры возникают и дуют из гор, заставляя летающих существ далеко отлетать от них, или повергнуть их вниз на смерть, на острые камни у подножья скал.

Эльфы теперь утраченного Иэрланна добывали множество металлов из Звездных Пиков, включая почти чистое железо и никель. Большинство считает, что они являются создателями странных кри-

сталлов, встречаемых на склонах Пиков, которые испускают сверхъестественные лучи света, когда на них падает лунный свет. По крайней мере в четырех местах, когда-то эти кристаллы возвышались в огромных группах, подобно замкам или горным деревьям на склонах гор, хотя они были разбиты (возможно драконами) и теперь лежат как кучи обломков кристаллических останков.

Несколько иглоподобных, одиноких каменных башен взгромождаются на высоких вершинах Пиков. Большинство народа полагает, что они – место жительства мощных волшебников и чародеев, ведь только создания, способные подчинить себе великое волшебство, скорее всего, могли выстроиться дома в таких отдаленных и опасных местах, сражаясь с драконами, и бог знает чем еще. В течение многих лет ааракоры гнездились среди этих пиков, и они и драконы, могли найти убежище в в пещерах на склонах Звездных Пиков. Среди этих пиков также скрыты и тайные эльфийские шахты.

Все эти особенности указывают на вполне вероятное расположение сокровищ или большого богатства, а также и не меньшую опасность. Кому-то в Серебряных Кордонах, отчаянно нуждающемуся в деньгах, Звездные Пики – обнадеживающий маяк. Для большинства других это лишь смертельная ловушка для дураков.

ЛЕС ТУРЛАНГА

Несмотря на правду о его сущности, Высокий Лес остается глубоким, зеленым и таинственным для большинства людей. Его северо-западные грани,

наиболее близкие для большинства Серебряных Кордонов. Ими правит великий триант Турланг, и поэтому люди дали ему название "Лес Турланга".

Турланг верит, что более чем достаточно земли в Фаеруне было очищено от леса, и утрачено. Он настроен защитить то, что осталось от существующего северо-западного края Высокого Леса от вырубки, и не прочь убить любого, кто захочет вырубить или сжечь лес.

В последние годы, он попытался замедлить разрушение своего царства, расширяя лес (особенно в сторону Эверлунда) в сторону берегов Раувина. Турланг не верит в то, что он будет способен удержать восстановленную территорию и редко нападает на лесорубов, работающих в пределах этой зоны; для него «это исключительно защитная тактика» выстроить щит вокруг истинного леса, который он считает собственным. Люди, которые видят, как лес продвигается подобно тихой зеленой стене, вряд ли посчитают эти действия обороной.

Турланг правит над более чем ста триантами с заботливой, но абсолютной властью. Он расставил триантов часов вдоль границ своего королевства. Стоя тихо и неподвижно, ошибочно принимаемые другими существами за большие, старые деревья, они наблюдают за злоумышленниками. Охотников и лесных зверей они не трогают, но те, кто безжалостно вырубывает лес или разводит пожары, грозят столкнуться с сопротивлением триантов. Край приблизительно в 400 метров по глубине вдоль всей границы леса остается диким. Здесь усиленно выра-

ТУРЛАНГ

Мужчина Улучшенный Триант Друид 9: СВ 25; Гаргантюан растение; КХП 21d8+147 плюс 9d8+63; Хп 353; Инц +1; Скор 9 м; КД 24 (касат. 7, отороп. 23); Ат. +31/+31 рукопашн. (2d8+14/19-20, удар); Зан. Прост. /Диап. Пораж. 6 м на 6 м/6 м; СА Анимировать деревья, растаптывание; СК Двойные повреждения объектам, свойства растения, уязвимость к огню, половина повреждений от колющих атак, ощущение природы, древесный скачок, передвижение не оставляя следов, устойчивость к соблазнам природы, дикий облик (3/день, Большой), иммунитет к ядам; МЗ НД; Сп-бр Стойк +25, Рефл +10, Воля +18; Сила 38, Ловк 12, Тело 25, Интл 16, Мудр 19, Обн 16. Рост 18 метров.

Навыки и Черты: Эмпатия к Животным +11, Концентрация +19, Лечение +16, Скрытность -9 (+7 в лесной местности), Запутывание +12 Чувство Направления +12(*), Знание (о Высоком Лесе) +16, Знание (природа) +14, Прислушивание +13, Чувство Мотива +13, Отслеживание +13, Плавание +19, Знание Дикой Природы (Искусство Выживания +21; Сварить Снадобье, Улучшенное Критическое Попадание (удар), Железная Воля, Мощная Атака, Расколоть(*), Чтение Следов.

Анимировать Деревья (Мчк): Турланг способен анимировать одновременно до четырех деревьев в пределах 54 метров от него. Анимированные деревья принимаются как трианты со скоростью передвижения 3 метра.

Растаптывание (Экс): Турланг способен растаптывать Больших или меньших в размере существ, нанося им 2d12+7 повреждений.

Двойные Повреждения Объектам: Если Турланг проводит полную атаку по объекту или зданию, он наносит удвоенные повреждения.

Свойства Растения: Иммунитет к ядам, сну, парализу, ошеломлению и полиморфу. Не является субъектом критических попаданий и эффектов воздействующих на разум, имеет зрение при низком освещении.

Уязвимость к Огню (Экс): Турланг переносит двойные повреждения от атак огнем; если есть спасбросок, то при неудачной проверке он переносит двойные повреждения, при успешной проверке не переносит повреждений.

Подготовленные Заклинания Друида (6/5/5/4/3/1; базовый КС 14 + уровень заклинания) 0—создать воду(2), обнаружение магии (2), свет, очистить воду и питье; 1-й—лечение легких ранений (2), устойчивость к элементам, опутывание, скрывающий туман; 2-й—животное посланник, очаровать персону или животное, ограниченное восстановление, противостоять элементам, говорить с животными; 3-й—лечение средних ранений, великий магический клык, нейтрализовать яд, рост растений; 4-й—рассеивание магии, погасить, магическое слежение; 5-й—стена шипов.

Имущество: Кольцо повышенной элементальной устойчивости (огонь), жезл отрицания, сырая руда (серебро и золото) стоимостью 3d6x20 зм, и 4d4 драгоценных камней у него персонально в любое время. Турланг имеет несколько тайников разбросанных по лесу из сокровищ древних гробниц и снаряжения, которое он отобрал у непрошенных гостей.

щиваются кусты, колючие кустарники и ежевики, формируя естественные барьеры для существ из не-лесной местности, а лесники могут прорезать те деревья, которые действительно способны пробиться сквозь плетущиеся лозы.

Настороженные нарушители, продвигающиеся глубже в лес, могут обнаружить конец этой безопасной грани по наличию покрытых лилиями лесных водоемов. Трианты роют эти пруды, чтобы держать воду поблизости при тушении лесных пожаров, или если необходимо подводить воду к корням (питьевой источник). Сторожевые трианты могут также входить в огонь, чтобы сдерживать его, или швырять кучи свободной земли сверху, затем заливать водой, чтобы увлажнить земляную кучу. Часовые стараются не оставлять после себя следы, останавливая или уничтожая попытки сделать пламя или проредить кусты или деревья.

Внутри этого защитного кольца, Турланг управляет пышным, тускло освещенным, засаженным деревьями королевстве. Воздух в этом постоянном полумраке деревьев имеет синеватый оттенок. Этот сверхъестественный свет исходит от аморфных, бессмысленных и медленно передвигающихся люминесцентных грибов на пологе леса и от мерцающего мха, свисающего с веток умирающих деревьев. Трианты тщательно высаживают и заботятся о саженцах всех полезных им видов деревьев (все непаразитическое является родным Высокому Лесу), Турланг проследил, чтобы редкие разновидности были рассеяны по всем лощинам так, чтобы никакое бедствие или нападение злоумышленников не могло уничтожить их навсегда.

Сам Турланг часто встречается с несколькими верными лесными эльфами и местными гайбсилами, чтобы быть в курсе событий на земле вокруг Высокого Леса. Он торгует найденными драгоценными камнями и артефактами в человеческих и эльфийских руинах в обмен на поручения и услуги. В остальном Турланг относительно терпим к злоумышленникам. Есть сведения, что он сам наведывался к походным кострам авантюристов. Естественно, костры он тушил, но вместо этого давал светящиеся грибы и обменивал взамен на сведения о лесе, информацию о намерениях гостей и происходящих в мире событиях. Терланг всегда пробует подтвердить полученные новости от одного источника, спрашивая сходную информацию у других, не открывая то, что он уже знает.

В обмен на длительные и трудные услуги в мире, вне его леса, иногда Турланг излечивал раненных людей и других гуманоидов, позволяя им испытать «Росы Турланга». Великий триант – опытный друид и способен делать *снадобья* лечения средних ранений, *нейтрализации* яда, *излечения* болезни и другие восстанавливающие заклинания в различных секретных местах леса.

Как минимум шесть из старших триантов Леса Турланга увеличили свои способности, не столь сильно как сам Глубокий Корень, но сильнее чем большинство остальных триантов. Это: Араувен, Датроан, Элдрат, Фаелмейр, Хоумрил и Раунтар.

МХИИЛАМНИИР

В северно-центральной части леса находятся руины одного из крупных городов старого Иэрланна, город-храм Мхииламниир. Здания охвачены мхом и лозой, а многие из куполов и минаретов давно обрушились. Лесные эльфы приезжали сюда часто, чтобы поразмышлять над их прошлым и найти ответы на будущее, но теперь, после прибытия зеленой драконихи по имени Хлорацидара (старой самки зеленого дракона), основавшей свое логово в центральном храме, под упавшим куполом, их посещения прервались. Ее выводок вирмлинов охотится в окрестностях, становясь более сильным и злым.

ОДИНОКИЙ КАМЕНЬ

В этом месте два кольца из нагроможденных камней отмечают место Утгартдского холма предков. На насыпи растет дуб-саженец, некогда взятый от Древа Прародителей. Когда-то этот холм предков был священным для племени Синего Медведя, а также холмом предков для Призраков Древа, пока последние несколько лет назад обнаружили вновь Древо Прародителей. Племя Синего Медведя сейчас фактически утасло, и никто больше не ходит к этому месту. Холм охраняется призраками нескольких давно умерших членов племени, каждый из которых при жизни был известен как жестокий и сильный воин. Теперь этот место считают священным для Малара, Повелителя Тварей.

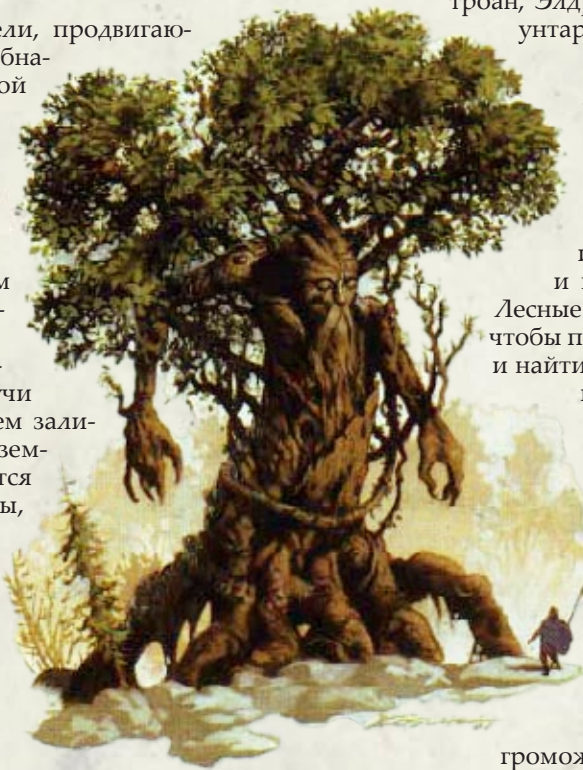
РАЙЗАЙВЭЙЕЙТОР

На берегах Сердцекровной Реки, около ее самого северного изгиба, находится большая, хорошо-защищенная деревня лесных эльфов. Многие из эльфов прибывают и отбывают по своему желанию, и на протяжении сезонов появляются много новых лиц, в то же время пропадают знакомые, ищущие новые жилые поселения в другом месте в лесу. Эльфы Райзайвэйейтора непрерывно патрулируют восточную часть леса и наблюдают за Жутким Лесом на юге.

Райзайвэйейтор (деревня): Постоянная; МЗ 3Д; лимит 200 зм; Активы 6,400 зм; Население 640; Изолированное (лесные эльфы 84%, лунные эльфы 8%, полу-эльфы 5%, солнечные эльфы 2%, другие 1%).

Начальник: Леди Силуэл Таемелсин, ХД женщина лунный эльф Вн 4/Маг 7.

Важные Персонажи: Капитан Халран Серебрулюкий, НД мужчина лесной эльф Вор 2/Вн 9 (лидер разведчиков и стражей деревни); Леди Джамент, НД женщина лесной эльф Жр 9 Солонора; Фомойн Стремительный ХН мужчина лесной эльф Вор 6/РдЖр 2(прославленный охотник на орков и среди искренних и дружелюбных эльфов, и среди замкнутых



Триант Турланг

эльфов деревни).

Разведчики деревни: Рджр 7, Вор 6, Вор 5, Вв 4, Вв 3, Вор 3 (2), Вв 2, Рджр 2, Рджр 1 (2).

Лучники: Вн 7, Вн 5, Вот 4 (2), вн 3, Вот 3 (5), Вн 2, Вот 2 (7), Вот 1 (36).

Прочие: Брд 8, Брд 5, Брд 3, Брд 2, Брд 1 (3), Жр 5, Жр 4, Жр 1, Дрд 6, Дрд 4, Дрд 3 (2), Дрд 1 (3), Вн 3, Вн 1 (2), Мнх 4, Мнх 2 (2), Мнх 1 (2), Пал 4, Вор 4, Вор 2, Вор 1 (2), Чар 5, Чар 4 (2), Чар 2 (2), Чар 1 (2), Маг 7, Маг 6, Маг 4, Маг 3 (2), Маг 2 (2), Маг 1 (2), Адп 3, Адп 1 (3), Ари 5, Ари 4, Ари 1 (2), Эксп 7, Эксп 5 (2), Эксп 4 (2), Эксп 3 (2), Эксп 2 (3), Эксп 1 (10), Вот 6, Вот 5, Вот 2 (2), Вот 1 (5), Обыв 9, Обыв 8, Обыв 5 (2), Обыв 4 (3), Обыв 3 (7), Обыв 2 (35), Обыв 1 (439).

СЕРЕБРЯНОШПИЛЬНЫЙ ЛОФЕН

Этот давно разрушенный эльфийский город некогда был чертой самой южной границы Силуванэде, королевства солнечных эльфов в западных пределах Высокого Леса. Оно расположено недалеко от карликовых руин, ныне известных как Зал Четырех Призраков. Город наводнен орками из племени Спутанного Шипа, Острого Клина и Рогатого Бога, и является самым сильным орочьим сообществом, остающимся в Высоком Лесу. Как говорят, орки поклоняются Малару, а их лидеры – злые рейнджеры и друиды.

ТВЕРДЫНЯ НОАНАРА

Популярная среди знати и богатых торговцев с Побережья Меча, Твердыня Ноанара – деревня, которая выросла вокруг одного из самых известных охотничьих домиков на Севере. Каменные дома и ухоженные конюшни расположились под деревьями, недалеко от того места, где дорога от Каменного Моста встречается Вечноболотной Дорогой. Маленький замок, дом Охотничьих Лордов, которые правят поселением, присматривает за деревней. Темные слухи шепчут, что Охотничьи Лорды устраивают особенно злостные охоты для тех заказчиков, кто интересуется в таких услугах, типа распутной резни, охоты на разумных гуманоидов или лесных существ, или удобных "несчастных случаев под заказ".

Твердыня Ноанара (поселок): Не стандартный; МЗ НЗ; 200 зм лимит; Активы 1,200 гр; Население 120; Смешанное (люди 86%, полу-эльфы 7%, шустронogie халфлинги 4%, щитовые дварфы 2%, другие 1%). Из-за богатства и добычи в охотничьих зданиях, активы Твердыни Ноанара превышают стандартные активы для поселка такого размера.

Начальники: Охотничьи Лорды, включая Рджр 7, Маг 9, Вн 6/Чар 4, Рджр 4/Вор 4, и Жр 6 (пять таинственных личностей, которые скрывают свои сущности за магическими маскировками).

Важные Персонажи: Жиль Цевр, Н женщина, человек Обыв 5 (владелец Гостиницы Белый Олень, лучшего охотничьего дома в городке); Маркаб Лесоногий, ХН мужчина, человек Рджр 4 (Верховный Охотник Замка, главный проводник твердыни); Амрат Мулнобар, НЗ мужчина, щитовой дварф Вн 5 (Смотритель замка, главный регулятор закона и глашатай Охотничьих Лордов).

Стражи Замка: Вот 5, Вн 4, Вот 3 (2), Вн 2, Вот 2 (3), Вн 1 (2), Вот 1 (4).

Охотники: Рджр 5, Рджр 4, Вв 3, Рджр 2 (2), Рджр 1 (3).

Прочие: Брд 4, Жр 5, Жр 1 (2), Дрд 4, Мнх 2, Вор 4, Вор 3, Чар 4, Чар 1, Адп 5, Ари 3, Ари 1, Эксп 6, Эксп 3 (2), Эксп 2, Эксп 1 (4), Обыв 4 (2), Обыв 3 (3), быв 2 (4), Обыв 1 (61).

ТВЕРДЫНЯ ОЛОСТИНА

Единственное человеческое поселение такого размера в Высоком Лесу. Твердыня Олостина укрепленный замок, защищающий маленькую деревню, приблизительно из двухсот человек, и расширяющий свою защиту еще на шестьсот фермеров, лесорубов и поселенцев, живущих непосредственной близости от замка. Народ твердыни очень осторожен, чтобы не разозлить силы леса; лесорубы берут только мертвые или умирающие деревья, иногда отправляясь глубоко в лес, чтобы найти, деревья, которые можно срубить.

В последнее время народ Твердыни Олостина был очень обеспокоен троллями, движимыми на юг от Вечных Пустошей. Эти мародерствующие чудовища сделали Яртаро-Эверлундскую дорогу намного более опасной, чем она была до этого, из-за этого движения на дороге мимо Твердыни Олостина значительно уменьшилось, чем в предыдущих годах.

Твердыня Олостина (деревня): Традиционный; МЗ ЗД; 200 зм лимит; Активы 8,140 зм; Население 814; Смешанное (люди 88%, полу-эльфы 6%, шустронogie халфлинги 3%, горные гномы 2%, прочие 1%).

Начальник: Лорд Мардан Элтондссон, ЗД человек, мужчина Ари 7.

Важные Персонажи: Борстад Номефел, НД человек, мужчина Жр Латандера 6 (Глава самого большого алтаря в деревне); Фелевел Зеленая, Н полу-эльф женщина Дрд 7 (самый могущественный друид в округе, и ярый критик лорда твердыни); Уриеvid Хартшорн, НЗ мужчина, человек Вор 5/Вн 2 (владелец таверны Пылающий Графин, информатор Жентов, и тайный предводитель банды беспощадных разбойников в округе); Аеделвана, НД женщина, человек Чар 8 (самый могущественный заклинатель таинственной магии в округе твердыни); Келед Стронгарм, ЗН человек, мужчина Вн 6 (констебль города).

Стражи Твердыни: Вн 7, Вн 4, Жр 3, Вот 3 (2), Вн 2 (2), Вот 2 (2), Вот 1 (13).

Ополчение: Вот 2 (2), Вот 1 (23).

Прочие: Вв 4, Брд 3, Брд 1 (2), Жр 4, Жр 2, Жр 1 (3), Дрд 4, Дрд 2, Дрд 1, Вн 5, Вн 2, Вн 1, Мнх 4, Мнх 1 (3), Пал 3, Рджр 6, Рджр 3, Рджр 2 (2), Вор 6, Вор 5, Вор 3, Вор 2, Вор 1 (2), Чар 3, Маг 5, Маг 2 (2), Маг 1, Адп 5, Адп 4, Адп 2, Адп 1 (4), Ари 3, Ари 2, Ари 1 (3), Эксп 8, Эксп 6, Эксп 4, Эксп 3 (3), Эксп 2 (4), Эксп 1 (19), Вот 4, Вот 2 (2), Вот 1 (4), Обыв 9, Обыв 8, Обыв 5 (2), Обыв 4 (4), Обыв 3 (7), Обыв 2 (34), Обыв 1 (629).

УТРАЧЕННЫЕ ПИКИ

Эти заросшие деревьями горы доминируют над северо-западным углом Высокого Леса. Много фей живёт вокруг этих пиков, так же как и большое племя кентавров, которое следит за человеческими охотниками, и лесорубами из Твердыни Олостина. Давно забытая твердыня дварфов находится под самым восточным из Утраченных Пиков. Больше чем тысячу лет назад некое ужасное проклятие или чума охватило это место, убивая все в своих пределах. Покрытые плесенью и грибами останки все еще лежат в том месте, где они упали, некоторые в своих кузнях, другие в своих домах. Независимо от того, какое зло здесь произошло, пока оно отсюда не ушло.

ЦИТАДЕЛЬ ТУМАНОВ

Дом загадочного лорда, известного как Повелитель Туманов (мужчина человек ХН Жр 9 Денейры /Илл 16), этот замок таинственная твердыня, расположен-

ная около северного края леса. Здесь живет не более чем несколько дюжин людей, больше всего слуг и помощников Повелителя Туманов. Несколько могущественных авантюристов служат его агентами и союзниками, которые также могут быть найдены здесь.

Когда она не скрыта своими фирменными туманами, цитадель выглядит как треугольник из трех утонченных башен, к которым присоединяются стены. Она была выстроена на руинах древней эльфийской крепости. Повелитель Туманов скрывает местоположение своего дома при помощи мощных иллюзий и туманов, управляемых им, но замок хорошо защищен и заклинаниями, способными призвать могущественных воздушных элементаров, чтобы прогнать злоумышленников, которые удачей или неким намерением проникают сквозь его скрывающее волшебство.

В целом Повелитель Туманов и его слуги имеют мало общего с лесом вне стен замка. При случае, они могут дать кров и гостеприимство странникам, попавшим в отчаянные обстоятельства. В 1369 ДО воинство Утгартского племени Синий Медведь и демоны напали на цитадель, но были прогнаны Повелителем Туманов, его союзниками и слугами, армией фей под предводительством трианта Турланга.

ЭЛЬФИЙСКИЙ ПОРТ

Давным-давно на краю Высокого Леса стоял преуспевающий город эльфов, его доки и причалы выходили к верхней Реке Делимбйир. Будучи одними из наиболее доступных руин старого Иэрланна, Эльфийский Порт исследовался много раз группами искателей приключений. Много лет руины Эльфийского Порта предоставляли кров лишь непредвиденным мародерам и хищным чудовищам, которые имеют тенденцию делать логово в старых руинах, и никакого крупного сокровища или опасности в его пределах не было, но, кажется, ситуация изменилась. Уже более шести лет из этого места не возвращался с новостями ни один искатель приключений.

Старая башня городского лорда занята мощной группой демонофеей во главе с Ваэрилмором Флошном (мужчина фей'ри ХЗ Вн 2/Маг 9). Ваэрилмор и его последователи заняты привлечением авантюристов эльфов в это место и порче их при помощи мерзкой магии, возможно здесь замешан заговор, угрожающий власти, над всеми эльфами Высокого Леса.

ГОРЫ РАУВИН

Эта окрашенная в фиолетовый цвет горная цепь, доминирует над Старым Делзоуном, её пики возвышаются на две-две с половиной тысячи метров над долинами. Они все наполнены орками. Клыкастые всегда наполняли пещеры, которые, как соты, испещряют эти пики, и бурлят, изливаясь наружу каждые несколько десятилетий, чтобы совершить набег на близлежащие земли. Когда они соединяются с орками, появляющимися из скрытых замков в еще более северных пиках, рождаются страшные орочьи орды, которые становятся бичом Севера.

У самого сердца Раувинских пиков основали свое логово три племени орков. Западный край гряды дом для Красных Клыков, центр для Отрывающих Черепа, а восточные пики – логово Отбиратели Сердца, имена прикрепилась из-за племенных ритуалов Груумшу (одно племя пожирает связанных пленников живыми на алтарях своих богов, другое отрывает головы своих пленников, а третье потрошит грудные клетки и приносит сердца в жертву своему Дикому Богу). В диких предгорьях и ущельях южных склонов, три королевства гоблинов враждуют и ссорятся друг с другом так же как их соседи, орки.

Оборванные Черепа, пойманные между двумя конкурентами, всегда следовали за выбранной политикой «нанести удар первым, и самый сильный». В результате теперь они превосходят численностью свои соседние племена два к одному (Красные Клыки

иллюстр. Адам Рекси



Ваэрилмор встречает посетителей Эльфиского Порта

могут собрать приблизительно 1 200 боеспособных орков, Отбиратели Сердец приблизительно 2,150, и Отрывающие Черепа около 4,900). Кроме того, Красные Клыки и Отбирающие Сердца боятся Отрывающих Черепов больше чем, любого другого смертного противника. Более чем четыреста Красных Клыков недавно захотели переселиться западнее и южнее, в надежде найти другой дом, расположенный рядом с богатыми, слабо-защищенными землями — но от них с тех пор не получили известий. Старейшины Красных Клыков подозревают, что ушедшие на поиски вскоре наткнулись на маленькие, ссорящиеся банды, которых вскоре постиг плохой конец.

Вполне очевидно, что Горы Раувин просто не способны прокормить всех обитающих в них гуманоидов. Вскоре голод, каннибализм и войны придут в сердце Раувинских пещер, по крайней мере пока не будут найдены другие источники питания.

ВЛАДЕНИЯ ГОБЛИНОВ

Более низкие южные склоны Гор Раувин населены бесчисленными гоблинами, которые постоянно борются друг с другом, совершают набеги на близлежащие земли и полагают, что образовали, по крайней мере, три королевства. Каждое так называемое королевство состоит из подобной перенаселенной клетке замка-пещеры и укреплений под предгорьями Раувин, где и живут многие сотни гоблинов. Близлежащие долины отгорожены под грубые загоны для выпаса домашнего скота, а мастерские гоблинов и оружейные заполняют воздух дымом, звоном молотков и обрабатываемого металла.

Претензии гоблинов, живущих ниже, значительно развлекают орков всех трех Раувинских племен. При желании орки совершают набеги на селения гоблинов, забирая множество искалеченных и беспомощных пленников для своих костров и горшков для приготовления пищи.

Чаларстаух: Наибольшее и самое западное царство гоблинов, управляемое толстым Королем Астлареком и его семьей сыновьями. Желтые, съедобные пещерные черви в изобилии водятся в пещерах Чаларстаух, поэтому эти гоблины стали известны как "Поедатели Червей" для своих соседей гоблинов и орков Раувина. Изучая на юго-запад близлежащие земли, гоблины Чаларстаух недавно проникли в некоторые древние могилы дварфов, и теперь заполучили некоторую магию, которую они надеются использовать против своих угнетателей орков, если они смогут только узнать, как владеть тем, что они нашли.

Малаут: Центральное и самое злобное королевство, управляемое Королевой Наргараб. Она, как известно, является марионеткой семи мощных жрецов, все вместе известных как Малаутарцы, которые защищают границы королевства призванными чудовищами. Малаутарцы любят мистические изобретенные ритуалы, боясь и содействуя страхам при опознании и следовании "истинных знаков", посланных Маглабийет для руководства королевством. Большинство гоблинов Малаут не очень то желают следовать за этими истинными знаками; подозрение росло в течение многих лет, пока Малаутарцы изобретали знаки и их значения по своей прихоти.

Ваэрлут: Восточное, наименьшее и самое бедное царство гоблинов, теперь управляемое тридцать шестым Королем Ваэрлутом, который недавно убил своего предшественника в обычной местной манере престолонаследования. Ваэрлут лежит в предгорьях и мелких сетях пещер, наполненных Огромными

ужасными пауками. Паукообразные насекомые неукротимы и ужасно прожорливы, хотя гоблины могут переваривать их липкие сети, варить в супах и тушить или коптить. После поколений подвергания паучьему яду, гоблины Ваэрлута являются иммунными к яду пауков и могут жить среди пауков, где все другие существа должны остерегаться.

ПЕРЕВАЛ МЕРТВОГО ОРКА

Перевал назван так человеком, который увидел последствия великой битвы между Отбирателями Сердец и Отрывателями Черепов. Перевал Мертвых Орков видел немало таких битв и был множество раз упомянут в эльфийских и человеческих балладах. Очень часто над Раувинскими Пиками бушуют шторма, осыпая горы молниями и жалящим, леденящим дождем, который затем покрывает все толстым, плотным льдом. Такая погода делает скудным выпасы, растительность и блуждающих чудовищ, что в свою очередь означает, что орки, обитающие здесь, обычно очень голодны.

Ячеистые горы пустили корни с обеих сторон Радужного Ущелья, пещеру Сердца Раувин идут на много темных и потайных километров от Перевала Мертвого Орка. Орочьи племена враждуют за выбор пещер этой огромной пещерной системы, и охотятся в ее глубинах на животных, которые приходят из Подземья, и едят съедобные грибы... но обычно никогда не уходят далеко от гор.

Радужное Ущелье: Большинство народа полагают, что Река Раувин начинается в Радужном Ущелье, между центральными Раувинскими пиками Горой Гаерам и Гибелью Фаеранга, но орки Раувина осведомлены лучше. Река начинается в холодных пустошах и ущельях Холодной Долины, к северу от гряды, и течет на юг под горами. Там она соприкасается с каким-то глубоким Источником высокой температуры, и бурлит в горах в сотнях парящих гейзеров, запрятанных в глубоких расщелинах и непроходимых пещерах. Вода согревает пещеры Сердца Раувина даже самыми резкими зимами, и, в конечном счете, появляется в Радужном Ущелье.

Старые карты показывают раскалывающее ущелье через горную цепь, но те, кто исследует реку в горах, находят, что это не так. Древний, крошечный тракт поднимается по стороне ущелья, а затем поворачивает на восток вдоль одного склона Гибели Фаеранга в голову ущелья, достигая узкой расщелины между Горой Челюсти и Горой Толзрина (где человеческий золотоискатель Толзрин однажды обнаружил золотые самородки размером с его голову).

Эта расщелина — бесславный Перевал Мертвого Орка. Он предлагает хорошо видимую дорогу в северную часть Раувинской гряды, то есть, если путешественник сможет пробиться орков Отрывающих Череп, живущий в нем.

Ниже перевала, Раувин повышается как собрание арки водопадов, вытекающих из высоких утесов. Река образует внизу стремнины и водовороты по сторонам Горы Гаерам и острым, как нож пиком, известным как Гибель Фаеранга (после того, как король орков спрыгнул с него, на верную смерть, столетия назад, после встречи между вождями, где был заманен в ловушку соперничающими орочьими племенами), прежде чем река покидает Гор Раувин. Ущелье названо из-за его постоянно присутствующей радуги; тумана непрерывно клубящегося над речными брызгами ревущих вод.

Орки «Отрывающие Черепа»: В течение неко-

того времени Отрывающие Черепа взирали на Цитадель Фелбарр и Сандабар, задаваясь вопросом, как заставить Красных Клыков пойти в нападение на одно, а Отбирателей Сердец на другой. Отрывающие Черпа не имеют никакого намерения ослабить свои собственные ряды, в то время как другие племена могут быть обмануты и расхodoвать свои силы против огромной энергии крупных оплотов Севера. Но лидеры Отрывающих Черепов рассчитывают, что бросок их соседей против Серебряных Кордонов должен обернуться к их преимуществу. Или конкурирующее племя будет разрушено на стенах Фелбарра или Сандабара, тогда Отрывающие Черепа смогут напасть и завоевать оставшихся в живых, или они сокрушат главную цитадель и будут заниматься невообразимым разграблением, в то время как Отрывающие Черепа смогут выступить, чтобы вырвать приз у их ослабленных конкурентов.

Большим недостатком плана, конечно, является очевидный вопрос: Как заставить действовать запутанных Красных Клыков и Отбирателей Сердец? Ложное сообщение, посланное от четырехсот ушедших Красных Клыков? Сообщение наподобие: "Обилие продовольствия, легко всех убивать, но пожалуйста прибудьте без промедления к стенам Сандабара" не кажется так или иначе подходящим официальным письмом. И пока лидеры Отрывающих Черепов обдумывают план действия, время идет, а голод все сильнее.

Лидерство Отрывающих Черпа – нелегкая триада союзников: военные лидеры Коронт и Наурорин и Баерзэль, жена предводителя племени, Глорларха, который недавно умер при обвале пещеры, который, как кажется, не более чем естественное проявление. Глорларх в своё время был могущественным военным лидером, и за долгие годы мудрость Баерзэли, терпение к младшим оркам и хитрость в стратегиях битв завоевала сдержанное уважение остальной части племени. Кажется, что она не имеет никакого желания управлять, или убедить на коронацию, и управлять новым руководителем. Вместо этого, Баерзэль просто хочет найти то, что является лучшим для племени и достигнуть этого. Коронт и Наурорин – местные конкуренты, но Баерзэль убедила их обоих, что борьба друг с другом ослабит Отрывающих Черпа, отбрасывая назад шанс возвышения для племени.

Коронт (33 мужчина орк Вв 4/Вн3) лысый, серо-кожий, сильно покрытый шрамами орк большого размера, известный выносливостью в сражении, тогда как Наурорин (ХЗ мужчина орк Вв3/Вор 5) более быстрый, известен за свои смелые набеги при дневном свете. Они управляют почти пятью тысячами орков опытными бойцами, вооруженными разнообразным хорошим оружием, взятым как добыча в боях у других орочьих племен. Глорларх изобрел тактику борьбы "когтями", отрядом из восьмидесяти орков с лиде-

рами ветеранами боев. Каждый коготь имеет шесть дополнительных орков бегунов, работа которых сообщать о движениях и событиях в бою руководителю. Как Баерзэль однажды выразилась, "Другие орки борются как толпа. Мы же вносимся в сражение подобно метким стрелам".

Перевал Мертвого Орка и орки Отрывающие Черпа более подробно описаны в Главе 8.

ДАЛЬНИЙ ЛЕС

Некогда называемый "Далекими Лесами", прежде, чем его разделили, раскололи на отдельные лесистые местности, которые раньше воссоединялись в отдельный, ненарушенный лес. Этот лес был так назван за его отдаленность от цивилизованных земель.

Бывший ранее домом для многих спрайтов, Дальний Лес испещрен маленькими озерами и пересечен древними охотничьими тропками. Его самые глубокие владения содержат гигантских пауков и иные скрывающиеся ужасы, оставшиеся от результатов экспериментов Незерийцев над животными.

Спрайты же сбежали, или были вырезаны, когда изверги из Замка Врата Ада наполнили лес, пороча своим злом каждое дерево. Почти каждую ночь, лесная местность становится полем битвы извергов, убивающих и пожирающих друг друга. Дальний Лес вскоре стал темным и смертельным местом, где паростки и корни пронизывают или пьют кровь, деревья душат друг друга, а смертельные паутины развешаны повсюду.

После падения Замка Врата Ада, Турланг возглавил нападение триантов, очистив северную часть Дальнего Леса. Затем он покинул эту работу потрясающей силы, оставив нескольких триантов, чтобы заняться своим собственным лесом, так как человеческие посягательства на его собственный лес (зона людей называемая "Лес Турланга") стали слишком большими, чтобы их более не замечать. С тех пор в Дальний Лес прибыли дриады, кентавры и сатиры, начав исследовать его южные области. Несколько опасных деревьев и растений, особенно тендрикулюсов и лоз убийц, сохранились на западном краю леса. Они были перемещены туда Турлангом, чтобы изгнать их из остальной части леса, и чтобы они препятствовали вырубке леса.

Люди вряд ли могут считать любую из густых частей Дальнего Леса свободными от опасности. Совеи медведи, эттеркапы и пауки, жужжалы, змеи, медведи и гигантские жуки бродят по его лесистым склонам и холмам. Его озера маленькие, а некоторые все еще опорочены, но другие выжили как предательские булькающие трясины, где затаились волшебные огоньки, или случайный чууль выжидает в погруженном состоянии, чтобы схватить невезучих существ.

Восточная грань леса является менее заросшей из-



Радужное ущелье

иллюстр. Ричард Сардины

за постоянного выпаса все более и более многочисленного стада оленей. Дальний Лес также скрывает несколько древних руин. Большинство разрушено и скрыто под заросшими корнями деревьев и виноградных лоз, но единицы все еще видны как торчащие башенки или каменные стены среди растительности.

ГРОБНИЦА МАСУЛКА

Калишитская легенда говорит о древнем визире, которого поразила неизлечимая болезнь – увядание. Масулк Великолепный испытывал боль в течение многих месяцев, приводя в порядок свои дела. Он приказал, чтобы после его смерти его тело было помещено на его любимый летающий ковер, и послано на север, «чтобы лететь, и ветры обдували меня, и я был захоронен там, куда он приземлится, без денег, но со всем волшебством, которое я завоевал, так как никому из моих родственников не можно доверять такую мощь, чтобы они не наделали плохого в своей борьбе за власть. Никто не должен заполучить ни одно кольцо или свиток, чтобы они не пострадали от моего тайного проклятия, пусть все будет положено со мной, захоронено и уйдет под землю, пока об имени Масулк не забудут, так как этот неизбежно».

Так и было сделано. Его слуги последовали за ковром с умершим на другом ковре и вырыли гробницу где-то в Дальнем Лесу, пересадив деревья, лозы и кусты так, чтобы скрыть это место, прежде чем они отбыли. Но один решил предать остальных, чтобы украсить богатство своего мертвого владельца. Когда он набросился на своих товарищей, то свалился от эффекта невидимого волшебства и почти немедленно поднялся в виде аллипа, который вновь и вновь безуспешно старался убить своих товарищей, пока они выбирались из леса. Другие слуги наткнулись на несчастные случаи в длинной поездке домой, и так рассказы о проклятии Масулка распространились.

Никто не рассказывал об успешном разграблении гробницы, и нет записей о том, что было захоронено, или какая магия находится в месте захоронения визиря.

ТАЕРИМДУМ

Юго-восточные границы Дальнего Леса все еще предоставляют кров таинственному злу, которое изрыгает плащевику и тварей хаоса из подземных пещер. Те, кто посмел войти в эти природные пещеры, говорят, что они простираются на километры под землей и охраняются варгуллями. Возможно там логово глубинного отродья, или, возможно, портал выпускает этих чудовищ из иных мест.

Это место названо по имени эльфийского авантюриста Таерима, который встретил свою смерть от постоянных нападений плащевику при попытке пробить себе путь в пещеры и узнать, какое зло затаилось там. Таеримдум остается тайной, но в это опасное место была отправлена группа исследователей от Жентарима и по крайней мере одна банда авантюристов – Темные Клинки Эсмелтарана. Хуже все же то, что его владения и предприимчивость, кажется, распространяются.

ДОЛИНА РАУВИН

Много людей расценивают Долину Раувин как сердце Серебряных Кордонов. Цивилизация следует за течением Реки Раувин, начиная с её спуска от ущелья в Незерийских Горах и омывания подножия гор, пробираясь на запад через неровные холмы, плотные леса и открытые равнины. Долина реки простирается от трех до шестнадцати, или около того, километров

в ширине, предлагая редкое сочетание уровня земли, пахотных угодий и легких коммуникаций.

Фермы, особняки и маленькие деревни простираются на сотни километров от места встречи Сарбрин и Раувина у города Джалантар, в тени Лунного Перевала. Большинство из них – деревушки с меньше чем дюжиной зданий, но Лхувенхэд, примерно в 64 километрах вверх по реке от Эверлунда, является преуспевающим речным городом, ветхие доки которого переполнены баржами и плоскодонными лодками в течение всего года. Несколько таверн, гостиниц и залов для собрания утешают речникам, которые работают на Раувине.

РЕКА РАУВИН

Раувин часто называют Дорогой Через Кордоны, и она всегда было жизненно-важным шоссе через Север. Её ясные, ледяные воды судоходны особенно в месте где она встречается с Красными Водами над Сандабаром, хотя сила, опыт и помощь с берега жизненно важны для безопасного пересечения Ущелья в Лунном Перевале. Торговые баржи и плоты с древесиной сплавляют по Раувин, на челноках плывут деловито люди, перевозятся товары через весь Север, и к, и от городов Побережья Меча. Несмотря на постоянно растущее жилье на её берегах, река остается питьевой и изобилует рыбой.

Шаласы, мужланки, скальные угри, речные крабы и черепахи всегда обильны в холодных, чистых водах Раувина. Плоскожаберки – скрытое речное сокровище, мелкие, широкие, безобразные речные рыбки, которые напоминают прямоугольные куски гниющей свинины или кожи. У них белые брюшка и жабры, которые открываются подобно рядам глубоких ран в задней части тела, они замечательны на вкус, если их поджарить. Типичная плоскожаберка почти 0,6 м длиной и ею может наестся двое человек. Плоскожаберки великолепно сливаются с окружающим их илистым дном. Наступив на одну из них, и почувствовав, что что-то не то под ногами, обычный способ обнаружить плоскожаберку.

Большинство путешествий на Раувине совершается на баржах или на широких, плоскодонных лодках, которые сильно покачиваются, но способны перевозить большие количества товаров. Плоскодонки имеют высокие, плоские борта, поднятые окончания для возможности управления шестами и регулирования веслами, и, в редких случаях, мачтами, когда нужные ветра, и парус можно использовать, чтобы ускорить путешествие.

Орки и варвары часто обстреливают горящими стрелами проходящие баржи с берегов реки. Большинство команд барж включает, по крайней мере, двух хороших лучников или арбалетчиков, но не столько для ответного огня, как прогонять противников, которые могли бы пытаться создать препятствия или наброситься на лодку. Ялики различных видов, от каякоподобных лодок "кинжалов" до круглых рыбачих лодок из ивняка или кожи ("плывучих котлов") также иногда видны на Раувине, хотя увеличение прибрежных налетчиков сделало путешествие маленьких групп в таком маленьком судне все более и более опасным.

Вверх по течению связанные суда часто буксируются на длинных упряжах мулов, лошадей или волов, которыми управляют вдоль берегов. Можно часто встретить хорошо протоптанные тропинки с обеих берегов реки в местах от Сильверимуна до Джалантара, и заросшие остатки таких следов можно увидеть

ниже Сильверимуна (где река встречается с Сарбрином) и чуть южнее от Санадабра. Только постоянное использование сохраняет эти дорожки. Бандиты и налетчики часто скрываются в укрытиях около них, выжидая добычу.

Пороги Хармуна: Сразу, как только из поля зрения пропадают доки Санадабра, вниз по течению встают из вод ряд острых, черных камней, подобно разрывающимся клыкам. Их легко заметить и избежать на любом маленьком суденышке с кем-то сильным на борту, кто может оттолкнуть судно шестом, но большее судно должно использовать квалифицированные команды буксировщиков на обоих берегах, чтобы провести его в правильном русле через камни невредимым, или умелого рулевого, поскольку судно быстро набирает скорость. Идя против течения, маршрут очевиден, но необходима или стойкая команда на веслах, или команда буксировки, чтобы выиграть продвижение против силы течения.

Ущелье Лунного Перевала: Раувин проходит сквозь Незерийские Горы в захватывающем, почти отвесном ущелье с восточно-западным изгибом в середине. Ущелье в Лунном Перевале непроходимо без сильной команды буксировщиков с множеством канатов (или лучше, две команды буксировщиков, работающих с обоих берегов), или передвижению с помощью какого-то волшебства. Опрометчивые путешественники, которые испытывают недостаток в такой помощи, обычно или опрокидываются, или разбивают свое судно на камнях. Более мудрые разгружают и демонтируют все и переносят его на своих спинах через Лунный Перевал, ставая на воду лишь за Незерийскими Горами.

Тропинки, напоминающие широкие выступы (не имеющие подпорки или захваты для рук) были давно прорубаны в стенах утеса дварфами и гномами, а опытные команды буксировщиков образовали лагерные стоянки у прибрежной полосы выше и ниже гор, готовые для найма. Они типично просят 35 зм за перевозку одного судна, хотя эти цены повышаются при плохой погоде, когда известно о набегах чудовищ или для особенно больших или тяжелых судов.

Тропинки, слишком узкие для фургонов, идут непрерывно по обеим сторонам ущелья. В нерегулярных интервалах (где более мягкая скала), были вырыты пустоты в стенах, чтобы сделать широкие места, позволяющие народ переждать или пропустить друг друга на дорожках.

Ни одна дорога для фургонов не пересекает Лунный Перевал, понадобилось обширное прорытие туннелей сквозь горы, но есть две высоких, ненадежных дороги для мулов. Большинство не водных путешествий через перевал, пешком, неся вещи в рюкзаках через холмы. Дороги для мулов, проходящие близко к опасным пещерам в этой области, часто закрываются из-за активности чудовищ.

Прибрежные торговцы и старые шкиперы барж не делают ограничения при найме буксировщиков и обычно посылает вооруженные отряды вперед на обеих тропинках, чтобы принять меры против варваров, бандитов, орков и охотящихся чудовищ.

Пруды Стоунта: Вдоль южного берега реки, в дне пути к западу от Джалантара, течение Раувин поддерживает последовательность глубоких отверстий, которые служат логовом для пресноводного гигантского кальмара. Несколько групп охранников барж утверждают, что зарезали кальмара, когда он напал на них, и некоторые трофеи показывают в доказательство, но другие баржи были атакованы другим

идентичным кальмаром, когда они вернулись, чтобы нырнуть в отверстия, в поисках сокровищ.

Никто не знает, что восполняет кальмаров, но рассказ о Сокровищах Отверстий известен. Легенда говорит, что баржа дварфов с сокровищами, тяжело загруженная брусками серебра для торговли, покоится в глубоком иле одного из этих водоемов. Водоемы названы в честь давно разрушенной деревни Имение Стонта, которая была расположена неподалеку на южном берегу, а её доки и верфи ушли под воду.

Пороги «Перешагивающий Великан»: Далеко вверх по течению от Эверлунда, где не видно его стен, есть препятствие, похожее на статую великана, изобразжающую его перешагивающим через реку. Со второго взгляда, под гнездами птиц и осадков, статуя кажется очень жизненной, на самом деле, это – превращенный в камень холмовой великан. Препятствие остается здесь, потому что слухи говорят о том, что ужасное проклятие падет на любого, разрушившего великана, или выпустившего его из его каменного состояния. Никакие рассказы не говорят конкретно, кто наложил проклятие или почему.

ДЖАЛАНТАР

Прежде это крошечное поселение было остановкой на берегу реки при путешествии вдоль Раувин между Лунным Перевалом и Эверлундом, где направляющиеся вверх-по-течению баржи нанимали для буксировки животных и опытных тренеров, чтобы буксировать их через перевал. Эта услуга сохранилась, размещаясь в крепости на холму возле берега реки, но постоянные набеги орков и варваров вынудили Джалантарцев передвинуть свой поселок от южного берега Раувин, оставляя дома из дерна, которые за десятилетия стали немного больше, чем груды, камня, после почти еженощных сражений.

Их новые дома в северных предгорьях реки были подвержены нападениям несколько раз, но выносимые Джалантарцы живут в них все равно, отступая в пещеры, тайники и скрытые цитадели в Незерийских Горах во время самых сильных нападений. Здания в новом Джалантаре полузарытые в земле и часто напоминают маленькие холмики травы. Их комнаты окружены стеной из толстого камня и крышей, обмазанной грязью с деревом и покрытой дерном, чтобы сопротивляться горению. Снаружи стены осыпаны землей, и на ней быстро вырастают кусты и травы. Двери построены так, чтобы подпирались против противников, разбивающих их тараном, а в каждом доме есть много крошечных вентиляционных отверстий прорезанных через землю наружу (и обычно скрыты в траве, которая покрывает их). Грызуны с готовностью могут проникнуть через эти отверстия, так что здесь часто есть питомцы коты.

Джалантарцы – трудолюбивые охотники и следопыты, приученные к тому, чтобы жить за счет земли и сражаться с хищниками. Они пропускают торговлю на реке, а (если бы не люди, которые работают на пути в Лунном Перевале) большинство их богатства идет от продажи кож и наема как проводников по отдаленным землям. Они все также продолжают это делать, не беспокоясь постоянно увеличивающимися набегами чудовищ. Старый проводник из Джалантара берет плату 1 зм в день, с предоплатой 50 зм, которые будут заплачены заранее и оставлены в их семье.

Почти каждый Джалантарец знает окрестности в пределах нескольких десятков километров от селения, а многие имеют опыт сражения с орками и другими мародерами. Совет старшин управляет деревней, но

вся община работает совместно по договоренности, которую они называют кровными узами. Обмануть или навредить одному Джалантарцу, означает навредить всем, и все они будут искать возмездия. Во времена необходимости или колебаний, Джалантарцы переходят к действию без паузы для дебатов или длинных споров о лучшем плане. Несмотря на недавние потери в битвах, их ряды включают много авантюристов и искателей приключений в отставке, о которых остальной Фаерун знает немного.

Джалантарцы гордятся единственной прелестью для путешественников, это – Кричащий Кокатрис, гостиница и таверна. Она выглядит как бедно построенный, овальной формы замок, окруженный низкой стеной, стоящий в центре деревни. Внутри, его центральный двор был покрыт хрупкой, ржавеющей металлической крышей (сделанный из старых щитов и поржавевших и выпавших из строя доспехов, перебитых в плоскую форму, поддерживаемые опорами из пересекающихся балок и шестов) поддерживаемой разнообразными опорами для устойчивости. Обслуга добра и приветлива, предлагаемое меню простое, но обильное, и места размещения – спартанские. Пока оно не было сожжено орками в третий раз и оставлено наряду с прежним местом деревни, Кокатрис была вытянутой каменной придорожной закуской со многими боковыми крыльями и фронтонами. Сегодня, это – убежище для всех Джалантарцев во время набегов. Какатрис все еще продает Янтарь Джалантара, крепкий местный сидр, который является справедливо известным повсюду.

На сегодняшний день в поселке расположены пятьдесят конников и лучников Серебряного Легиона, чей лагерь расположен на месте старого поселка. Бадел Килмандер (ЗН, человек мужчина Вн 5), мрачный пожилой ветеран сражений, командует подразделением и проводит жесткие патрули на этой местности.

Джалантар (поселок): Традиционный; МЗ ХД; 100 зм лимит; Активы 1,310 зм; Население 226; Смешанное (люди 89%, шустроногие халфлинги 6%, полу-эльфы 4%, горные гномы 1%).

Начальник: Старейшина Сторн Кроммат, НД мужчина, человек Рджр 11 (первый среди равноправных членов совета)

Важные Персонажи: Аммарта Сангалард, ЗН женщина, человек Дрд 7 (Верховный старейшина и самая известная религиозная фигура в поселке); Итнар Модраш, ХД мужчина, человек Маг 10; Бартор Хелдруин, ХД мужчина, человек Обыв 8 (владелец Кричащего Кокатриса); Бадель Килмандер, ЗН мужчина, человек Вн 5 (командир отряда Серебряного Легиона).

Серебряный Легион (не учитывается в населении поселка): Жр 4, Вот 4, Вн 3 (2), Вн 3 (2), Жр 2, Вн 2 (2), Вот 2 (9), Вот 1 (32).

Ополчение: Вот 7, Вн 4, Вн 3, Вот 3, Вот 2 (5), Вн 1 (3), Вот 1 (6).

Прочие: Вв 4, Вв 2 (3), Вв 1 (3), Брд 5, Брд 4, Брд 2, Жр 3, Жр 1 (2), Дрд 7, Дрд 5, Дрд 4, Дрд 3 (2), Вн 8, Вн 4, Вн 2 (3), Вн 1 (5), Пал 2, Рджр 8, Рджр 5, Рджр 4, Рджр 3 (2), Рджр 2 (2), Рджр 1(3), Вор 4 (2), Вор 3 (2), Вор 2 (3), Вор 1 (7), Чар 5, Чар 4, Чар 1 (2), Маг 4, Маг 2, Маг 1, Адп 6, Адп 4, Адп 3 (2), Адп 2, Адп 1 (2), Ари 2, Ари 1, Эксп 8, Эксп 5, Эксп 4, Эксп 3 (2), Эксп 2 (2), Эксп 1 (5), Вот 4, Вот 3, Вот 2 (2) Обыв 7, Обыв 6, Обыв 4, Обыв 3 (3), Обыв 2 (8), Обыв 1 (134). Большинство экспертов и воров Джалантара: лесники, охотники, проводники.

ЭВЕРЛУНДСКИЙ ПЕРЕВАЛ

Между Сильверимуном и Эверлундом, двумя самыми крупными городами на Кордонах, находится самое дикое пространство Долины Раувин. Несмотря на наличие двух крупных городов друг с другом, путешествие в этом районе Раувинской долины очень трудное – Незерийские Горы здесь просто нависают над рекой, а берег реки состоит из внушающей страх путаницы утесов, пиков и чаще-подобных лесов в темных нависших лощинах. На западе находится старый лес Сильвервуд, по слухам находящийся под защитой Трианта Турланга. Горстка крошечных домиков цепляется за редкие ровные местечки, очищая землю в этой области, но главным образом она пустыня.

Эверлундский Перевал – грубая дорога, пробирающаяся по предгорьям Незерила над Раувин. В некоторых местах она проходит по вершинам, расположенных в десятках метров над рекой, а в других дорога петляет глубоко внутри земли между иначе непроходимыми холмами у реки. Патрули из Сильверимуна и Эверлунда держат дорогу чистой, но чудовища из более высоких пиков часто блуждают, спускаясь вниз, чтобы охотиться на путешественников по этой дороге.

ЛЕДЯНЫЕ ГОРЫ

Обледеневшая, обдуваемая ветрами горная гряда из одетых в лед пиков, ледников и бесплодных, скалистых долин – все это Ледяные Горы, которые некоторые считают самой восточной протяженностью Мирового Хребта, стоящие в противоположность горной цепи от них справа. Различия является чисто академическим; обе гряды, содержат возвышающиеся, подобно валу, пики, достигающие 6000 метров в высоту, постоянно покрытые снегом по всей длине кроме самых низких участков, и кишачие опасными чудовищами.

В то время, как Мировой Хребет (западная часть, в любом случае) в целом простирается на большее расстояние и имеет больше и более высокие пики, чем у Ледяных Гор, погода в этих Горах – нечто легендарное. Холодные ветры с воем летят вниз от Бесконечного Ледяного моря (к северу от Мирового Хребта) и сталкиваются здесь с неестественными условиями Анаурока. Исходный результат – ветра неимоверной силы и свирепости, беспрецедентной где-нибудь еще в Фаеруне. В ясный день, пух из кусков льда и снега, вихрями далеко улетает от высоких пиков, может быть замеченным на расстоянии до 150 километров от гор, подобно дыму над ними.

Некоторые из высоких долин попадают под этот бесконечный взрыв, направляя его через каньоны и ущелья, очищаясь от снега и гравия, чтобы обнажить только саму скальную породу, в которой никакая земля не сможет закрепиться, и поэтому лишь лишайники могут выжить. В худшие бури даже самые большие и мощные вирмы не рискуют пролетать против них, а то, что передвигается на двух ногах, даже взрослый ледяной великан, не может противостоять порывам ветра.

В то время, как поверхностные условия Ледяных Гор неприветливы в лучшем случае, их бесплодные склоны и обдуваемые долины скрывают большие минеральные богатства. Под первым большим валом находится Цитадель Адбар, самый сильный твердыня дварфов на Севере, кузня и оружейная для всех Серебряных Кордонов. Более старые и забытые твердыни покоятся в лабиринте гор и проходов. Карлики, которые вырыли эти крепости, давно ушли, вытесненные

чудовищами или просто истощились за долгие века из-за вырождения расы, теперь темные, дикие создания основали свои логова в этих замерших залах.

ЛЕДЯНЫЕ ХОЛМЫ

Самые южные вершины могущественного Мирового Хребта – Ледяные Холмы, объединяются с Вечными Пустошами на юге, чтобы сформировать западную границу Серебряных Кордонов. Повышаясь почти до 1200 метров в высоту, эти могущественные валы служат для того, чтобы оградить Лунные Земли и Долину Раувин от плохой погоды и чудовищ, скрывающихся в еще более высоких северных пиках.

Ледяные Холмы – место одной из самых мощных цитаделей dwarфов на Севере – Мифрилового Зала. Они также дом для нескольких скитающихся Утгартских племен, вездесущих орков, ледяных великанов, белых драконов, и случайного лорда-лича, захороненного в лабиринтообразных руинах подо льдом и снегом.

ЗАМОК ИЛЛЮЗИЙ

Сотни лет назад могущественный иллюзионист возвел этот отдаленный замок, наполнив его тонкими и смертельными загадками, западнями, и мороками. После его смерти, местное орочье племя захватило это место и вырезало всех слуг иллюзиониста, но смертельные заклинания и опеки мага поубивали многих из захватчиков, а еще больше сделало их безумцами. Место стояло пустым в течение многих столетий, пока волшебник, человек по имени Малкион (человек мужчина НЗ Отст 12), не раскрыл тайны замка и сделал себя владельцем этого места. Малкион часто призывает могущественных извергов и устраивает сделки с ужасными силами для получения ещё большего волшебного знания. Дьяволы охраняют его замок, и бродят по близлежащим землям, в то время как другие дьяволы обучают его темным искусствам. Отступник не понимает ещё этого, но он уверенно продвигается по пути к созданию второго Замка Врата Ада, который заменит первый, разрушенный несколько лет назад.

ЛАГЕРЬ ЧЕРНЫХ ВОРОНОВ

На усыпанной камнями вершине Голова Дхаеманга, наиболее южной вершине из Ледяных Холмов, группа Утгартцев Черных Воронов установила лагерь. С Головы Дхаеманга видны окрестности у слияния рек Сарбрин и Раувин, а так же подходы к Мифриловому Залу. Из этого гнезда на возвышенности Черные Вороны следят за проходящим речным движением или наземными караванами и планируют быстрые воздушные молниеносные набеги против "слабоумных, недалеких земных Южан". Когда они не планируют новые набеги, Черные Вороны охотятся в лесах и лугах высоких склонов Ледяных Холмов, тщательно наблюдая за появляющимися летающими врагами, которые могут попасть в их лагерь на вершине.

Этим лагерем управляет Гарамель Коттерукая, закаленный разведчик и бандит, подобная большинству остальных Черных Воронов, взирая на любого из не ее племени как на упадочного слабака, заслуживающего любое неуважение, которое только могут проявить Черные Вороны. Так как Голова Дхаеманга – лагерь налетчиков, здесь немного не способных сражаться, и

нет детей; семьи варваров скрыты далеко, в более безопасных и скрытых деревнях.

Лагерь Гарадока (поселок): Традиционный; МЗ ХН; лимит 800 зм; Активы 1,960 зм; Население 49; Изолированное (люди 100%). Из-за успеха в своих набегах Черные Вороны имеют гораздо больше богатства, чем определяет размер лагеря.

Начальник: Гарамель Коттерукая, ХН женщина, человек Вв 3/Вор 3 (лидер крыла)

Важные Персонажи: Келемок Сердце Ворона, ХН мужчина, человека Жр 5 (страж приверженности группы к традициям); Кровавая Вага, ХЗ женщина, человек Вв 5 (чрезвычайно фанатичная и жестокая лидер набегов); Джомол Старый, мужчина, человек Жр 1/Эксп 4 (главный лекарь и тренер гигантских воронов банды).

Лидеры Набегов: Вв 4 (2).

Воины Племени: Вв 3, Вот 3 (2), Вв 2 (3), Вот 2 (4), Вв 1 (3), Вот 1 (7),

Прочие: Жр 3, Вор 3, Вор

2, Эксп 5, Обыв 4, Обыв 3 (2),

Обыв 2 (5), Обыв 1 (11). Все во-

ины Черных Воронов летают

верхом на гигантских воронах

(смотрите Чудовища Серебряных

Кордонов). В случае опасности двух

крыльев будет достаточно, что всех из

лагеря вывезти в безопасное место.

МИФРИЛОВЫЙ ЗАЛ

Черный Ворон, пикирующий с неба

Наследственный дом Клана Боевой Молот – эта известная твердыня dwarфов попала в руки зловещего теневого дракона почти двести лет назад. Её народ блуждал, лишенный наследства, в течение многих долгих лет, но в 1156 ДО герой Бруенор Боевой Молот убил дракона. Затем он вернулся, чтобы изгнать оставшихся слуг дракона и восстановил Мифриловый Зал для своего народа.

Более подробно Мифриловый Зал описан в 3 Главе: Города Серебряных Кордонов.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ РУИН

Около покинутой деревни карликов – Сеттлстоун, расположено Подземелье Руин, о котором говорят, что это останки старого конклава магов, который собирався в его старых залах. Подземелье Руин является домом для множества слаадов, включая младшего – лорда слаадов (возможно уникального) известного как Базим-Гораг, Несущий Пламя. Никто и не подозревает, что такое существо скрывается в Подземелье Руин.

Волшебники, которые когда-то жили в этом месте, вызвали лорда слаадов, чтобы уничтожить огромное войско троллей, которое угрожало их колледжу, и Базим-Гораг справился с этим заданием – но их заклинания удержания нарушились, и лорд слаадов направил свой огонь и против конклава магов. Оставшиеся в живых смогли заманить в ловушку Базим-Горага в подземельях под их разрушенным домом, а затем покинули это место. Базим-Гораг оставался пойманным в ловушке много лет, но теперь другие слаады обнаружили, где он так долго пребывал, и они работают над освобождением Несущего Пламя из его тюрьмы.

ПОРОЧНЫЙ ПЕРЕВАЛ

Между самым северным валом Ледяных Холмов и Мирового Хребта находится высокий холодный проход, который связывает Лес Лурквуд с верхней долиной Сарбрин и за нею Лунных Земель. Немногие ходят теперь по этому пути; большинство тех, кто



путешествует с востока на запад по Северу, находит более легким и "более безопасным для путешествия" идти по течению Раувин или обходить по кругу южнее Вечных Пустошей. Но несколько отважных банд Утгартцев, орков, огров и других ужасных налетчиков иногда все же используют этот маршрут.

В дополнение к ожесточенному климату и трудному передвижению, Порочный Перевал также часто охвачен призраками. Очень давно здесь произошла крупная битва, где армия dwarфов Делзоуна сокрушила орочью орду, стремящуюся вторгнуться в карликовое королевство по этой трудной дороге. Карлики скрылись в старой, давно-покинутой цитадели, вырезанной под вершиной перевала, и зашли орде с тыла, как только та миновала перевал. И dwarфы, и орки канули во времени, но теперь в этом месте много горгулей, включая и несколько странных и мощных смешанных типов, не встречаемых в других местах, наводнивших комнаты и шахты старой цитадели. Они охотятся на любых путешественников, достаточно глупых, чтобы посметь пойти через Порочный Перевал.

ЛЕДЯНЫЕ ШПИЛИ

К северу от Ледяных Гор расположены Ледяные Шпили, гряда вечно замороженных пиков к западу от Высокого Льда Анаурока и к югу от Бесконечного Ледяного моря. Ледяные Шпили разделены на две гряды огромной долиной из замороженных равнин, сочных лесов и низкой, холмистой местности. В этой отдаленной долине находится Хартсваль, маленькое королевство людей, окруженное многочисленными племенами великанов. Говорят, что короли этой удаленной земли имеют кровь великанов в своих жилах и противостоят большому племени особенно умных и злых орков.

ЛЕС АРН

Протяженность сосновых лесов и торфянистых трясин простирается где-то на полторы тысячи квадратных километров. Лес Арн расположен у северо-восточного края Незерийских Гор. На востоке деревья сужаются до невысоких, чахлах сосен, а затем и вовсе растворяется, сталкиваясь с Анауроком. Для региона, где люди привыкли путешествовать многие километры между крошечными поселками и небольшими заставами, Лес Арн считается настоящими дикими землями, что означает, что это действительно отдаленная и редко посещаемая местность.

В более сухой, восточной части расположен Граевельвуд, маленький, скрытый клан горных гномов, чей дом состоит из участка с туннелями и мастерскими под каменной почвой. Гномы Граевельвуда опытные охотники и разведчики. Лорд клана опытная охотница, следопыт и разведчица Мавхеран Хаерскиил, которая хранит свой народ от разрушительной орочьей войны, которая обязательно рано или поздно произойдет. Гномы ловят бобров и прочих пушных зверей по всему лесу и иногда продают эти великолепные меха и изделия из дерева близлежащим смертельным снегам или Цитадели Адбар. Гномы тщательно скрывают свои следы, когда возвращаются домой с одной из таких «экспедиций».

Граевельвуд (деревушка): Обыкновенная; МЗ ХД; ограничение 100 зм; Активы 665 зм; Население 133; Изолированное (горные гномы 91%, щитовые dwarфы 5%, пустроногие халфлинги 4%).

Начальник: Лорд Клана Мавхеран Хаерскиил, НД горный гном женщина Вор4/Рджр4.

Важные Персонажи: Олберн Баннобранд, 3Д горный гном мужчина Жр 5 Гарла Глиттергольда; Халвена Фаллоуфилд, Н горный гном женщина Маг 6 (советник лорда клана); Хограт Покалеченная Рука, Н мужчина горный гном Эксп 9 (лидер Гильдии Трапперов); Мартин Шумейкер, 3Д мужчина горный гном Вот 5 (Капитан Крепости, констебль города).

Стражи Крепости: Вн 3, Вот 2 (3), Вн 1 (2), Вот 1 (4).

Разведчики: Рджр 5, Рджр 4, Вв 2, Рджр 2 (2), Вв 1 (2).

Остальные: Брд 2, Брд 1, Жр 3, Жр 2 (2) Жр 1 (2), Дрд 4, Дрд 3, Дрд 2 Дрд 1 (2), Вн 6, Вн 4, Вн 2, Мнх 3, Рджр 1 (2), Вор 3, Вор 1 (2), Чар 2, Маг 2 (2) Адп 4, Адп 3, Адп 2, Ари 2, Ари 1, Эксп 5, Эксп 4, Эксп 2, Эксп 1 (3), Вот 1 (3), Обыв 7, Обыв 5, Обыв 4, Обыв 3 (2), Обыв 2 (7), Обыв 1 (61).

Западный Арн более влажный и болотистый, чем восточный. В нем обитает несколько крупных банд кобольдов, а также есть останки нескольких таинственных руин, которые, как говорят, ещё существуют со времен Незерила.

ЛЕС ВОРДРОРНА

К северу от Развилки в Старом Делзоуне находится один из самых опасных и редко исследуемых регионов Серебряных Кордонов – Лес Вордрорна. Подобно Лесу Арн на юге, он состоит в основном из соснового леса и торфянистой почвы, а его близость к высоким Ледяным Горам, кажется, создает саван бесконечного холода и неподвижных туманов. Вордрорн называют Лесом Призраков, потому что он часто наполнен множеством нежити, особенно бестелесными типами: привидениями, призраками и спектрами. К счастью, эти неуспокоенные духи, кажется, прикованы к границам их холодного, туманного леса и редко беспокоят путешественников, которые держатся подальше от их владений.

Под Вордрорном находится неглубокий, но обширный лабиринт пещер и подземелий, по слухам датируемых к дням древнего Илласкана. Культ чародеев, священников смерти и воинов с окрашенными лицами в виде черепа практикует здесь темные и злые обряды, переживая возвышение и падение больших империй и разграбление свирепых орочьих орд. Спустя какое-то время они вымерли (или, по крайней мере в это верят), оставив после себя большой запас знаний о некромантии, скрытых в черных каменных башнях и заросших плющом склепах, которые покоятся полу-погребенными в глубинах Вордрорна, и мощных проклятий и опеки, охраняющих их старые укрепления и форпосты.

По крайней мере одна необычайно мощная сфера погибели (призрак бихолдера, Огромный экземпляр с 22 КХП) блуждает по Вордрорну, охраняя свои тайны.

ЛЕС ДРУАР

К северу от Лунного и Холодного Лесов земля резко повышается, приближаясь к Мировому Хребту. Ряд за рядом, крутые, покрытые лесом горные хребты поднимаются от Сарбринской Долины и простирающегося ландшафта Лунных Земель к стенам гор, всегда видимых на севере как вал ледяных копий. Лес Друар – это тонкие истощенные сосны, ели и пихты. Поскольку земля поднимается к горам при продвижении на более далекий север, лес быстро уступает холодному, бесплодному кустарниковому району и пустошам у подножия высоких ледников и горных пиков.

Подобно нижерасположенному Холодному Лесу, Лес Друар имеет репутацию как место насыщенное растерзывающими все орками, великанами и более страшными тварями. Репутация хорошо поддерживаема. Из ледяной прочности горных пиков группы ледяных великанов и охотников холмовых великанов приходят в это место в поисках развлечений, древесины и пищевых запасов. Мародеры орков часто собирают умерших в этих поросших деревьями холмах. Друар известен своими рофами, жуткими медведями и жуткими росомахами, которые настолько страшны, что даже ледяные великаны подумают дважды, прежде чем напасть на них.

Верхние части Друара также являются домом для нескольких маленьких групп арктических карликов, недавно мигрировавших из Великого Ледника, перейдя ледяную полярную вершину, чтобы поселиться на Новой Земле. Они ревниво защищают свои охотничьи угодья от соседей с севера. Арктические дварфы приручили множество жутких росомов и используют этих жестоких существ в помощь на охоте. Они избегают при возможности великанов, но никогда не отказываются от возможности напасть на мародерствующих орков с яростью снежной бури. Унимак Гигантский Череп – лидер своего народа. Он управляет селением, живущими в глубокой, покрытой льдом долине, с течением, известным как Ледяной родник.

Ледяной Родник (деревня): Магическая (правит друид); МЗ ХН; лимит 40 зм; Активы 88 зм; Население 44; Изолированное (арктические дварфы 100%)

Начальник: Унимак Гигантский Череп (ХД мужчина арктический дварф Вв 4/Дрд 9).

Важные Персонажи: Анива Ледяноногая, Н женщина арктический дварф Рджр 5 (предводительница охотников); Колмак Сломанный Н мужчина арктический дварф Вн 2/Маг 4 (мудрец племени); Нунима Поедатель Орков, ХН мужчина арктический дварф Вв 4 (военный лидер Ледяного Родника).

Охранники племени: Вв 3, Вн 3, Вот 2 (2), Вв 1 (4), Вн 1 (2)

Прочие: Вв 2, Брд 1, Дрд 5, Дрд 1, Рджр 4; Вор3, Чар 2, Адп3, Эксп 6, Эксп 3, Эксп 1 Вот 5, Обыв 6, Обыв 5, Обыв 3, Обыв 2 (3), Обыв 1 (12).

ЛЕС ЛУРКВУД

Этот великий лес является вторым по размеру после Высокого Леса среди лесистых местностей Севера. Расположенный у подножья Мирового Хребта, он имеет плохую репутацию в близлежащих землях, как лес, наполненный яростными племенами орков, эттинов, великанов и других горных существ. Репутация в значительной степени заслужена, хотя южный край леса достаточно безопасен, чтобы привлечь лесорубов, ловцов и охотников из Мирабара, Несме и Лонгсэдла.

Несколько Утгартских племен бродят по большим просторам леса — преимущественно Лося, Грифона и Небесного Пони. Еще одно племя также охотится в этих землях. В восточном Лурквуде, за трудно преодолимыми холмами, поднимающимися к Гибельному Проходу, господствует Утгартское племя Серого Волка. Эти дикие варвары заработали страх и уважительное отношение от других жителей лесной местности. Маленькие лагерные стоянки Серых Волков могут быть найдены повсюду на Севере, но клан Лурквуда содержит совместно более пятидесяти ликантропов. Они не приветствуют незваных гостей на своих охотничьих угодьях.

ЛЕС СИЛЬВЕРВУД

Между Вечными Пустошами и Незерийскими Горами, Раувин течет через бурные предгорья. Восточный берег дик и почти непроходим, протекая рядом с так называемым Эверлундским Перевалом. Западный берег содержит узкий, более или менее ровный участок долины, нарушаемый частыми, крутосторонними холмами. От этой низменности земля поднимается снова круто вверх к высоким, влажным Вечным Пустошам, порезанным на длинные, подобные пальцам, борозды, выходящим из пустошей. На этом бурном ландшафте растет Сильвервуд.

Когда-то Сильвервуд присоединялся к Высокому Лесу, но из-за столетий вырубки леса лесорубами, работающими в лесистой местности с обеих сторон Вечноболотного Пути (дорога от Эверлунда до Ярмара)



Один из призраков Леса Вордрорна

была вырублена большая прогалина через лес, почти тридцать километров поперек. Голые склоны, усеянные пнями старых деревьев, украшают этот промежуток. Сильвервуд все еще живет, потому что его оставшаяся часть – переплетенная масса темных чащ, защищенных крутым и ненадежным ландшафтом. Множество троллей и другие чудовища из Вечных Пустошей бродят по этой лесной местности в поисках добычи или случайного неосторожного лесоруба.

ЛУННЫЕ ЗЕМЛИ

Проводники и торговцы в Серебряных Кордонах могли бы описать Лунные Земли как «все, что к северу от Раувин, к востоку от Сарбрин и к северу от Незерийских Гор, по крайней мере пока вы не добрались до Старого Делзоуна или Холодного Леса. Вы поймете, когда вы будете там». Хотя и не очень точное, все равно это хорошее определение этого района. Южный край области вдоль реки Раувин густо заселен, но как только вы пропутешествуете, больше чем несколько километров от реки, земли быстро становятся дикими. Луга чередуются с холмистой местностью и густыми рощами в укрытых районах, составляя большинство этой области.

Лунные Земли являются территорией Утгартцев. В северной части этой области расположены холмы предков племен Черного Льва и Красного Тигра в Источнике Беоранны, в то время как холмы предков племени Небесного Пони находится в Одном Камне в южной части Лунного Леса. Народ Сильверимуна оставил эти земли свои соседям варварам, и лишь немного ферм или зданий расположены дальше, чем на несколько километров к северу от города Адустриель. В последнее время в этой области возникли проблемы, когда Небесные Пони Утгарда (смотрите Лагерь Уолмада, в Старом Делзоуне) совершили набег на несколько караванов дварфов, идущих на юг через Лунные Земли от Цитадели Фелбарр к Сильвермуну. Никогда не отступающие от борьбы, импульсивные карлики Фелбарра жаждут изгнать варваров Небесных Пони из этой территории, что вероятно, принесет большие потери с обеих сторон и много печали.

На полпути между Сильверимуном и Ривермутом стоит город Высокая Твердыня, названная так из-за того, что взгромождается на высоком утесе напротив Вечных Пустошей. Хозяин Твердыни и его люди подчиняются Сильверимуну.

ИСТОЧНИК БЕОРАННЫ

Эта глубокая, погруженная долина содержит холм предков, священный для Черных Львов и Красных Тигров. Под руководством Андара Хертвуда, Черные Львы покинули свою кочевую жизнь и поселились в городе с грубым частokoлом, торгуя древесиной, мехами, и копченым мясом (все собранное из близлежащего Холодного Леса и близлежащих земель) с большими городами Серебряных Кордонов за культурные товары. Красные Тигры не думают так, как их собратья, избравшие жизнь южных обезьян, и не

раз ссоры между воинами этих двух племен становились смертельными, поскольку Черные Львы отвечают на обиды и оскорбления их собратьев.

Торговцы из других городов приветствуются в городе Источник Беоранны, но их путешествие сюда может быть опасным. Много торговцев прибывают сюда с эскортом групп авантюристов.

Источник Беоранны (большой город); Традиционное; МЗ Н; лимит 3,000 зм; Активы 320,850 зм; Население 2,139; Изолированное (люди 92%, полуэльфы 3% щитовые дварфы 1%, шустроногие халфлинги 2%, остальные 1%)

Начальник: Андар Хертвуд, ХН человек мужчина Вв 6.

Важные Персонажи: Патревани Однорукий, ХН мужчина человек Жр 3 Утгара (традиционный шаман, который противится тому, что Черные Львы оставили старый стиль жизни); Хаск Кровавый Топор, Н мужчина человек Вн 5 (меченосец или главный телохранитель Андара и хранитель закона в городе); Прадхоск Золоторукий, НЗ мужчина полу-орк Вор4/Вн2 (жадный, верткий торговец, у которого в долгах большинство народа племени); Скелли Диконогая, ХД женщина человек Вор 5 (разведчица и наемный проводник).

Меченосцы (Охрана Вождя): Вн4 (2), Вот3 (4), Вн2 (2), Вот2 (2) Вн1 (5), Вот1 (4).

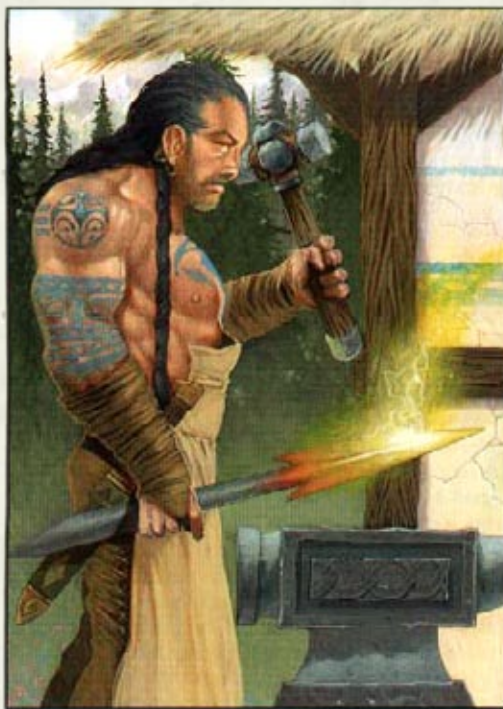
Ополчение: Вот11, Вот7, Вот5, Вот2 (2), Вот1 (96).

Прочие: Вв12, Вв7, Вв6, Вв5, Вв3 (3), Вв2 (3), Вв1 (5), Брд6, Брд4, Брд3, Брд1 (4), Жр7, Жр5, Жр4, Жр3 (2), Жр2 (3), Жр1 (3), Дрд9, Дрд7, Дрд4, Дрд3 (2), Дрд2 (5), Дрд1 (5), Вн2 (2), Вн1 (3), Мнх6, Рджр6, Рджр2 (3), Рджр1 (5) Вор5, Вор3, Вор2 (2), Вор1 (2), Чар7, Чар6, Чар4, Чар3, Чар1 (2), Маг6, Маг5, Маг3 (2), Маг2 (2), Маг1 (4), Адп10, Адп8, Адп5, Адп4, Адп2 (3), Адп1 (10), Эксп8, Эксп7, Эксп4, Эксп3 (3), Эксп2 (4), Эксп1 (61), Вот5, Вот3, Вот2 (3), Вот1 (6), Обыв13, Обыв9, Обыв7, Обыв6, Обыв3 (3), Обыв2 (22), Обыв1 (1,799).

ОДИНОКАЯ БАШНЯ

Эта странная башня из белого камня кажется необычайностройной и утонченной, учитывая её местоположение глубоко в дикой местности. Пейзаж вокруг башни весьма странный. Совершенно круглая зона из смешанного, вулканического камня, с глубоко-раскалывающимися щелями, окружает основу башни, выделяясь из нежных, покрытых торфом склонов, как будто башня была выстроена где-нибудь в другом месте, а затем перенесена сюда, наряду со всем пейзажем в пределах тысячи метров или около того.

Волшебник Ссессибил Истахвар (33 мужчина полу-изверг янь-ти Маг19) основал здесь свой дом. Он не является уроженцем Фаеруна и проводит много времени далеко от башни, делая свои дела на далеких планах. В течение его последнего отсутствия, почти тридцати лет, волшебник Арбэйн проник сквозь защиту Одинокую Башню и разграбил скры-



Кузнец Черного Льва в работе

тые знания Ссессибила, сделав себя владельцем этого места, пока группа авантюристов не выпнала Арбэйна, очистив путь для возвращения Ссессибила.

Ссессибил защищает свою собственность с помощью ужасных элементарей и множества смертельных заклинаний, но он вынашивает некоторые идеи по Серебряным Кордонам (или любой другой части Фаеруна). Одинокая Башня – для него убежище и скрытая цитадель, место, где враги и конкуренты из его родного плана не смогут определить его местонахождение или напасть на него.

ЛУННЫЙ ЛЕС

Большой, густой лес во власти эвергринов, тенешапок, и сумеречных деревьев. Лунный Лес является домом для нескольких природных хищников и здесь нет никаких орков или гоблиноидов. Его южные края достаточно умиротворенные. Они дом для маленьких групп лунных эльфов и лесных эльфов, которые ходят по его зеленым глубинам и прекрасным лужайкам, а так же простым домом для нескольких лесорубов и охотников. Северные глубины отличаются тем, что лес становится более темным, более густым, и более заросшим, там охотится Народ Черной Крови.

ВЛАДЕНИЯ ГЕРОЛЬДОВ

Это – магически опекаемая подземная цитадель Высокого Герольда, по имени Старая Ночь (Шалара Свордсхай, человек женщина ХД Брд 6/Рджр 4). Владение – секретный склад наук и знаний в дикой местности Севера. Твердыня скрыта под приземистой, заросшей башней, которая может быть магически скрыта от взглядов посторонних специальным постоянным эффектом *галлюцинарной местности*.

Вне башни – последовательность из подземных комнат, которые хранят старые знамена, трофеи, и письма всех видов, многие из которых лично защищены несколькими видами магии. Комнаты посвящены всем главным расам, ведут в великолепную библиотеку, поддерживаемую тремя уровнями балконов, и удобными столами для чтения. Она содержит самое большое собрание геральдики, генеалогии и томов с отчетами кроме Канделкипа. Только Высокие Герольды знакомы со всеми защитами Владений, к ним, насколько известно, относятся плесень, эффекты, не позволяющие гореть открытому пламени, и бронированные ужасы, которым отданы приказы о нападении на любых злоумышленников, которые не знают специальных паролей.

Много книг и столов во Владениях фактически неподвижные механизмы, послушные лишь командам Старой Ночи. Кроме того, некоторые книги, скрытые среди полок, содержат мощные волшебные ловушки, наподобие глифов опеки и символов. Старая Ночь обычно носит наручи защиты +4 и ржавую железную сферу (железные полосы Биларро) на поясе.

ОДИН КАМЕНЬ

Когда-то на холме предков здесь поклонялись три Утгардских племени: Небесные Пони, Золотые Орлы и Красные Пони. Теперь лишь остались Небесные Пони. Один Камень – это массивный камень высотой 3,6 метра, на котором выгравирован слабый узор, чье значение исчезло вместе с мертвыми племенами. На расстоянии ста метров расположен круг из каменных пирамидок.

В последние несколько месяцев ликантропы Полого Когтя устраивали засады на людей племени Небесного Пони, приходящих почтить предков. Теперь варвары Небесного Пони нападают на любого чужака, которого они увидят в пределах алтаря.

ПЕСЕННЫЙ РОТ

В дне пути на север от Кваерварра расположен холм без деревьев в самой середине леса. Это место дом для небольшого храма Эйлистраии. Последователи Темной Девы, которых изгнали из Сильверимуна, часто собираются здесь, чтобы потанцевать на вершине холма в безлунные ночи. Когда приверженцы Эйлистраии здесь присутствуют, они не ставят стражей, но место защищено различными магическими защитами и опеками от злых нарушителей.

ПОЛЫЙ КОГОТЬ

Дикая лощина, заполненная ежевикой и сплетенными деревьями в северной области Лунного Леса, Полый Коготь дом для одной из наибольших и самых опасных банд Народа Черной Крови на Севере. Приблизительно семьдесят сильных последователей Малара нападают на всех, кто вторгается на их территорию. Они также стараются похитить людей или других цивилизованных гуманоидов, чтобы охотиться на них в смертельной Высокой Охоте по крайней мере один раз в месяц. Хотя они предпочитают обычных людей Серебряных Кордонов, поимка Утгардцев, или искателей приключений – тоже неплохой спорт.

Черная Кровь Лунного Леса возглавляется Кровавым Мастером Джартоном (мужчина НЗ оборотебарсук Рджр 5). Они охотятся группками, выставя стражей или передвигающихся разведчиков по краям леса. Джартон был раньше полу-эльфом из Сильверимуна, который сам охотился на ликантропов из Черной Крови в этом лесу, чтобы защитить народ города. Зараженный ликантропией после нападения оборотебарсука, он использовал свои охотничьи навыки, чтобы стать лидером Черной Крови. Он мечтает разрушить Сильверимун и подавить Серебряные Кордоны своими дикими охотниками.

Это племя помечает свою территорию брызгами «кровавого вина», захваченное вино, перемешанное с кровью убитых Народом. Кровавым Вином они мажут деревья, пни и скалы символом племени: фигура гуманоида черточками, с большим когтем, там где должна быть его голова. Черная Кровь считает весь Лунный Лес своей личной территорией, и они убивают любого человека или гуманоида, входящего в него. Хотя на границы Лунного Леса, город Кваерварр и лощину, в которой Владения Герольдов, Черная Кровь, не смеет все же нападать. Они удовлетворяют себя ловлей, завоеваниями и охотой на лесников или путешественников около Кваерварра, ищут втайне возможность истребить город в максимально возможной степени, прежде чем воспламенить огонь конфликта.

Приключение «Черная Ярость» в Главе 8 из этой книги описывает более детально Полый Коготь и его обитателей.

МИРОВОЙ ХРЕБЕТ

Известная в Фаерунских знаниях как бесконечная, непреодолимая стена холодных пиков, Мировой Хребет отмечает конец смертного мира. Все барды за исключением немногих, которые фактически по-

сетили Замерзшие Дали (земли вокруг Долины Ледяных Ветров), утверждают, что северу от Мирового Хребта нет ничего, кроме Бесконечного Ледяного Моря.

Никто, как они говорят, не может выжить в этой обдуваемой ветром, замороженной пустоши из острых как лезвия, волн черного льда. Пройти через него можно лишь с помощью великого волшебства, а те кто и пройдут сквозь него, найдут свою смерть в белых туманах лежащих позади Моря. Некоторые мудрецы утверждают, что среди туманов скрываются белые драконы, в то время как другие говорят об аморфных, подобных облаку вампирических хищниках. Какие бы там опасности ни были, все соглашаются, что ни один смертный никогда успешно не пересекал Царство Туманов, чтобы достигнуть Королевства Богов, лежащие за ним.

Те, кто собрал непосредственные знания о горах вместо знаний, собираемых из рассказов бардов и предположений мудрецов, знают, что Мировой Хребет – горная гряда из вечно снежных, высоких и бурных гор. В большинстве мест гряда состоит приблизительно из трех горных пиков в толщину, хотя более северные пики полностью покрыты льдом и могут казаться простыми скалистыми вершинами или игольчатыми скалами для того, кто будет пролетать над ними. Среди них постоянно слышно ледяное завывание ветров, а их склоны начинают обрываться, обрушивая огромные массы скалы. Местные жители называют это «когда горы смещаются», потому что такие камнепады больше походят на сокрушительные падения камней, а не оползни. Камнепады, грозная погода и частые чудовища, совершающие набеги, делают земли чуть южнее Мирового Хребта скудно заселенными. Есть интересные земли к северу от Мирового Хребта, в частности Долина Ледяных Ветров – и есть много путей через горную стену, чтобы достигнуть этих земель Замерзшей Дали. Но все эти маршруты опасны, и большинство проходят внутри некоторых из многих покинутых твердынь dwarфов, которые пронизывают пики Мирового Хребта. Несколько из этих наполненных чудовищами подземных скрытых туннелей проникают через Мировой Хребет, выводя прямо в холодные земли позади гор.

Некоторые из шахт в Мировом Хребте были оставлены из-за того, что в них закончилась руда, но больше всего были покинуты карликами, которые умерли или сбежали от постоянных нападений чудовищ. Возможно горы все еще содержат самые богатые залежи металла во всем Фаеруне (тому свидетельство – богатство Шахт Мирабар), но и являются домом для множества монстров. Бесчисленные племена великанов, хобгоблинов, орков, медвежатников и гоблинов живут в Мировом Хребте, занимая практически каждую пещеру или покинутые убежища dwarфов, за исключением тех, которые являются логовом драконов. Холмовые великаны бродят по склонам гор, а пики и замерзшие высокие долины являются домом для ледяных великанов и белых драконов, в то время как туманные великаны обычны в Землях Супротив Стен и пустошах южнее близлежащих лесов.

Немногие бесстрашные авантюристы, которые проникли в сердце Мирового Хребта, рассказывают, что лед до сегодняшнего дня сохранил покинутые руины, которые, кажется, являются человеческим городами, а так же логова замороженных драконов. В других местах более странные существа, и большие, и маленькие, навсегда заморожены во льду, некоторые в сидячем, некоторые стоячем положении, как их настиг холод в пути.

ЗАМОК ТЕМНАЯ СТРЕЛА

Потерпев поражение от рук Эмераса Варкроуна в Цитадели Множества Стрел, Обоулд повел свои несколько сотен самых жестких и опытных воинов в этот уединенный замок в высоких долинах Мирового Хребта. В отличие от многих других замков и башен в этих жестоких горах, Замок Темная Стрела был построен приведенными сюда рабами орков, которые и выстроили крепость, чтобы противостоять своим многочисленным врагам. В то время, как первоначальные строители замка давно исчезли, погибнув в каком-то давно забытом сражении, замок стоит до сих пор. Обоулд и его воины вытеснили из него великанов, которые держали его, и приступили к укреплению и восстановлению старого замка в усиленном стремлении.

Обоулд (ХЗ мужчина орк Вв 5/Вн 4, смотрите *Руководство по Игровому Миру Забытые Королевства*) назвал свое новое жилище Замок Темная Стрела. Он может быть не столь же хорошо сделан как это было в руках карликов, но все в чем ему не хватает в мастерства, восполняется массивными каменными блоками, тупиками, грубыми, смертельными ловушками и запутанными коридорами, обстреливаемыми из скрытых бойниц в стенах. В этой крепости Обоулд тщательно собирает свою силу для его новой задачи – объединения горных орков под его знаменами. Обоулд винит в потери Цитадели Множества Стрел не "нескольких коротконогих, бородатых дураков" (dwarфов, появившихся для него некстати), а скорее огромную орочью орду, которая пришла вниз, чтобы осадить его. Эта орда разрушила ворота цитадели и уменьшила силу защитников Обоулда до того, как напали карлики.

Сейчас собирается другая такая орда, и Обоулд ждет её взрыва и продвижения, чтобы в сражение вступили Серебряные Кордоны, прежде чем он пошлет свою собственную "Армию Стрел" в бой. Он составляет заговор, чтобы восстановить цитадель и земли вокруг, но настроен миновать нападение этой новой орды, или нападение союзнических армий и волшебство Серебряных Кордонов. Хотя он и так уже имеет свой трон, Обоулд мечтает перед смертью самостоятельно контролировать и править в самом Сильверимуне.

Если его клыкастые смогут завоевать все земли к северу от Раувин, тот тогда у него будет достаточно территории, чтобы разделить её между его восьмью беспокойными сыновьями, – и удержать их возможности перерезать друг другу горло. Чтобы наконец-то смогла родиться империя орков Обоулдар. Обоулд только надеется, что он сможет удержать его самого старшего и жестокого отпрыска Скраута и его братьев Арога и Бримоеля от подъема мечей против него, в то время как он ждет появления (и прохождения) орды. Его энергичные патрули – один из способов заставить его сыновей напряженно работать и держать большинство его воинов далеко от их болтающих языков и подкупа.

Каждый день украшенный черепом, рогатый трон Обоулда кажется менее прочным под ним, и с каждым проходящим месяцем его шпионы поговаривают о новых предательствах и странных событиях среди его людей. Гнев и неутомимость растут в Повелителе Множества Стрел, и скоро настанет для смелого удара, придет орда или нет. Скоро ему нужно будет сделать что-то решающее, или слухи о его трусости и слабости возникнут вокруг каждого походного костра Темной Стрелы.

Замок Темная Стрела является домом почти двум

тысячам из сорока пяти тысяч орков под управлением Обоулда. Орки, которые не живут в или около Темной Стрелы, живут в пещерах и укрепленных деревьях в горах поблизости, считаясь воинами под командованием Обоулда.

Замок Темная Стрела (маленький город): Традиционный; МЗ ХЗ; лимит 800 зм; Активы 78,080 зм; Население 1,952; Изолированное (орки 90%, полуорки 3%, гоблины рабы 2%, огры 2%, люди рабы 2%, другие 1%).

Начальник: Король Обоулд Много Стрел, ХЗ орк Вв 5/Вн 4.

Важные Персонажи: Черная Лорог, ХЗ женщина, орк Адп 13 (верховный шаман племени); Скраут, ХЗ мужчина, орк Вв 3/Вн 4 (старший сын Обоулда); Нумат Змея, НЗ женщина, полу-орк Вор 4/Вн 2/НмУб 2 (главный шпион и супруга Обоулда); Толстяк Боск, ХЗ мужчина, огр Вн 4 (вождь телохранителей Обоулда, и гораздо более умный, чем обычные огры); Бримоель, ХЗ мужчина, орк Жр Груумша 6 (сын Обоулда, религиозный фанатик, который мечтает о том, чтобы жрецы Груумша правили над всеми горными орками); Ултранг Безумный, ХЗ мужчина, орк-обороткабан Вв 5 (берсеркер и герой для большинства агрессивно настроенных молодых воинов племени).

Военная Группировка Обоулда: Вн 8, Вот 7, Вв 6, Вн 6,

Вв 5 (2), Вот 5 (2), Вв 4 (3), Вн 4 (2), Вот 4 (5), Вв 3 (3), Вн 3 (3), Вот 3 (22), Вв 2 (7), Вн 2 (6), Вот 2 (73), Вв 1 (13), Вн 1 (21), Вот 1 (447).

Прочие: Брд 5, Брд 4, Брд 2 (2), Брд 1 (3), Жр 5, Жр 4 (2), Жр 3, Жр 2, Жр 1 (2), Рджр 5, Рджр 4, Рджр 2 (2), Рджр 1 (3), Вор 9, Вор 6, Вор 4 (2), Вор 3 (2), Вор 2 (4), Вор 1 (5), Чар 7, Чар 4, Чар 3, Чар 2 (2), Чар 1 (2), Адп 8, Адп 6, Адп 4 (2), Адп 3 (2), Адп 2 (4), Адп 1 (6), Эксп 8, Эксп 5, Эксп 4 (2), Эксп 3 (3), Эксп 2 (7), Эксп 1 (48), Обыв 10, Обыв 8, Обыв 7, Обыв 6 (2), Обыв 5 (2), Обыв 4 (5), Обыв 3 (9), Обыв 2 (47), Обыв 1 (1,153). Большинство экспертов Замка Темная Стрела оружейники или осадные инженеры.

ЗЕМЛИ СУПРОТИВ СТЕН

Предгорья у Мирового Хребта состоят из многих остроконечных, скалистых, сосновых лесов типа Друара, нарушенные лишь множеством маленьких, узких озер, известными как "когти" из-за их формы. Дикие олени огромного размера здесь бродят обширными стадами, на них охотятся хобгоблины, орки и выносовые, воинственные племена Утгардцев. Известные поселения, постоянные сооружения, дороги и цивилизация здесь отсутствуют; единственные следы, которые могут быть найдены – следы стад оленей.

В эти дни немногие авантюристы, рискующие подойти близко к великой стене гор никогда не воз-

ЧЕРНАЯ ЛОРОГ

Женщина, орк, Адепт 13: СВ 12; Средний гуманоид; КХП 13д6+26; Хп 59; Иници +2; Скор 9м; КД 16 (касат. 12, отороп. 14), Ат. +7/+2 рукопашн. (1д4+1/19-20, кинжал шока +1) или +9 стрелков. (1д4/19-20 плюс яд, превосходный кинжал); СК Темновидение 18 м, преимущества от талисмана; МЗ ХЗ; Сп-бр Стойк +6; Рефл +8; Воля +11; Сила 11, Ловк 14, Тело 15, Интл 15, Мудр 17, Обн 11. Рост 170 см.

Навыки и Черты: Ремесло (Алхимия) +13, Концентрация +16, Приручение Животных +5, Лечение +11, Прислушивание +7, Магическая Слежка +6, Отслеживание +7, Искусство Выживания +7, Чтение на Орочем и Общем языках; Активация в Бою, Отклонение Стрел, Уворачивание, Улучшенный Невооруженный Удар, Молниеносные Рефлексы.

Преимущества от Талисмана: Дает хозяину черту Настороженность (когда в пределах вытянутой руки); совместные заклинания с хозяином; эмпатическая связь с хозяином, хозяин может применять магическое слежение на талисман. Смотрите Талисманы в 3 Главе Руководства Игрока.

Подготовленные Заклинания (3/4/4/3/1; базовый КС 13+уровень заклинания) 0— лечение мелких ранений, обнаружение магии, призрачные звуки; **1-й—** пылающие руки, лечение легких ранений, скрывающий туман, сон; **2-й—** грация кошки, лечение средних ранений, невидимость, видеть невидимое; **3-й—** анимировать мертвого, лечение серьезных ранений, шар молнии; **4-й—** собственный полиморф.

Имущество: кинжал шока +1, кольцо-таран, волшебная палочка лечения средних ранений (22 заряда), превосходная кольчужная рубаха, 7 превосходных кинжалов, 3 дозы яда большого скорпиона, 3 дозы яда синего винниса.

Талисман Жаба: КХП 13; Хп 29; Ат. +6/+1 рукопашн.; КД 22; Может переносить касательные атаки, может говорить с хозяином, может говорить с жи-

вотными своего вида; УМ 18; Интл 12; смотрите Приложение 2 Справочника Монстров 3,5 редакции.

Главный советник Обоулда, шаман Темных Стрел, адепт Груумша. Всегда одетая в черный халат, она скользит через орочы пещеры, высокая, сдержанная и угрожающая. Воины и обычные орки боятся и ненавидят ее, но никто не смеет нападать на Лорог, потому что орки боятся гнева Груумша, потому что она держит силу лечения и потому что Лорог всегда носит с собой отравленные метательные кинжалы, которые она никогда не смущается пустить в ход. Она предпочитает использовать яд большого скорпиона и синего винниса.

Лорог смотрит на Обоулда как на великого лидера орков и лучшую надежду для распространения и повышения власти его народа и Груумша. Она осторожна в поддержании всех его действий, в то время как, по правде говоря, высматривает сначала для себя. С разрешения Обоулда, она проверяет и пробует на страх каждого подающего надежды воина орка племени, путая их страшной гибелью от немилости Груумша, если они предадут свое племя или короля. В тайне она определяет, кем из этих будущих офицеров в армии Обоулда она сможет лучше всего управлять, и, следовательно, которого она поддержит как преемника, если король падет.

Лорог проводит свое время, прячась среди орков Темной Стрел, удостовераясь, что они видят, что она внимательно наблюдает за всеми. Она также любит стоять невидимой, и подслушивать то, что орки действительно думают, ловя любой намек волшебного найденного сокровища. Желание большей магической власти – горящий голод для нее. Лорог и Обоулд не доверяют друг другу, но все же они работают вместе, как будто все нормально, каждый наблюдает и ожидает, когда другой попытается предать его или ее.

вращаются назад. Орки и другие мародеры охотятся на них так умело и упорно, как любой охотник преследующий ценную добычу. Патрули орков теперь очень многочисленными в Землях Супротив Стены, особенно в бандах (или "военных кулаках") ветеранов, оседлавшихся непосредственно Королю Обоуду. Военный кулак обычно состоит из тридцати ветеранов, присматривающих и воспитывающих приблизительно дюжину зеленых новобранцев клыкастых. Они знают ландшафт, хорошо вооружены, и опрометчивы в смелом рвении убить кого-то. Большинство ветеранов – квалифицированные стрелки, и в любой стычке, несколько из них держатся скрытно позади для наблюдения. Если патруль уничтожен, эти скрытые воины бегут, чтобы сообщить о таких внушительных злоумышленниках.

ТОЛВАРР

Много высоких проходов внутри горной цепи отгорожены льдом. Большинство ледяных барьеров природные, но некоторые, особенно на запад от истоков Сарбрин – созданы ледяными великанами. По крайней мере, шесть племен ледяных великанов, плюс приблизительно десяток или меньше семейств изгоев или мятежников, населяют самые холодные, самые высокие горные пики и долины. Они называют свою область поселения Толварр (буквально, "наше место" на древнем диалекте великанов), но это – не королевство. Племена (Артларр, Борумн, Джоронт, Клевин, Турторст и Ягррей) традиционно враждуют и борются друг с другом.

Однако в одном из племен вырос достойный наследник, который планирует великие вещи. Герти Орелсдоттр (женщина, ледяной великан, ХЗ Жр Аурил 5/Рджр 4; смотрите *Руководство по Игровому Миру Забытые Королевства*), преданная жрица Аурил, которая обучила заклинаниям и убеждениям Ледяной Девы жрецов в других племенах и, таким образом получила большую популярность. Когда ее стареющий отец Орел Серая Рука умрет, Герти станет ярлом племени Ягррей, если только несколько враждебных старых воинов не сумеют устроить несчастный случай, чтобы расправиться с нею. Герти мечтает о совете ярлов, где жрецы, которых она обучила, могли бы работать вместе над магией и принести зиму и бури на Север, таким образом расширив власть ледяных великанов далеко на юг. Жрецы из всех главных племен поддерживают ее в этой мечте о завоевании, но некоторые из старших воинов великанов видят повышение власти Аурил среди их шаманов и жрецов как коварную угрозу, и продумывают способы, чтобы обеспечить их собственные позиции против Герти и ее последователей.

НЕЗЕРИЙСКИЕ ГОРЫ

Гряда темных, нависших пиков, которые когда-то были границей между древними странами Незерил и Делзоун. Незерийские Горы, как известно, в течение долгого времени были хорошим ориентиром, чтобы держаться подальше от них. Орки племени Тысячи Кулаков обитают на их южных склонах, а орки Разо-

рванных Потрохов устроили логова в пещерах на северной стороне склонов. До недавнего времени эти два клана яростно и непрерывно боролись за контроль Лунного Перевала; теперь орки Разорванных Потрохов сколотили нелегкое перемирие со своими конкурентами под влиянием танарукка-эmissара от некоторой темной власти из Замка Врата Ада.

Клан синих драконов Моруеме обосновал свои логова высоко в самых восточных Незерийских Пиках. Эти драконы часто летают, чтобы обыскать склоны гор и окружающую низинную местность в поиске их любимой еды – орков или огров. Когда они слишком голодны, то ничто уже их не остановит; в течение одной суровой давней зимы Моруеме напали на Эверлунд, хватая домашний скот и кричащих, убегающих владельцев несчастных животных, высоко в горы, в ночь. Из-за аппетита драконов, оба племени орков уменьшилось до нескольких сотен клыкастых каждое.

Горы западнее от Лунного Перевала предлагают гранит тем, кто осмеливается добыть его, но здесь нет больших или легко доступных жил руды. Золото, медь и серебро обильны лишь в глубине, по северному склону гряды, где расположен город Смертельные Снега, толпящийся в горной долине.

Легенды о богатствах, типа тайников Незерийской магии огромной мощи всегда тянули в Незерийские Горы, но немного людей осмелилось пойти на такие приманки. Одна причина нежелание исследователей и авантюристов обыскивать пики гряды из-за удивительного изобилия чудовищ в Незерийских Горах. Возможно, скрытые порталы связывают горы с другими регионами, часто заселенными чудовищами, или возможно, есть логово глубинного отродья в неизведанных пещерах гор. Но какая бы не была причина, чудовища многих видов, кажется, ежедневно бурлят на высоких склонах Незерийских Пиков.

БАРАСКУР

Названная по имени великого орочьего героя племени из прошлого, эта горная цитадель из пещер, идущая вдоль обдуваемой ветрами, горной дороги – главное поселение орков Разорванной Кишки. Она расположена на южной стороне Пика Орочья Кровь, между Смертельными Снегами и Сандабаром. Разбойничьи группы совершают набеги из Бараскура вдоль Лунного перехода на запад, Перевала Падающих Камней на юг и Развилочной Дороги на севере.

Очень необычный страж присматривает за орками Разорванной Кишки. Несколько столетий назад человеческая волшебница-изгой по имени Ауматра нашла убежище в племени. Ауматра умерла столетия назад, но ее дух иногда проявляется. Орки Разорванной Кишки обнаружили, что они могут умиротворять Ауматру (женщина ХЗ, человек приведение Чар 14), принося ей в дар высокую, стройную человеческую женщину с темными волосами, и знаниями в волшебстве, некто похожий на её собственное давно умершее тело, чтобы могла ею обладать. Когда призрак становится беспокойным, орки ищут женщину нужной внешности идут на большие расстояния, чтобы схватить ее живой и принести в дар приведению Ауматры в темной церемонии.

Ауматра может обладать своей несчастной жертвой в течение нескольких дней, а затем насытившись, сно-



Черная Дорога

ва стать тихой, или она может держать свою носительницу в течение многих месяцев. Орки именуют носительницу как «Рот Ауматры», и тщательно охраняют ее в течение того времени, пока призрак несопротивляется и добром расположении. В течение времени, когда Ауматра обладает телом, она проводит много времени, блуждая в близлежащих руинах и гробницах, ища кое-что, что она не может найти, когда у неё нет тела, в то же время, командуя орками Разорванной Кишки, как будто они ее презренные рабы.

Бараскур (поселок): Не стандартное (вождь с советом старейшин, иногда замещены приведением); МЗ ХЗ; лимит 260 зм; Активы 8,420 зм; Население 842; Изолированное (орки 92%, рабы гоблины 3%, огры 2%, рабы люди 2%, другие 1%).

Начальник: "Старая Кишка" (или вождь) Арлаг Коготь-Смерти, ХЗ орк мужчина Вв 4/Вн 3.

Важные Персонажи: Ораут Скулстоун, ХЗ мужчина орк Жр 7 Груумаша; Раграт Коготь-Смерти, ХЗ орк мужчина Жр 4 Груумша (сын Арлага, который под влиянием Ораут и планирует предать отца во имя Груумша); Макраг «Старая Одноглазая», ХЗ орк женщина Адп 6; Карг Адское Порождение, ХЗ мужчина танарукк Вв 5.

Военная Группа: Вот 9, Вн 8, Вот 7, Вв 5, Вн 5, Вот 5, Вв 4, Вн 4, Вот 4 (2), Вв 3 (2), Вн 3 (2), Вот 3 (6), Вв 2 (5), Вн 2 (4), Вот 2 (22), Вв 1 (9), Вн 1 (14), Вн 1 (189).

Прочие: Брд 4, Жр 4, Жр 3 (2), Жр 2 (2), Жр 1 (4), Рджр 4, Рджр 3, Рджр 2, Рджр 1 (4), Вор 7, Вор 4, Вор 3 (2), Вор 2 (6), Вор 1 (8), Чар 6, Чар 4, Чар 3 (2), Чар 1 (3), Адп 7, Адп 4, Адп 3 (2), Адп 2 (5), Адп 1 (8), Эксп 8, Эксп 5, Эксп 4, Эксп 3 (2), Эксп 2 (5), Эксп 1 (19), Обыв 13, Обыв 7, Обыв 6, Обыв 5 (2), Обыв 3 (12), Обыв 2 (18), Обыв 1 (445).

БАШНЯ ТЕЛКОУНА

Эта цитадель малоизвестного волшебника стоит в высокой, запертой пиками горной долине, наполненной перитонами. Двое из пиков, которые окружают долину – Гора Торос и Гора Телдроун, две самых высоких (но отдаленных) горы, которые может увидеть идущий через Лунный Перевал. Эти пики названы по имени давно умерших орочьих вождя; они стоят на полпути между Стоячим Камнем и местом, где расположен Замок Адские Врата. Телкоун держится сам по себе, но перитоны из Высокого Торога известны тем, что хватают и людей, и животных, которых они обычно избегают, а затем относят эту добычу в долину.

ГРОБНИЦЫ ДЕКОНА ТАРА

Вожди в Золоте были группой печально известных бандитов, которые повелевали над западными Незерийскими Горами в далеком прошлом, охотясь на проходящие караваны между Сильверимуном и Сандабаром. В течение нескольких поколений они разбогатели, накапливая награбленное в большом замке,

хороня своих лордов в зловещих холмах, заполненных богатствами. Семь Гробниц Декона Тара, названный по имени первого вождя-бандита, который был захоронен там, остаются не разграбленными на западном склоне скрытого каньона к северу от Сильверимунского Перевала. К сожалению, захороненные в могилах поднялись в виде умертвий под властным правлением Винджарака, Короля Кургана (33 умертвие, 8 ХХП)

ДАМСКИЙ ПИК

Этот маленький, непримечательный пик, расположен в самом западном конце Незерийской гряды, где расположен малоизвестный монастырь, посвященный Ловиатар. До недавнего времени, приблизительно но девяносто людей и полу-эльфов жрецов назвали этот укрепленный храм (и пещеры под аббатством) домом. Они защищались от орков и других нападающих чудовищ, посредством забытого Незерийского волшебства, которое по большей части было скрытым. Монахи Монастыря Дамской Ручки заработали себе темное имя в близлежащих странах, поскольку иногда исчезали путешественники на близлежащих дорогах.

Башня Дамская Ручка была недавно разрушена голодным драконом Моруме, которого затем монахи взорвали на части в воздухе каким-то Незерийским оружием. Другие драконы Моруме после этого в гневе разрушили до основания монастырь. Они вскрыли несколько пещер и разрушили большинство зданий монастыря, но не смогли достать монахов, которые отступили в самые глубокие пещеры. Тогда Моруме послали маленькую армию хобгоблинов в атаку на монастырь, чтобы вырезать всех выживших монахов, но снова магия последователей Ловиатар возобладала.

Высшая Повелительница Кнута Лортала Шамрасс (33 женщина человек Жр 12), теперь управляет всего не более чем сорока решительно настроенными последователями. Они стремятся восстановить свою крепость-дом. Зима может вынудить их оставлять свою темную башню полностью.

КИНЖАЛ ДАЛАГАРА

Самый высокий пик в северо-восточном диапазоне Незерийских Гор возглавлен острой, подобной кинжалу вершиной. Более чем тысячу лет назад, карлик Далагар потерял свою жизнь, поднимаясь на предательские, крошащиеся более низкие выступы вершины, которые отпадают пластами, когда на них слишком много веса. Гору все еще считают слишком опасной для взбирания. По все еще таинственным причинам, множество старых синих, зеленых и черных драконов прибывают сюда, чтобы умереть, пикируя с небес, чтобы напороться на Кинжал. Их кости разбросаны на камнях этого пика, ниже вершины, а среди останков валяются монеты, драгоценные камни и ювелирные изделия, которые украшали тела драконов при жизни.



Нахонгларот атакует

Это сокровище в значительной степени остается нетронутым, потому что драконы Моруеме (которые не коснутся колец или монет здесь) неистово защищают пик от воздушного приближения. Они, кажется, каким-то способом знают, когда какое-то существо близко подбирается к Кинжалу. Моруеме дважды разорвали двоих прилетевших вирмлинов, которые прилетели не умереть, а пограбить. Один из тех "драконов" был превратившимся в дракона человеческим магом, использующим магию смены облика. Драконы Моруеме постарались разузнать, где он проживает, и публично возвратили его останки, как предупреждение другим корыстолюбивым, амбициозным магам.

ЛУННЫЙ ПРОХОД

Незерийские Горы разделены на восточные и западные гряды этим древним ущельем. Можно, проплыть по реке через этот проход (описано в Реке Раувин, раньше в этой главе), но также есть небольшие дорожки, цепляющиеся за «плечи» ущелья Раувин, позволяющие путешественникам пешком пересекать здесь горы.

Несмотря на тот факт, что Незерийские Горы возвышаются с двух сторон, Лунный Проход – полностью другой мир. Талые воды просачиваются в горы и замерзают зимой, чтобы растаять и высохнуть снова, за эти годы они открыли много высоких, узких пещер в горах с обеих сторон Прохода. Каждая из этих "высеченных в скалах" пещер – вертикальный лабиринт, несколько сотен метров сверху донизу, но изолированная от своих соседей с любой стороны. Пещеры – влажные, и здесь процветают грибы всех видов: люминесцентные, съедобные, опасные, и беспорядочно передвигающиеся. Здесь также много соединений с Подземьем, которые имеют небольшую связь с поверхностью.

Как результат – ничейная земля, осторожно посещаемая людьми, орками, дварфами, гномами, дуэргарами, чудовищами из Подземья типа драйдеров и даже друу. Недавно здесь были встречены абаллины, янь-ти, и, по крайней мере, одна группа иллитидов, проживает по близости. Засады часты, имеет место охота с полным съеданием, и разбросанное снаряжение и товары видны во множестве повсюду, используемые как приманки другими хищниками. Больше чем одна группа авантюристов заметила, что кое-что, кажется, привлекает множество существ Подземья в эту область.

Город Джалантар (смотрите Долину Раувин) расположен около южного конца Лунного Прохода. Деревня Брод Раувина расположена в северном входе в проход, и является домом для многих из возниц и погонщиков мулов, которые работают тропах Ущелья Лунного Прохода.

ПЕРЕВАЛ ОСЫПАЮЩИХСЯ КАМНЕЙ

В отличие от Лунного Перевала или Сильверимунского Перевала, оба из которых считаются пригодными к передвижению, Перевал Осыпающихся Камней – сейчас не больше чем дикая местность. Пятьсот лет назад тут проходила дорога от Сандабара в Аскалхорн, в дни когда цитадель была сильным и жизненно-важным городом эльфов и людей, но когда Аскалхорн пал и превратился в Замок Адские Врата, движение через Перевал Осыпающихся Камней фактически прекратилось. Теперь лишь дикие земли и разрушающиеся руины забытых земель лежат к югу от Незерийских Гор. Регион имеет плохую репутацию, и даже после

того, как был разрушен Замок Врата Ада, как поговаривают, демонофеи (фей'ри и полуизверги Дома Длардрагет) часто посещают эти земли.

ПЕЩЕРА МОРУЕМЕ

Гора, известная как Рок Дракона, смотрит над холодными северными просторами Анаурока из восточных бездорожных окраин Незерийских Гор. Под этим пиком талые воды за тысячи лет разрушили толстый слой мягкого известняка, пока не вымыли его, но леса подобных клыкам сталактитов и сталагмитов, с огромными промежутками между ними, сохранились. Пока любой помнит, что эти связанные между собой пещеры – дом для Крови Моруеме, семейства синих драконов, потомков от общего предка. Самки Моруеме изгоняются из клана или убиваются, когда достигают возраста для размножения; здесь редко больше, чем шесть драконов, живущих в пещерах в любое время. Каждый дракон имеет свое собственное сокровище и пещеру для сна, а также собственный штат лояльных (или запутанных) слуг хобгоблинов. Сейчас пещеры населяют пять драконов, и совокупное сокровище, которое они унаследовали или выиграли для себя, колеблется в общем количестве (вероятно сотни тысяч монет на одного вирма, не говоря уже о кучах драгоценных камней, которые им столь дороги).

Много лет Моруеме правил Кизил-пазар, древний синий патриарх клана. Его сильные и честолюбивые сыновья Нахонгларот и Ророрим восстали против их родителя в прошлом году и убили его. Тогда они выгнали более молодую супругу Кизил-пазара, Идризраелу, которая погибла в своем опрометчивом нападении на Монастырь Дамская Ручка. Удивленные смертью Идризраелы, два брата отреагировали стремительно, наказав монастырь, чтобы удостовериться, что никто не посмеет поднять руку против синего дракона в Незерийских Горах.

Нахонгларот и Рорарим два пожилых синих дракона и чародея 5-го уровня. (Их уровни по чародею увеличивают их уровень заклинания с 7-го, обычного для взрослого синего дракона, до 12-ого). Эшаедра, зрелая самка из Нелантера, супруга Нахонгларота. Они бездетны, а у Рорарима и Фанфаэль (зрелой самки дракона, которую Ророрим нашел в логове к северу от Тармиша), есть мальчик вирмлинг, которого они называли Араззел, в честь предка, с внушающей страх репутацией. Скоро придет время, когда он будет охотиться один.

Драконы Моруеме научились в значительной степени избегать людей. Они ненавидят орков и огров (кроме как в пищу), и посвящают свои жизни увеличению мастерства в магии. Они выучили Араграхский, Чондатский, Общий, Илласканский, и позже Незерийский, чтобы лучше использовать множество мощных древних книг с заклинаниями, которые являются их наиболее ценными (и лучше всего скрытыми) сокровищами. Хотя они учат заклинания, чтобы их запомнить, просматривание томов вдохновляет и помогает им разработке новой магии.

Высокий наклон Горы Рок Дракона содержит подобный рту главный вход в логово Моруеме. Горные хребты более низких скал вершины Рока Дракона содержат замок хобгоблинов, встроенный в сторону от горы и связанный небольшими пещерами с логовом Моруеме. Здесь в течение последних нескольких столетий проживали хобгоблины племени Красного Живодера, обслуживая драконов Моруеме почти в состоянии их рабов. Красные Живодеры тяжело пе-

ренесли потери от сражения в нападении на Дамский Пик и теперь их число приблизительно шестьсот, под лидерством их вождя Хорстага.

Традиционно Красные Живодеры – наемники, и защищают свой замок катапультами и баллистами. Более молодые члены племени раздражены рабством Моруме и скоро или восстанут, или покинут массово племя, ища в большом мире себе благосостояние как наемники. Беспокойных приблизительно двести, но они испытывают недостаток в лидере, но когда такой появится, Хорстаг знает, что скоро позади него будет следовать ересь.

Тем временем, каждый дракон Моруме, кроме Аразеля имеет сорок – шестьдесят личных слуг из племени Красного Живодера, и может позвать столько же или больше в случае, если в его логово вторгнутся, и он поднимет тревогу. Пещеры драконов заполнены множеством ловушек, устроенных с конкретной расой злоумышленников: людей. (Больше всего камнепады, в которых камни соединены сетью цепей, которые могут быть обрушены с потолка пещеры быстрым дерганием близлежащей цепи). Комплекс пещер также содержит несколько острых изгибов, где защищающиеся Моруме могут с готовностью напасть на вторгшихся драконов.

Думспайр (поселок); Не стандартный (вождь под командованием драконов Моруме); МЗ ХЗ; лимит 200 зм; Активы 6,120 зм; Население 612; Изолировано (хобгоблины 84%, медвежатники 7%, гоблины рабы 6%, люди рабы 2%, другие 1%).

Начальник: Вождь Хаурстагх, 33 мужчина хобгоблин Вн 7

Важные Персонажи: Магалвахт, НЗ мужчина хобгоблин Жр 6 Маглибийет; Барграм ХЗ мужчина медвежатник Вв 4 (капитан стражи вождя); Ваугхак 33 мужчина хобгоблин Чар 6 (фаворит Моруме).

Военная Группировка: Вот 7, Вн 6, Вот 6, ВВ 5, Вн 5 (2), ВВ 4, Вн 4, Вот 4 (3), Вн 3 (3), Вот 3 (7), Вв 2 (2), Вн 2 (5), Вот 2 (14), Вв 1 (3), Вн 1 (7), Вот 1 (132).

Прочие – Жр 5, Жр 4 (2), Жр 3 (3), Жр 2 (3), Жр 1 (5), Мнх 5, Мнх 4, Мнх 3, Мнх 2 (4), Мнх 1 (6), Рджр 4, Рджр 3 (2), Рджр 2 (2), Рджр 1 (2), Вор 3, Вор 1 (2), Чар 5, Чар 3, Чар 2 (2), Чар 1 (2), Маг 5, Маг 4, Маг 2 (2), Маг 1 (3), Адп 7, Адп 5, Адп 4, Адп 3, Адп 2 (3), Адп 1 (5), Эксп 6, Эксп 4, Эксп 3, Эксп 2 (4), Эксп 1 (11), Обыв 8, Обыв 5, Обыв 4, Обыв 3 (3), Обыв 2 (14), Обыв 1 (321).

СИЛЬВЕРИМУНСКИЙ ПЕРЕВАЛ

Западная часть Незерийских Гор разделена на две отдельных гряды, идущие в оба направления, с востока на запад. Между этими двумя грядами лежит Сильверимунский Перевал, высокая, горная долина, с остроконечными выступами и зарослями темной ежевики. Весь год на южной стороне перевала видны участки снега, защищенного от солнца тенью гор, и бесконечные ручейки ледяной воды стекающие с горных пиков.

Через эту труднопроходимую долину проходит дорога из Сильверимуна в Сандабар. Очень часто дорога закрыта из-за угрозы лавин, особенно в зимнее время, но в целом на протяжении остального года ею можно пользоваться. Патрули из Сильверимуна и Сандабара регулярно проезжают по этой дороге, разгоняя чудовищ и бандитов, охотящихся вдоль дороги. Маленькая дозорная вышка, называемая Гнездо Ястребов, расположена у верхушки перевала, укомплектована подразделением из дюжины Сильверимунских Рыцарей в Серебре в те месяцы, когда дорога особенно часто используется. Много путешественни-

ков стараются добраться до вершин перевала, чтобы провести ночь под укрытием башни.

Крошечный поселок Кхелб расположен у западного края перевала.

ТЫСЯЧИ УТРОБ

Эти широко разбросанные пещеры, являются домами для орков племени Тысячи Кулаков. Всего насчитывается более сотни пещер. Некоторые крупные пещеры, такие как Арратар (где обитает около шестидесяти орков) и Олто (дом приблизительно семидесяти клыкастых) соединены грубо прорубанными туннелями. Но большинство пещер изолированы друг от друга и рассеяны в свыше десятка пиков, на многие километры вдоль узких, петлистых горных трактов. Племя разместило часовых с сигнальными горнами, которые присматривают за трактами и предупреждают о вторжении врага или появлении потенциальных жертв. Некоторые из этих пещер отданы под выращивание грибов, а другие являются тюрьмами, где несчастные невольники вынуждены работать, пока в конечном счете не пойдут на костры Тысячам Кулаков.

Так как драконы Моруме начали зачищать высокие дуга, больше Тысячи Кулаков не выпасают пойманный скот. Сила племени начинает вновь нарастать, а пищи становится все меньше, и не за горами то время, когда Кулаки выдвинутся на войну, лишь бы наполнить свои брюха.

НОЧНЫЕ ДЕРЕВЬЯ

Между Лунным и Холодным Лесами лежат два маленьких леса, вместе известные как Ночные Деревья. Темные и тихие, эти лесистые местности избегают карлики, эльфы, люди и орки, так как во мраке деревьев водятся старые и враждебные могущественные племена. Много чудовищных злобных растений бродят по лесу, включая лозы убийцы, темное древо, шаркающие кучи и тендрикулюсы. Некоторые из них – существа, обычно встречаемые в зловонных джунглях юга, но они, кажется, странно акклиматизировались к суровостям Северной Земли.

Ночные Деревья охраняются зловещим друидом, известным только как Подпитывающий Деревья (НЗ мужчина земной генаи Дрд 13 Грумбара), который часто устанавливает коварные ловушки для входящих в лес. Когда он поймает кого-то, то привязывает несчастную жертву к близлежащему дереву (часто с помощью заклинаний облик дерева или контроль растений) и вскрывает вены жертвы, чтобы удовлетворить темный, измученный жаждой дух леса. За эти годы Подпитывающий Деревья собрал горстку злых помощников – друидов и рейнджеров, готовых скоротать кровь гуманоидного существа своему мастеру.

В центре северной части леса есть странная заросшая башня квадратной формы. По слухам, это старый храм Чаунтеи, который был отравлен злой инфекцией в Ночных Деревьях. Авантюристы, пробующие достичь башню обнаружили, что чудовищные растения Ночных Деревьев и Подпитывающий Деревья непосредственно бдительно охраняют это место.

ПОГРАНИЧНЫЕ ТЕРРИТОРИИ

Четыре крупных природных барьера плотно окружают Серебряные Кордоны: великая пустыня Анаурок на востоке, Высокий Лес на юге, Вечные Пустоши на западе, Мировой Хребет на далеком севере. Особые

места, достопримечательности и опасности этих регионов не являются по настоящему частью Серебряных Кордонов, но путешественники, события и опасности из этих приграничных зон постоянно оказывают влияние на ежедневную жизнь Серебряных Кордонов. Более того, авантюристы, базирующиеся в Серебряных Кордонах, часто исследуют более отдаленные районы и грабят забытые подземелья в этих регионах, находя иногда баснословные сокровища, а иногда ничего, кроме как ужасных смертей вдали от дома и родных.

АНАУРОК

Давным-давно, как говорят самые мудрые ученые, это огромное песчаное пространство было занято лесистым Незериллом, где деревья вздымались над землей, архимаги создали парящие над землей города, а затем создали могущественную магию, которая изменяла гравитацию, погоду и даже окраску неба. Когда Незерилл пришел в упадок, краткое время в его величии здесь зеленели королевства Анаурия, Асрам и Хлондет... но его проклятие пало и на эти земли, в виде магии, высасывающей жизнь, сактивированной порочными фаэриммами, заключенными под землей. Из-за их магии была высосана вся вода, а там где не было пустыни, теперь пустыня. Безжизненная зона распространялась, поглотив Анаурию, и её собратья-королевства, несмотря на заклинания, используемые их самыми мощными магами. Были надуты пески, образовались дюны, так родилось Великое Песчаное Море – Анаурок.

За века она разрослась, отколов Побережье Меча Фаеруна от Лунного Моря на Севере. Лишь некоторые смельчаки могут отважиться пересечь жару его песков, да ещё должны справиться с яростными бандами асаби и пустынными племенами Бедин. Самый северный край Анаурока – замерзшая земля покрывающая изморозью и черным ледником, известным как Высокий Лед. Её средний регион – полностью безводная Равнина Стоячих Камней, где ветра обдувают острые скалы среди этого каменистого поля. Его самая южная часть – Меч, горячая, песчаная пустыня. Столетиями бесстрашные исследователи искали безопасный путь, способный связать Побережья Меча и Лунное Море, с самым коротким, насколько возможно, торговым маршрутом; совсем недавно Жентаримы из Замка Жентил искали путь для обогащения и с тяжелыми затратами создали маршрут, названный Черная Дорога. Здесь все также мало оазисов, а жара, песчаные бури, асаби и человеческие племена все также опасны.

Совсем недавно Анаурок был вновь трансформирован. Фаэриммы смогли бежать из своей темницы, а из долгого изгнания на План Теней вернулся назад Незерийский город Шейд (Тень). Люди Шейда оказались очень могущественными в магии. Они очень легко смогли уничтожить множество фаэриммов, а также смогли наполнить великую солевую плоскость, известную как Мелководье Жажды, огромным, часто штормящим озером, ставшим известным как Теневое Море.

Сегодня черная цитадель Шейда стоит на северном берегу обширного, но не глубокого озера со свежей, прохладной водой. Магия поддерживает купол из темных облаков над морем, а туман окутывает его берега, поэтому ни один луч солнечного света не может проникнуть внутрь. Заклинания Шейдов стремятся поддерживать вихрь пустынных бурь в основании,

чтобы облако сохраняло свою форму, но из-за этого надменные люди Шейда значительно обезводили окружающие земли и остатки обитателей Анаурока. Они считают, что весь Анаурок является их, но из-за этого не выдвигаются в другие королевства.

Шедовары (жители города Шейда) известны как воинственная и не переносящая никаких возражений нация. Их волшебники и чародеи постоянно проводят магическое слежение и другими способами исследуют Фаерун вокруг них. Совсем недалеко то время, когда они могут затеять войну против Кормира, Сембии, Долин, городов Лунного Моря, Ирийебора, Скорнубела или конфедерации Серебряных Кордонов. Некоторые среди мудрецов считают, что любые королевства, кроме Галруаа и Тэя, вряд ли смогут собрать достаточно волшебства, чтобы противостоять волшебникам Шейда.

Из своего нового Города Магов, как говорит шепот пророков гибели, Шейдовары завоюют Кормир или Долины, или Серебряные Кордоны, используя горы и пески Анаурока в качестве защиты, чтобы держать армии далеко от своего города. Великое Песчаное Море будет вскоре наполнено наиболее внушающими страх чудовищами, которых одержимые властью маги способны пересоздать из живущих животных, и слишком скоро такие ужасы будут распространяться дальше, чтобы вторгнуться в близлежащие страны, вновь распространяя тиранию злого магического ремесла. Они говорят, что могут появиться плавающие ядом человеческие черепа, призраки способные применять заклинания, и люди, которые способны по желанию стать змеями или снова людьми...

Чтобы ни было правдой, все, кто знает рассказы об Анауроке, соглашаются, что его перемещающиеся пески раскрыли разрушенные ранее города, и могут это сделать вновь. Несколько из этих мест – логова ламий, личей, фаэриммов или кого похуже, вооруженных реликвиями падшей магии, достаточно мощной, чтобы стать причиной для беспокоества даже Шейдоваров. Некоторые наблюдатели, с мрачным увеселением ждут момента, когда Анаурок пробудится, чтобы преподать урок глумящимся архимагам Шейда.

ДОЛИНА ДЕЛИМБЙИР

Опытные путешественники, способные пробиться через Перевал Осыпающихся Камней, выходят на нагорье, известное как Когти – регион крутых предгорий, изрезанных множеством глубоких, быстрых потоков, текущих на юг. Эти ручьи вместе соединяются, образуя Делимбйир, одну из крупных рек Севера. Долина Делимбйир простирается от южных предгорий Незерийских Гор на сотни километров вдоль границ Высокого Леса, проходя в тених Серовершинных Гор, и медленно идет на запад, выходя к морю.

Далеко на юге, середина Делимбйир вытекает к таким городам как Орлбар, Лаудвотер и Секомбер, но это – длинный путь от Серебряных Кордонов. Часть Делимбйирской Долины, которая находится около Серебряных Кордонов – одна из самых пустынных областей Севера, состоящая из диких земель между Высоким Лесом и Дальним Лесом. Есть небольшое препятствие, чтобы открыть регион к его заселению или торговли – он просто очень отдален, и поэтому эту обширную область заполняют рушащиеся руины, безымянные чудовища и древние тайны.

В течение многих столетий демонические силы Замка Врата Ада повелевали этой областью, но раз-

рушение этой древней цитадели нарушило их власть над областью. Однако демонические порождения все еще несут большую угрозу этой области. В пещерах Подземья, под этой дикой землей, демонический генерал по имени Каанир Вок, Тот, Кто со Скипетром (ХЗ полу-изверг человек Вн 7/Вор 2/Маг 6) собирает армию танаруков и злодейских тварей. Путешествие в этой области чрезвычайно опасно.

ВЕЧНЫЕ ПУСТОШИ

В течение многих лет эта скалистая область была также известна как Тролльи Пустоши, но недавно холмовые великаны пришли из более северных диких земель. Применив огонь, огромную силу и ярость, они уничтожили множество троллей. Южные границы Вечных Пустошей все еще изобилуют охотящимися бандами (обычно от пяти до восьми отвратительных монстров), но многие тролли были убиты или перебрались на юг из пустошей, блуждая по просторам и угрожая передвижению по Вечноболотному Пути.

Несме – единственное человеческое поселение в этих пустошах. Вечные Пустоши усеяны покинутыми загонами, где люди когда-то пробовали разводить овец или рофов, прежде чем столкнулись с истинной силой троллей (обычно весьма жестко). Время от времени варварские племена людей также совершают набеги на Вечные Пустоши. Эта земля не для слабых сердец.

Пустоши – высокое плато скал, расколотых то здесь, то там маленькими, отвесными оврагами с ручьями. Хотя скалистые вершины и горные выступы видны повсюду, большинство основной поверхности плато покрыто тонким слоем почвы. В результате образовались открытые, незащищенные от ветра травянистые покатые холмы, на которых можно увидеть несколько чахлах деревьев. Засасывающие трясины окружены богатым обилием растений, включая много ценных диких трав, формируясь во впадинах пустошей. Длинные, извилистые горные хребты острых как нож скал прорезают пейзаж подобно спинным хребтам захороненных драконов. Много трясин дают убежище опасным растениям, которые могут затопить в болото неосторожного путешественника, и теперь хранят маленькие скрытые запасы разбросанных монет и ценностей.

Скалистые вершины Вечных Пустошей предлагают ориентиры путешественникам и тем немногим пастухам, которые выпасают домашний скот в этой области. Старик, названный в честь своего сходства со скалистым, бородатым человеческим лицом, стоит на полпути между Несме и Смеющим Течением. Второй, названный Звездной Вершиной, из-за пути танцующего лунного света на ее хорошо видимом накопнике ясными ночами, расположен на расстоянии одного перехода от Несме, точно на полпути посреди пустошей.

Эти скалистые вершины часто скрывают вены чистой, богатой руды, особенно меди, свинца и золота. Немного шахтеров, которые работали в пустошах, говорят, что их скалы объединены на краю, подобно кускам мягкого сыра, положенного между сланцами. Некоторые из слоев можно прорезать тупым мечом или даже обожженной огнем палкой, в то время как об другой, более темный, тупятся даже самые сильные и острые кирки. Много шахтеров начали рыть ямы в мягкой скале и возводить в них распорки, так что высокая температура ломает более твердые камни, разрешая им снимать большие куски и повторять процесс.

Опытные шахтеры говорят, что природные пещеры должны пронизывать подножье пустошей повсюду, где есть водная сеть потоков, и, естественно, одна крупная река – Смеющееся Течение, вытекающая из сердца пустошей. Некоторые говорят, что «металла там в избытке и в изобилии», и только набеги троллей (а теперь и великанов) удерживают болота от того, чтобы стать зоной добычи, так как каждый кусочек этого региона столь же богат, как горы на востоке и севере, где карлики возвели цитадели. Нужно помнить, что одно из самых богатых хранилищ dwarфов Мифриловый Зал, лежит севернее пустошей, поперек Сарбрин.

Вечные Пустоши усеяны старыми могильными холмами, где захоронены жители, начиная от Незерийцев до dwarфов, павших в сражении с принцами варваров. Большинство склепов в пустошах – простые приспособления с неглубоко захороненными телами под плитами, но некоторые содержат помимо сгнивших останков еще ржавые остатки того, что, должно быть, было двуручным мечом или боевым топором. Гробницы в Вечных Пустошах за множество лет выдали наверх множество волшебных палочек и посохов, было время, когда волшебные кольца были настолько обильны, что их было неудивительно выловить в весенних паводках Смеющегося Течения.

Смеющееся Течение: Длительное время известное как «Тролль Течение» в Несме, эта чистая, быстро-текущая река имеет дно и берега из гравия, вдоль неё растет фелсул, ласпар и несколько синелиственников. Её вода является питьевой, но имеет острый минеральный сильный привкус. Река дом для многих съедобных крабов, нескольких шаласс (вкусные рыбы с красным мясом, которые напоминают форель, и вырастают до 0,3 м в длину), многих выводков маленького коричневого лаута (вкусная, но костистая пресноводная рыба), а также слизистых, но съедобных черно-зеленых скальных угрей, которые живут у речного дна.

Несме: Несме всегда был укрепленным торговым городом, находящимся под угрозой набегов троллей и варваров. Теперь он – бледная тень своего прошлого, разрушенная крепость, осажденная однажды разъяренными великанами. Несме полностью потерял одну пятую своих жителей из-за частых набегов варваров, троллей, а теперь и великанов. С прибытием великанов Наездники Несме были почти стерты, их цитадель на западном берегу Сарбрин разрушена и потеряна, наряду с городским мостом, доками и загонами. Горожане потеряли своих овец и крупный рогатый скот, выпасаемый в пустошах, а также любую надежду относительно выращивания чего-нибудь в Вечных Пустошах в обозримом будущем. Теперь они существуют почти полностью за счет овощей, выращенных в пределах стен, и улова, полученного из холодных вод Сарбрина.

Город сейчас напоминает большой замок с разбитыми, спешно восстановленными стенами; внутри – много руин, между неповрежденными квадратными каменными зданиями. Большинство домов развели сады на крышах; их немного покатые крыши имеют тенденцию накапливать воду во влажную погоду, и они содержат цистерны для сбора питьевой воды. Много домов стоят опустевшими и используются как временные убежища для сна посетителями города. Есть, по крайней мере, шесть постоянно действующих кузней в городе. Таверны Несме одинаково ужасно освещены, переполнены, и места, где забияки ищут возможность сразиться.

Первый Спикер Совета, волшебница Тессарин, была утверждена на правление после падения предыдущего правительства, которое было из властвующих жрецов Ваукиин, продвигающих торговлю и развитие. Тессарин стала фактически постоянной правительницей в ее когда-либо гибнущем доме. Несмотря на бывший слегка незаконным, Несме теперь стал крепостью под осадой, где каждый житель вооружен, а все люди заняты восстановлением стен, или занимаются тем, чтобы сопроводить торговые баржи, прибывающие к разрушенному мосту у Сарбрин. Сильно разбитые стены Несме все еще ошестиниваются баллистами и тяжелыми катапультами.

Несме когда-то был идеальной базой, откуда можно было начать исследование многих покинутых твердынь карликов вверх по Сарбрин, но больше сюда с этой целью прибывает немного желающих. Большинство людей прибывает сюда ради стали. Естественные расселины в скальной породе пустошей справа под Несме все еще богаты железом, и Несме продолжает быть важным центром плавления иковки. Клинки из Несме – твердые, надежные мечи на Севере, но еще более важны для местной экономики огромные количества насадок для кирок и лезвий лопат, все еще экспортируемых отсюда примерно в каждое не карликовое сообщество на Севере. Перед прибытием великанов маленькие, но выносливые лошади на Несме разводились на ранчо западнее от Цитадели, но они теперь все съедены. Та живность, что осталась в живых, рассеяна всюду по Серебряным Кордонам, в собственности многих владельцев.

Несме отчаянно пытается стать членом Серебряных Кордонов и получить военную помощь, чтобы сразить великанов. Алустриель одобряет идею, но не может убедить существующих членов Кордонов присоединить изолированный город, который сразу же будет им стоить большого количества золота и крови, необходимого для защиты. Тем временем она послала Тессарин большое количество монет из своего личного благосостояния, а также любых авантюристов, которых она может принять на работу, через портал, связывающий секретное место в Сильверимуне с комнатой в разрушенном храме Ваукиин, в пределах стен Несме.

Это – город на грани исчезновения. Если еще больше великанов прибывает на юг, болезнь или резкая зима окружит истощенных, осажденных граждан, Несме может скоро стать лишь еще одной руиной на Севере, покинутым для всех, кроме скрывающихся чудовищ.

Несме (маленький город): Магическое; МЗ НД; лимит 800 зм; Активы 8,640 зм; Население 1,966; Смешанное (люди 67%, пустроногие халфлинги 10%, полу-эльфы 8%, щитовые дварфы 6%, лунные эльфы 5%, горные гномы 3%, другие 1%).

Начальник: Первый Советник Тессарин Алаурун, НД человек женщина Маг 13.

Важные Персонажи: Джигил Зелнатра, ЗН женщина, человек Жр Ваукиин 8/Маг 5 (ученик и вторая в правлении после Тессарин), Нистлор Неумирающий, ЗН мужчина, человек Маг 7 (не нежить; владелец Дома Мудрого Единорога); Дарвен Кроуналар, НД человек, мужчина Вн 9 (Хранитель Моста, и главный капитан вооруженных сил в городе); Маелеера Вечернее Дерево, ХД женщина, полу-эльф Маг 6 (владелица и главная прелесть дома развлечений Гордость Севера); "Проньра" Шоргат Тантор, ХН мужчина, человек Вн 4/Рджд 4 (владелиц Обмундирование Тантора, поставщик и коммерсант в «возвращении» объектов

искусства); Нарма Хаеве, ХД женщина, человек Вн 9 (пожилая владелица таверны Расколотый Щит); Максуд Синий Топор, ЗН мужчина, щитовой дварф Вн 5/Эксп 4 (главный кузнец кузницы Шесть Огней).

Всадники Несме: Жр Темпуса 8, Рджд 7, Пал 7, Вв 6, Вн 6, Вн 5 (2), Вн 4 (4), Вн 3 (7), Пал 3 (2).

Ополчение: Вот 12, Вот 10, Вот 7, Вот 5, Вот 4 (3), Вот 3 (5), Вот 2 (17), Вот 1 (54).

Прочие: Вв 7, Вв 3 (2), Вв 2, Вв 1 (1), Брд 10, Брд 6, Брд 4, Брд 3 (2), Брд 2 (3), Брд 1 (4), Жр 7, Жр 5, Жр 4 (2), Жр 3 (3), Жр 2 (4), Жр 1 (5), Дрд 5, Дрд 4, Дрд 3, Дрд 2 (3), Вн 9, Вн 4, Вн 2, Вн 1 (3), Мнх 6, Мнх 4, Мнх 3, Мнх 2, Мнх 1 (2), Пал 4, Пал 1 (2), Рджд 4, Рджд 3, Рджд 2 (2), Рджд 1 (2), Вор 10, Вор 7, Вор 5, Вор 4 (2), Вор 3 (4), Вор 2 (2), Вор 1 (4), Чар 10, Чар 6, Чар 5, Чар 4 (3), Чар 3 (2), Чар 2 (3), Чар 1 (3), Маг 8, Маг 6, Маг 4 (2), Маг 3 (3), Маг 2 (4), Маг 1 (4), Адп 6, Адп 5, Адп 3, Адп 2 (4), Адп 1 (5), Ари 9, Ари 6, Ари 4, Ари 3 (3), Ари 2 (4), Ари 1 (6), Эксп 14, Эксп 8, Эксп 7, Эксп 5, Эксп 4 (3), Эксп 3 (4), Эксп 2 (9), Эксп 1 (41), Вот 6, Вот 5, Вот 3 (2), Вот 2 (3), Вот 1 (7), Обыв 15, Обыв 11, Обыв 7, Обыв 6 (3), Обыв 5 (4), Обыв 4 (8), Обыв 3 (26), Обыв 2 (77), Обыв 1 (1,526). Большинство Несмийских экспертов: кузнецы, граверы и другие мастера по обработке металла.

ПАВШИЕ ЗЕМЛИ

В течение многих лет эта отдаленная дикая земля была "землей соковиц" для людей, сплетничающих в Ватердипе и на Севере Побережья Меча. Миф Драннор может предоставить кров невиданному волшебству, но каждый знает о его не менее страшных опасностях. Здесь, в Павших Землях лежит не только город, но и целое королевство наполненных сокровищами руин. По сей день существует оживленная торговля в Ллоркхе, Лаудвоге и Секомбере картами соковиц, в которых подразумевается местоположение предметов могущественной магии или запасов сокровищ невиданной ценности, только ждущих в Павших Землях того, кто сможет прийти и забрать их.

Те, кто действительно рискует сунуться в регион, говорят, что это грубая земля разбросанных кустарников, где скрывается множество чудовищ. Часто ночью, то там, то здесь возникают сверхъестественные мерцания, ведь ранее эта земля была домом Незерийцев, не тех, кто был достаточно силен в магии, чтобы поддерживать их собственные летающие города или большие крепости, но каждый столь же честолюбивый как архимаги, которые правили ими. Чрезвычайно мощное волшебство сумело выжить, хотя искривленное и распадается, оставшись после дураков, которые создали его.

Здесь все еще стоит много руин, спонтанно возникающих время от времени с хаотическими магическими эффектами. Многие из этих руин служат логовом для чудовищ (или стай волков, или других хищников), и нет никакого другого места на Фаеруне, где-бы было такая дикое обилие странных или разнообразных тварей, наподобие волков со щелкающими щупальцами или двумя головами. Беспokoйная магия, как кажется, изменяет обитателей в Павших Землях. Те, кто рискнул проникнуть наиболее глубоко в регион, предупреждают, что фаэриммы и рои бихолдеров блуждают по земле, охотясь жадно на авантюристов.

Кажется, что чудовища, которые, наиболее обычные на границах Павших Земель, включают (в при-

близительном порядке уменьшения частоты) леукротт, волков, дошпельгангеров, гарпий, сместителей, серых рендеров и креншаров. Грики и темные наги обильны в руинах у границ, но продвигаясь все глубже и глубже, можно встретить бормочущих ротиков и все более и более странных чудовищ, включая непонятное создание с десятью щупальцами, которое столь крупное и мощное, что может схватить и утащить драконов, перелетающих над ним в небе.

ЗАМОК ШТОРМА

Эта темная, имеющая форму клыка, одинокая башня, названная из-за разрядов молнии, которые вырываются вверх при ее встрече с любым проходящим облаке, имеет славу плохого ориентира: она стоит почти в центре Павших Земель. В её стройных, сужающихся стенах не видно ни окон ни дверей, а все здание кажется, одним гигантским куском вещества подобного обсидиану. Некоторые, из самых старых рассказов о Павших Землях говорят, что единственный способ попасть в Замок Шторма, отклонить один случайный камень поблизости, который содержит невидимый, но постоянно активный портал.

Внутри Замка Бурь расположены большие резервуары мерцающего масла, в котором содержатся части тел, которые, как кажется, имплантируют себя к любой ране, к которой они притронуты. Часть этих конечностей имеют колючие когти, костяные шпоры как рапиры или лезвия топора, или с присосками для того, чтобы легко подниматься по каменным стенам. Раненные непопавшие гости, попавшие в масло, быстро восстанавливаются. Другие рассказы говорят о том, что драконы прилетают сюда, чтобы питаться частями тел или пользоваться заживлением, и отчаянно нападают на любых злоумышленников.

Тем не менее, другие рассказы говорят о павших Незерийских волшебниках или странных животных, измененных Незерийским колдовством, которые веками спят в магических коконах в Замке Бурь. Те, кто освободит этих столь долго спящих созданий, станут их первыми жертвами. Еще более дикие истории описывают мощное оружие, которое приковывается к владельцу, после этого может быть скрыто в «ином» сверхизмерении, возвращаясь мгновенно в руку владельца, произнесшего командное слово, или даже просто через мысль.

Все рассказы намекают на то, что Замок Бурь был построен для некоторых великих, ужасных, пока еще неосуществленных и таинственных целей. Все, кто рискует проникнуть в него, могут вполне быть помечены каким-то неизвестным способом, для последующего призыва или заданий, связанных с рассылкой, когда необходимо выполнение этой цели.

ВЕДЬМИН ОГОНЬ

Зоны дикой и мертвой магии усеивают ландшафт Павших Земель. Одно из наиболее впечатляющих эффектов этого покалеченного Волной ландшафта – феномен, называемый ведьмин огонь. Ползающая, плюющаяся разрядами сырая магическая сила, которая ищет живых существ, способна зарядить магические предметы или насыщать существ краткосрочными бурлящими энергиями.

Шар ведьминог огня обычно 2d4x0,3 метра в диаметре, и перемещается над землей со скоростью 6 метров, иногда он дрейфует по препятствиям таким как укрытия, вода или спуски. Когда существо входит в контакт со сферой ведьминог огня, бросьте d% и

проконсультируйтесь с нижеследующей таблицей.

d% Результат

01-40	Шокирующий захват (1d8+10 повреждений)
41-65	Сфера молний (10d6 повреждений)
66-80	Неограниченное восстановление, целевое, на прикоснувшееся существо
81-95	Магический импульс восстанавливает 1d6x10% потраченных зарядов в любом магическом предмете с зарядами у прикоснувшегося персонажа
96-100	Существо наделено пламенем заклинаний на 1d100 часов

Исследователи-ветераны Павших Земель предупреждают, что, как кажется, ведьмин огонь притягивается к постоянному, устойчивому волшебству, наподобие магических предметов или заклинаний, зафиксированных заклинанием *постоянство*. Шар ведьминог огня автоматически перемещается к существу с самым мощным (измеряемым по уровню заклинания) постоянным заклинанием или магическим предметом на личности в пределах 30 метров от его текущего местоположения.

РЕКА САРБРИН

Самый северный приток Реки Дессарин связывает Ватердип и города на Дессарин с крупными городами Серебряных Кордонов: Сильверимуном, Эверлундом и Сандаром через Реку Раувин. Сарбрин вытекает из высоких долин Мирового Хребта, рождаясь из группы ледников, известных как Бесконечное Ледяное Море.

Некогда в районе Несме через Сарбрин был перекинут мост, хотя теперь этот мост разрушен. Река доходна до того места, где она встречается с Раувин, к северо-востоку от Несме. В месте соединения Раувин и Сарбрин расположен город Ривермут – крошечное поселение защищенное с двух сторон у рек, и на третьей стороне крепким частоколом. В то время, как местоположение укреплено по своей сути, оно уязвимо к разрушительным весенним паводкам, затопляющих город, поэтому большинство зданий стоят на крепких шестах 3 метровой и выше высоты от основания земли. Ривермут считается частью земель Сильверимуна.

СТАРЫЙ ДЕЛЗОУН

Две больших долины образуют регион, известный как Старый Делзоун, по одной с каждой сторон Гор Раувин. Южная долина известная местным как Сандабарская Долина, в то время как северная называется Адбарские Просторы. На востоке эти две долины встречаются между Горами Раувин и Анаурок в области Развилки. На западе они также встречаются в Лунных Землях.

Сандабарская Долина является домом для множества маленьких селений около Сандабара, одного из крупных городов Кордонов. Земли вблизи города – одни из самых плотно заселенных регионов Серебряных Кордонов, защищенных стенами Города-Крепости. Поселения резко уменьшаются вдоль Развилочной Дороги. Смертельные Снега (описанные в 3 Главе) – последнее поселение в этой области, расположенной в нескольких десятках километров от любого другого известного поселения.

Адбарские Просторы – настоящая дикая местность. Никакие постоянные селения не расположены между Холодной Долиной и Развилкой, если не

считать орочьи заставы и гоблинские участки в близлежащих горах. Утгардские племена Красный Тигр и Небесный Пони нечасто бродят в этой области, только в маленькими и осторожными группами.

АУВАНДЕЛЛ

На западном краю Сандабарской Долины, около места, где дорога через Сильверимунский Перевал спускается из Незерийских Гор, расположена старая дозорная башня dwarфов со дней Делзоуна. Маленький городок образовался у серого постамент башни, место, где останавливались люди, путешествующие между Сандабаром и Сильверимуном. Это – Ауванделл, названный по имени человеческого героя Аувана Арландспира, который, как говорили, убил в этом месте дракона, находясь на службе у короля Делзоуна. Башня dwarфов была поднята над сокровищницей вирма, по крайней мере, так говорят.

Ауванделл похож на любой другой десяток деревень или поселений, рассеянных по этому региону, хотя это – большой и хорошо-защищенный поселок. Горстка городов, подобных этому пункту, расположены в Долине Раувин и южной части Старого Делзоуна, включая Лхувенхэд, Высокую Твердыню, Раувинкресс и Ривермут. Ауванделл – номинально часть Сандабарских земель, но практически город правит сам по себе.

Земля около Ауванделла слишком трудна в обработке, чтобы заниматься сельским хозяйством. Скотоводы и пастухи составляя большинство сельскохозяйственной основы города, а яблочные и вишневые сады преуспевают на повернутых на юг склонах около города. Две маленькие шахты поблизости в холмах составляют большинство промышленности Ауванделла; местный плавильщик здесь делает слитки меди, свинца и железа, которое посылают вниз в Сандабар на крепких телегах, которые тянут группы волов.

Ауванделлом правит Высший Шериф, бывший искатель приключений, Джортейн Серпентбейн. Хельм Друг-dwarфов, правитель Сандабра, дал Джортейну этот титул и положение за услуги, которые он оказал Сандабару.

Ауванделл (поселок): Традиционный; МЗ ХД; лимит 200 зм; Активы 5,240 зм; Население 524; Смесшанное (люди 79%, щитовые dwarфы 9%, шустроногие халфлинги 5%, полу-орки 4%, горные гномы 2%, другие 1%).

Начальник: Высший Шериф Джортейн Серпентбейн, 3Д мужчина человек Вн 6.

Важные Персонажи: Хулдугар Огненнорукий, 3Н мужчина золотой dwarф Эксп 7 (главный литейщик и кузнец города, член городского совета); Хоствин Брамблемарк, НД женщина горный гном Вор 4 (владелица гостиницы и пивной Оружейная Серебряной Жилы); Брат Тамин, ХД мужчина человек Жр 4 Огмы (член городского совета); Вордритан Умелый, Н мужчина человек Маг 6 (опытный творец магического оружия и доспехов).

Стражи Замка: Вот 6, Вн 2 (2), Вн 1 (2), Вот 1 (6).

Ополчение: Вот 3 (2), Вот 2 (4), Вот 1 (14).

Прочие: Вв 1, Брд 3, Брд 1 (2), Жр 3, Жр 2 (2), Жр 1 (3), Дрд 3, Вн 4, Вн 1 (2), Мнх 4, Мнх 2 (2), Мнх 1 (2), Пал 3, Рджр 4, Рджр 2, Роджр 1, Вор 7, Вор 4, Вор 3, Вор 1 (3), Чар 5, Чар 3, Чар 2 (2), Чар 1 (2), Маг 4, Маг 3, Маг 2, Маг 1 (3), Адп 6, Адп 5, Адп 3, Адп 1 (2), Ари 2, Ари 1 (2), Эксп 7, Эксп 4, Эксп 3, Эксп 2 (4), Эксп 1 (10), Вот 1 (4), Обыв 8, Обыв 6, Обыв 5, Обыв 4 (2), Обыв 3 (6), Обыв 2 (21), Обыв 1 (586).

ДОЛИНА САНДАБАР

Южная часть Старого Делзоуна иногда называется Долина Сандабар. Защищенный стенами Сандабар расположен почти в центре чаши, образованной кольцом из гор почти 90 километров в диаметре. Через эту долину течет Река Раувин, вытекая из Гор Раувин севернее города и исчезая в Раувинском Ущелье на Лунном Перевале, где-то в 32 километрах от Сандабара.

Немного ферм или поселений лежат западнее от Раувин, потому что Цитадель Фелбарр была много лет в руках мощной орочьей орды, управляемой Королем Обоулдом. Его мародеры разграбили почти все между цитаделью и стенами Сандабара. С ниспровержением Обоулда и возобновлением правления карликов в Фелбарре много людей заново начало заселять эту область. Соры за права владения землей в этом плодородном регионе занимает много внимания Хельма Друга-dwarфов.

Сандабар более детально описан в 3 Главе этой книги.

ЛАГЕРЬ ВОЛМАДА

На северных флангах Незерийских Гор, недалеко от Цитадели Фелбарр, банда Утгардтцев Небесного Пони возвела временное место жительства. Под руководством опрометчивого, но харизматичного военного лидера по имени Волмад Утгардтцы занялись бандитизмом, под обликом становления к "цивилизованной" манере жизни. Волмад предоставляет кров давним врагам, испытывающим недовольство против dwarфов всех типов, и выбирает при ограблении караваны из Фелбарра. Ситуация такова, что dwarфы не будут терпеть этого дольше.

Волмад прозвал себя Лордом Долины, и утверждает, что его бесконечная кампания, в которой он боролся против орков Незерийских и Раувинских Гор, дает право ему требовать пошлыны и дань от любого, проходящего через "его" земли. В лучшие времена возможно Волмад мог бы стать сильным руководителем Небесного Пони, но текущий лидер Небесного Пони лежит при смерти в лагере, на сотни километров западнее, Волмад не имеет терпения к соблюдению традиций, какими бы они ни были.

Лагерь Волмада (деревушка): Традиционная; МЗ ХН; лимит 40 зм; Активы 132 зм; Население 66; Изолированное (люди 100%).

Начальник: Военный лидер Волмад Орлиное Крыло, ХН мужчина человек Вв 7.

Важные Персонажи: Мортван Нога Порока, ХЗ мужчина человек оборотеволок Вн 4 (главный лейтенант Волмада, который замысливает заразить военного лидера ликантропией и сделать его действительно злым); Фара Ледяной Каменотес, НД женщина человек Рджр 5 (лидер фракции, которая противостоит нарастающему разбою и грабежу); Нума Оратор, ХН женщина человек Чар 2/Жр 3 Утгара.

Охотники Племена: Вот 5, Вв 4, Вв 3, Вот 3, Вн 2, Рдрж 2, Вот 2, Вн 1, Вв 1 (2), Вот 1 (3).

Прочие: Брд 4, Жр 6, Жр 3, Дрд 3, Вн 3, Вн 2, Рджр 1 (2), Вор 6, Вор 2, Чар 4, Адп 3, Эксп 8, Эксп 6, Эксп 3, Эксп 1 (2), Обыв 7, Обыв 4, Обыв 3 (2), Обыв 2 (5), Обыв 1 (23).

РАЗВИЛКА

Это одинокое и дикое место кажется окончанием Фаеруна. Здесь Развилочная Дорога раздваивается в Адбарскую Дорогу, которая ведет к твердыням dwarфов в Ледяных Горах, и безымянную дорогу, ведущую

на восток к руинам Аскора. Лишь единицы путешественников пользуются этой дорогой, да гномы из Граэвельвуда иногда ходят по этой дороге.

Владение Горина: Недалеко от Развилки находятся руины из покрытого мхом камня, в прошлом замка древнего героя dwarфов Горина. Его подвалы, как думают, хранят золото Горина, так же как и беспокойный дух самого древнего карлика.

Отдых в Диких Землях: Хотя сегодня Развилка не более чем обычное пересечение, она остается ориентиром и частым местом остановки при путешествии к или от Цитадели Адбар. В прошлом году два старых авантюриста – Ирваг Медведь (ХД человек мужчина Вор 2/Вн 4) и его партнер Грумбелхам Золоторукий (Н мужчина золотой dwarf Вн 5) – намерелись выстроить придорожную гостиницу на Развилке. Мародеры орков не раз удостоверялись в том, что эта пара все еще знает, как использовать свои лезвия. Ирваг и Грумбелхам возвели каменное здание, которое больше блокпост, чем гостиница, но это нормальное и безопасное место, чтобы переночевать. Эти два предпринимателя постоянно расширяют свое здание и улучшают его обстановку.

ХОЛОДНЫЙ ЛЕС

Эттины, орки, Утгардские варвары и красные тигры бродят по этому лесу, а также как минимум один бебилит из Абисса; как он сюда попал – загадка. Если люди хоть когда-то и слышали о Холодном Лесе, то все, что они знают – это то, что он стоит в тени гор, в которых плодятся огромные орды орков. Именно поэтому лесорубы и прочие странники стараются избегать его.

Под его толстой основой земля мягко катится холмами, покрывающими древние ледники. В долинах растут различные деревья; сосны и ели почти исключительной высоты. Холод и влажность свели живую природу к минимуму, бьющие молнии оставляют за собой загоревшие деревья, как и повсюду, но деревья редко сильно горят или загорается большое их количество. Здесь обильны грунтовые воды.

Утгардцы берегут живые деревья этого леса и возводят небольшие костры из-за опасения, что более крупные привлекут чудовищ. В глубине леса можно найти несколько заросших руин. Утгардцы избегают эти руины, так как они заселены нежитью, а остальные были дано разграблены варварами. Утгардское племя Красного Тигра считает южные районы Холодного Леса своей территорией, но множество возможностей для охоты тянут в глубину леса изгоев Утгардцев. Эти отверженные – часто молодые воины, которые отвернулись от учений шаманов, или жаждут богатства упавших цивилизованных людей этого региона. Не так давно положение изгоя обозначало отчаяние и, безусловно, обреченность. Но все больше молодых Утгардцев видят в этом шанс испытать удовольствия лесной опасности, которые столь доступны в Серебряных Кордонах.

Изгой Утгардцев, обитающие в Холодном Лесу, обычно собираются в небольшие охотничьи группы и спят на деревьях или лагерных стоянках, которые окружены ловушками из падающих деревьев их изготовления. Они не делают тропы или жилища и изводят вторгшихся представителей чужой расы.

ЛАГЕРЬ ТРАДУЛЬФА

В юго-западном окончании Холодного Леса расположен лагерь Традульфа, вождя племени Красного Тигра. Если Красные Тигры соберутся все вместе, то их может набраться до тысячи человек, но они обычно

живут разбросано, от десяти до двадцати крупных групп, которые при смене сезонов путешествуют от одной стоянки к другой.

Лагерь Традульфа – самое большое поселение этого народа. Последователи Традульфа занимаются ловлей рыбы, охотой и сбором ягод в этом районе в холодные месяцы года. В короткое лето они продвигаются на юг, в более высокие лощины Леса Друар.

Традульф стал лидером Красных Тигров около четырех лет назад, заняв место Адавульфа Длинного Клыка, мудрого правителя, который долго и хорошо правил племенем. Адавульф хотел, чтобы Шинорас, его сын, стал приемником, но Шинорас был убит на охоте, а Традульф, племянник вождя, имеющий сильный голос, стал наследником. Традульф жестокосердечный, грубый человек, а люди племени боятся его в гневе. Некоторые подозревают, что именно он приложил руку к гибели Шинораса, но никто не осмелится обвинить его в убийстве.

Лагерь Традульфа (деревушка): Не стандартное (вождь-игрушка в руках шаманов); МЗ ХЗ; лимит 100 зм; Активы 900 зм; Население 180; Изолированная (люди 100%).

Начальник: Вождь Традульф Длинный Клык, ХЗ человек мужчина Вв 8.

Важные Персонажи: Аеделтранг Черный, ХЗ мужчина человек Жр 9 Утгара (общается с духами от племени, а также истинный правитель племени Красные Тигры); Мара Стремительный Ветер, НД человек женщина Вв 3/Брд4 (скальд племени); Шала Жена Длинного Клыка, ХД женщина человек Обыв 4 (вдова Адавульфа).

Охотники Племена: Вв 7, Вв 5, Вот 4, Вв 3, Вв 2, Вн 2 (2), Вот 2 (2), Вв 1 (2), Вн 1 (2) Вот 1 (9).

Прочие: Брд 1 (2), Жр 5, Жр 4, Жр 2 (2), Жр 1 (2), Дрд 4, Дрд 3, Дрд 2, Дрд 1 (2), Вн 4, Вн 1 (2), Рджр 7 Рджр 6, Рджр 4, Рджр 2 (2) Рджр 1 Вор 6, Вор 3 (2), Вор 2, Вор 1 (3), Чар 1 (3), Маг 3, Маг 2, Маг 1, Адп 5, Адп 4, Адп 2, Адп 1, Эксп 5, Эксп 4, Эксп 2 (3), Эксп 1 (2), Вот 3, Вот 1 (4), Обыв 6, Обыв 5, Обыв 3 (3), Обыв 2 (7), Обыв 1 (91)

ТЕНТ ТАЛРАНА

Жилище уединенного, давно живущего мага Талрана (ХН тифлинг мужчина Маг 13/Акм 4) может само передвигаться по лесу. Снаружи это не более чем ярко разрисованный тент, стоящий на ровной деревянной платформе высотой более 9 метров от земли, на пяти длинных, тонких деревянных подпорках. Какая бы ни была погода, тент всегда спокоен.

Хотя он способен ходить, тент часто по приказу Талрана летает. Тент, платформа и подпорки чрезвычайно устойчивы к физическим атакам, а также защищены эффектом возврата заклинания против огня. (Все здание имеет прочность 20; у каждой подпорки по 40 хп, у платформы 100 хит-поинтов, и стен тента 20). Талран обычно отвечает на нападение, приказав тенту покинуть территорию, хотя особо надоедливые атакующие могут навлечь на себя его гнев.

Существа, вошедшие в тент, могут затеряться в лабиринте из комнат, лестниц и коридоров в сверхизмерении, которые заполнены теплыми, едва мерцающим туманом. Пока они бродят, Талран применяет множество видов магии обнаружения, чтобы определить истинную природу вторгшихся и их намерения. Затем он обрушивает на них заклинания *высвобождение* или *изгнание*, чтобы вышвырнуть непрошенных гостей в случайной точке на Фаеруне, или же может разделаться с ними с помощью различных механизмов или призванных существ, или же выйти к ним, и

пригласить в свои покои в сверх-измерении.

У Талрана множество магических предметов, от посохов до младших артефактов, а также огромное количество свитков и снадобий, которые запрятаны очень далеко, но всегда могут появиться у него под рукой из их потайных мест в сверх-измерении. Обычно на нем *наручи защиты +1, кольцо стреляющих звезд*, а также *жезл настороженности*. Сам Талран стройный, невысокий мужчина, с короткими белыми волосами, симпатичными чертами лица, элегантными движениями и мягким, сильным голосом. Его кровь изверга проявляется красной, покрытой мелкой чешуей кожей и когтиподобными пальцами.

Обычно Талран любит оставаться наедине, тогда он может придумывать новые заклинания (которых он и так знает немало), но иногда, по прихоти, может помочь авантюристам. Он эксперт в создании механизмов. Ему удалось создать трех прекрасных служанок, которые выглядят как настоящие женщины, но на самом деле это необычные механизмы. Караель, Элсара и Тионеле по моще и способностям приравняются к големам из плоти, но имеют следующие показатели параметров: Сила 21, Ловк 13, Тело —, Интл 15, Мудр 11, Обн 14. Они также не подвержены склонности големов из плоти впадать в состояние берсерка во время боя. Талран создал связь между собой и ими наподобие мага и талисмана, и поэтому они получают все преимущества зависящие от уровня мага, которые есть у обычных талисманов. Талран так заботится о своих трех замечательных механизмах, что пойдет на что угодно, лишь бы уберечь их серьезного вреда.

ХОЛОДНАЯ ДОЛИНА

Хотя этот район не является на самом деле частью Холодного Леса, он настолько же дик и отдален, что практически недоступен. Между южными окончаниями Холодного Леса и северными склонами Гор Раувин расположилась пустынная земля из извилистых холмов, холодных течений и болотистых запруд. Между этих булыжников и зарослей можно найти старые дороги карликов, которые когда-то вели из Цитадели Фелбарр в Цитадель Адбар, но этот народ давно забыл про эти дороги, а караваны из одной твердыни в другую передвигаются по окружному маршруту южнее Гор Раувин.

Эта долина — территория троллей и банд отвратительных созданий, которые селятся в глубоких лощинах и заросших запрудах. Этот же регион является домом для крупного, умного и злого бехира по имени Гримлайт (НЗ бехир с 18 КХП), который любит вкус как плоти, так и золота карликов.

ПОДЗЕМЬЕ

Некоторые из самых больших опасностей для городов Серебряных Кордонов расположены не в орочьих заставах на дальнем севере, или в опасных песках Анаурока, а в 1,5–3 километрах ниже поверхности. Север пронизан пещерами Подземья, столь темного и страшного королевства, что только горстка искателей приключений с поверхности когда-либо возвращалась наверх, чтобы рассказать о его сверхъестественных цивилизациях и неназванных ужасах.

В Серебряных Кордонах имеется множество входов в Подземье. Многие из твердынь dwarфов, и заселенные, и покинутые, содержат более глубокие, уходящие вниз проходы, трещины или лестницы, некоторые почти тысячу метров длиной, соединяющие Подземье с поверхностью. Забытые порталы в и

вокруг руин Старого Делзоуна, Иэрлана и Незерила также связывают по другому недоступные владения Подземья с одинокими местами на поверхности. Дроу, дуергары, дерро, илликиды и другие глубинные подземные расы используют эти места доступа, чтобы совершать набеги на поверхность, время от времени. Немногие смеют преследовать таких налетчиков назад, в бесконечный, густо населенный чудовищам мрак их домов.

АРАУМИКОС

Под Высоким Лесом находится большая и ужасная тайна. Когда-то карлики древнего Аммариндара рылись глубоко под лесом, который контролировали на то время эльфы Иэрланна, но теперь их шахты и твердыни заросли одним колоссальным существом, известным как Араумикос, единственный большущий гриб, простирающийся через пещеры и шахты с одного конца Высокого Леса к другому.

Маленькие участки Араумикоса восприимчивы ко всем типам физических атак и могут быть легко разрушены кислотой, огнем, ядом и другими такими средствами. Материя все равно возвращается рано или поздно. Отрезанные куски от гриба не выживают в других областях; он, кажется, достигает своих пределов и больше не продвигается через Подземье. Время от времени большие куски Араумикоса увядают и распадаются, раскрывая древние пещеры, длительное время закрытые грибом.

Араумикос в целом пассивен или неподвижен, игнорируя (или не осознавая) даже самые разрушительные вторжения в его тело. Однако исследователи Подземья поговаривают, что так не всегда, а случай от случая. Великий Гриб обладает ужасным оружием, которое он применяет по своему желанию — смертельные яды, подвижные проявления, подобные различным слизям или слизням, коварные споры, способные доминировать над вторгнувшимися, и плесени, которые оживляют скелетные останки от существ, которых они раньше оплели. Некоторые говорят, что колоссальное существо обладает невообразимой псионической мощью и способно к разрушению умов и силы воли всех, кроме самых сильных существ.

БЛИНГДЕНСТОУН

Бесчисленные году стоял оплот добра во зле остального Подземья, Блингденстоун — город глубоких гномов, или свирфнеблинов (скрытого, осторожного народа, тщательно избегавшего конфликтов с их более темными и мощными соседями).

Позабыв свою осторожность, гномы соединились с Мифриловым Залом, когда твердыня dwarфов подверглась нападению города дроу Мезоберранзана, и сыграли решающую роль в нанесении поражения атаки дроу. Сделав это, они заслужили холодную ненависть от крупного города дроу и обрекли себя на собственную гибель.

В 1371 ДО, Год Бесструнной Арфы, верховные матери шести крупных домов Мензоберранзана отложили свои разногласия, чтобы отомстить гномам Блингденстоуна. Через активацию заклинания планарный союзник (и заклинаний планарная связка, сактивированных мужчинами магами и чародеями под руководством матерей) была призвана настоящая орда демонов бебелитов, которая была выпущена на город гномов. Позади этой жестокой ударной группы, тихие и смертельные колонны воинов дроу просочились в город, чтобы закончить разрушение. Население Блингденстоун было фактически уничтожено. Из

двенадцати тысяч гномов, населяющих город, менее трех тысяч гномов избежали смерти или рабства. Те, кто выжил, сбежали из города с не более чем одной рубашкой на себе. Наибольшая из групп беглецов насчитывала чуть больше пятисот гномов. Пройдя свой путь они поднялись к поверхности, в конечном счете достигнув редко посещаемый регион Подземья около Сильверимуне, где они и обосновались. Эта маленькая деревня управляется Начальником Норы Кригером (мужчина, глубинный гном ХД Вн 5/Илл 7), одним из известных высокоранговых свирфнеблинов, которые бежали из западни и крушения Блингденстоуна.

ГРАКЛАСТАГХ

На юго-западном берегу Темного Озера расположен дуэргарский город Граклстагх, Город Клинок. Этот большой, мрачный перенаселенный город заполнен копотью и дымом литейных заводов и оружейных. Граклстагх – столица дуэргарского королевства, известного как Глубинное Королевство мощного народа Подземья, которая правит туннелями и пещерами на множестве километров вокруг. Серые дварфы обладают одной из крупнейших и лучше всего экипированных армий на Севере, как поверхности, так и подземье, но они вообще нацелены защитить свои собственные границы, преобретая богатство через промышленность и торговлю с другими культурами Подземья.

Город Граклстагх в настоящее время проходит период серьезных гражданских волнений; старый король Тарнгардт Стальная Тень только что скончался. Тарнгардт был весьма стар, но многие из правящих помещиков (высшая знать) города подозревает, что его уход в иной мир был нарочно ускорен Принцем Короны Хоргаром Стальная Тень (33 мужчина, дуэргар Вн 9/Мар 9). Саванты дерро, которые прежде управляли городом через осторожный контроль короля и помещиков, обнаружили, что их тонкое осуществление власти больше не помогает, чтобы направлять курс событий в городе. Хоргар Стальная Тень спокойно работает, чтобы заработать поддержку дуэргарских принцев, долгое время находившихся под контролем савантов, избавляясь от шепота и чар тайных повелителей города. Хоргар считает что, так или иначе, но совет савантов должен быстро и тихо исчезнуть. В то же время саванты готовят заговор по удалению Кровного Принца, чтобы утвердить свой контроль над городом.

ЙАТЧОЛ

К югу от Незерийских Гор находится королевство читин, это группа оплутанных паутиной пещер-деревень, известных как Йатчол. Большинство поселений состоит из сорока-шестидесяти читин, управляемых приблизительно от трех до шести чолдрит. Читины содержат надежно зачарованных и обученных карабкающихся падальчиков, которые помогают им охранять их дома, а так же доедать остатки пищи читин. Йатчол находится близко к другому городу дроу, известному как Чед Насад, Город Мерцающих Паутинок. Прежде читины были рабами близлежащих дроу, но дроу обнаружили, что из читин плохие рабы, и изгнали их почти семьдесят лет назад.

МЕНЗОБЕРРАНЗАН

Скорее всего, Город Пауков – одна из величайших опасностей для Серебряных Кордонов на сегодняшний день. Хотя дроу Мензоберранзана недостаточно много, в отличие от орков и гуманоидов Мирового Хребта, или не имеют исходной власти великого вирма подобно Клауту, фактически каждое крупное посе-

ление в на Севере лежит в пределах их досягаемости. Секретные туннели, бездорожные паутины пауков в пещерах и проходах, а также старые порталы пронизывают Подземье на многие километры вокруг Мензоберранзана, предлагая готовые выходы разведчикам дроу, шпионам, наемным убийцам или армиям. Существование Мензоберранзана и угрозы, которую он несет поверхностному миру – одна из первичных причин создания конфедерации Серебряных Кордонов. Сандабар, Эверлунд, Сильверимун и крупные цитадели дварфов объединились в своем противостоянии злому царству под их ногами.

Мензоберранзан находится под верхней долиной Сарбрин, между Лунным Лесом и Ледяными Холмами. Он близок к Блингденстоуну, Мифриловому Залу и северным берегам Темного Озера. Город занимает крупную пещеру, больше трех километров поперек и почти 300 метров в высоте. Высокие сталагмиты и столбы возвышаются с пола пещеры, некоторые десятки и сотни метров в высоте. За столетия кропотливой работы дроу преобразовали эти детали в мрачные, красивые острые замки, вырезанные из самой скалы. Выступы и плато разбивают на части пол пещеры, отделяя здания благородных дроу (чьи дома видны на более высоких выступах) от обширного, растянутого города и его сверхъестественных грибных лесов.

Мензоберранзан гордится своим населением, которое состоит больше чем из тридцати тысяч разумных существ. Дроу составляют около половины этого числа. Большинство остального населения в основном рабы: медвежатники, гоблины, кобольды, огры, орки, минотавры, квагготы и тролли. Меньшие и более слабые из этих рабов выполняют самую черновую работу в городе, присматривают за грибными плантациями, выпасают рофов. Большие и более сильные существа служат рабами-солдатами, это огромные толпы неповоротливых громил, которые формируют большую часть армии дроу. Наконец, большое количество свирфнеблинов, взятых пленниками при погроме Блингденстоуна, формируют самую несчастную касту рабов в Мензоберранзане.

Дроу весьма умны, чтобы сглаживать между собой расы рабов, используя медвежатников и огров как надзирателей, чтобы держать гоблинов и орков в порядке, и в свою очередь ставят минотавров и троллей над медвежатниками и ограми. Непослушных или бунтующих рабов убивают эффективными и ужасными способами, а дикие репрессии несут подобные судьбы большинству из их товарищей. Это означает, что рабы непосредственно быстро уничтожают внутри себя большинство всплесков сопротивления, чтобы удостовериться, что никакой дроу не получит причину пустить в ход новые репрессии. Дроу спокойно выяснили, что неуважение или насилие являются слишком страшными для оставшихся в живых из Блингденстоуна, поэтому глубинные гномы живут и питаются хуже всех из рабов дроу.

Матери ведущих благородных домов правят Мензоберранзаном. Большинство из них – жрицы Лолт, так как жрицы Паучьей Королевы долгое время занимают самые высокие положения в обществе дроу. Триель Бэнр (женщина дроу ХЗ Жр Лолт 17) – верховная мать Дома Бэнр, первого из домов Мензоберранзана. Дом Бэнр прежде имел намного более сильную позицию в городе, но после катастрофически неудачного нападения на Мифриловый Зал и смерти матери Триель Ивоннэл, старой и лукавой дроу, которая осуществляла свою власть с абсолютной жестокостью, сильно ослабило положение Дома Бэнр в городе. Триель

Бэвр должна хорошо задобрить, запутать и обмануть других матерей младших домов, чтобы поддержать свое положение. Прошлогоднее мстительное нападение на Блингенстоун произошло по желанию Триель, чтобы обеспечить ее положение, приведя Мензоберранзан к победе против внешнего противника.

Из-за хаотичной и злой природы дроу и правления Долт через ее жриц, старшие дома Мензоберранзана проводят большую часть своего времени в интригах друг против друга. Сплотить матерей домов, чтобы начать великую войну, нелегкая задача, и Триель сомневается в сборе второго крестового похода. Если ее конкуренты решат выступить против нее или даже подорвать власть, военное давление через неумелое руководство или преднамеренное неповиновение, и она может ускорить финальное падение дома Бэвр. Тем временем, Мензоберранзан выжидает и восстанавливает свою силу, участвуя в торговле с близлежащими соседями Подземья. Путешественники из других поселений или даже поверхности, могут ожидать прохладную встречу в Мензоберранзане, но пока они здесь по торговым делам, то должны держаться подальше от знатных дроу дворян и показать, что они не легкая добыча для городских работорговцев или чудовищ.

ТЕМНОЕ ОЗЕРО

Эта обширная серия заполненных водой пещер находится под Вечными Пустошами. Водопады и быстрые ливни слились в этих пещерах в единое, поскольку вода, просочившаяся вниз уходит далее к неизвестным глубинам, но карлики Амариндара выстроили ряд дамб и плотин здесь, чтобы очистить дорожку из сухих пещер для передвижения. Эти старые карликовые постройки работают и сегодня.

Верхние районы Темного Озера – дом для множества странных и опасных водных существ, включая скрагов (водяных троллей), капоацинтов (водяных горгулей) и случайного кракена. Ни одна лодка, груженная купеческим товаром, ушла под воды озера под нападением чудовищ.

ФАРДРИММ

Занимая большую часть территории Подземья между Мензоберранзаном и Анауроком, Фардримм распространяется под большинством региона на поверхности, известного как Старый Делзоун. В расцвет силы королевства дварфов эти глубокие туннели были тайными шоссе, связывая большие цитадели вместе так, как море связывает крупные прибрежные порты друг с другом.

С падением Делзоуна и длительного упадка в течение нескольких столетий, власти дварфов на Севере, большинство Фардримма возвратилось к темноте и теням. Многие старые раскопки карликов, их цитадели, скрытые склады оружия и великие храмы лежат забытые в этих глубинах. Патрули дварфов из Цитадели Адбар и Цитадели Фелбарр бдительно следят за непосредственно прилегающими участками вокруг каждого города, и время от времени хорошо вооруженные караваны делают вылазку, чтобы торговать с расами Подземья, желающими участвовать в торговле.

иллюстр. Майкла Дубиша



Часовые Дроу в засаде на искателей приключений

ИССЛЕДУЯ ДИКУЮ МЕСТНОСТЬ

Большая часть Севера лишь слегка заселена, в лучшем случае, Путешественники во многих частях Серебряных Кордонов тратят дни при путешествии между городами или деревнями, разбивая лагерь в защищенных лощинах или каменных руинах, усеивающих эти земли. От Сильверимуна до Сандабара через Сильверимунский Проход почти 240 километров пути, это одна декада пути пешком, а иногда и две при плохой погоде. Путешественник может ожидать, что проведет ночь под крышей не больше, чем три или четыре раза в течение этой поездки — в деревне Кхельб на западном краю прохода, в дозорной башне в центре прохода, в деревне Ауваделл и в гостинице окруженной крепкой стеной, называемой Знак Трех Героев, где-то на полпути между Ауваделлом и Сандабаром. Даже не смотря на это, эта дорога через Сильверимунский Проход, считается часто-используемой, по сравнению с некоторыми настоящими дикими землями, встречаемыми в Кордонах.

Искатели приключений, отправляющиеся в некоторые более отдаленные места в и около Серебряных Кордонов (например: подземелья Порочного Перевала, заросшие лозой склепы Дальнего Леса или захороненные руины Анаурока), должны готовиться к трудному путешествию через не легкий ландшафт как минимум в декаду. Непроходимые леса, непреодолимые вброд реки и недоступные горы отпугивают или препятствуют всем, за исключением самых хорошо осведомленных и нацеленных путешественников. Опасные хищники, как природные, так и неприродные, ждут в ожидании. Бандиты, варвары и мародеры могут выскочить из укрытия, устроив засаду на неосторожных путешественников. Суровые условия погоды и ландшафта могут ослабить, повредить, или даже убить неподготовленных к пути. В областях, далеко отдаленных от безопасности окруженных стеной городов и патрулируемых дорог, Серебряные Кордоны — земли, которые могут быть опасным местом для странствий.

Учитывая это, данная глава даст вам краткий обзор того, насколько дикие особенности местности, путешествие по ней, её пейзажи и столкновения, которые могут составлять центральную основу игрового мира/компании.

ЖИВОТНЫЕ И РАСТЕНИЯ

Бурный ландшафт Серебряных Кордонов обеспечивает огромное разнообразие сред обитания для животных и растений. Защищенные долины рек Сарбрин и Раувин являются более теплыми и солнечными, да и вообще намного более умеренными в климате, чем высокие проходы Незерийских или Ледяных гор.

Север находится во власти огромных лесов, высоких лугов и долин и незащищенных от ветра пиков. Хорошо увлажненные круглый год дождями и весенними таяниями снегов, эти земли могли бы быть более гостеприимными, если бы не их холодные температуры и неумолимые ветры.

Флора

В течении многих столетий Север давал дерево для обогрева заселенных земель, и все же большей частью он остается тем же самым, — земля, полностью скрытая в деревьях, кроме той части, где она это превышает к скрытым снегом, скалистым высотам. По правде говоря, фандары теперь стали редкими из-за повышенной вырубki, и нигде теперь не встретишь на Севере гигантские деревья, которые всего только три столетия назад были обычными.

Влажность, прохладный климат и увеличение вырубки помогли держать контроль над лесными пожарами, которые стали меньше и реже, чем в предыдущих годах. Поэтому большие темные леса все еще встречаются повсюду на Севере. Вся разновидности холодолюбивых растений растут в обилии на Севере Побережья Меча, от хвошей до лишайников, но, низкие и маленькие, они легко теряются, когда деревья со всех сторон взлетают ввысь.

ДЕРЕВЬЯ

Различные ели и сосны — самые обычные деревья в Серебряных Кордонах. Большинство лиственных деревьев не развиваются, кроме как в нижних, более южных регионах, хотя фелсул может выжить в удивительно холодных и скалистых условиях.

Любой, кто пропутешествует с холодных гор до Реки Раувин, заметит, как стабильно увеличиваются в количестве деревья. Наиболее часты деревья: синелист, закатное дерево, темнокронник; (деревья синелист и темнокронник описаны в *Руководстве по Игровому Миру Забытые Королевства*). Также встречаются дубы и клены, уступая березам и сереброкорам в болотистых областях. От Раувина на юг, появляется больше лиственных разновидностей, особенно: ясень, каштан, хиксель, железозрево, ласпар и фандар. Некоторые лесники говорят, что почти каждый тип дерева, которое не требует изобилия солнца или приносит сочные съедобные плоды, может быть встречен на Севере, если достаточно долго искать. Детали самых частых или важных разновидностей деревьев описаны ниже.

Закатное Дерево: Названное так из-за своего темного, жуткого вида, и близко сгруппированного произрастания. Закатные деревья достигают в высоту 18 метров. Их гладкие, голые стволы увенчаны ореолами крошечных, кружевных веточек. Закатные деревья

имеют черную кору, которая становится серебристо-серой, если была недавно надрезана или сорвана. Древесина ниже коры дымного серого цвета и столь же прочная, как железо.

Большинство мачт и несущих опор крыш зданий в Фаэрûне сделаны из закатного дерева. Очень стойкое к огню, оно тлеет вместо горения. Из-за этого Закатные деревья имеют тенденцию выживать после лесных пожаров и топором искателей дров. Закатное дерево широко распространено по всему Фаэрûну.

Фелсул: "несчастное сожаление как дерево" является обычным суждением о фелсуле. Большинство народа с этим соглашались, когда впервые исследуют эти скрюченные, искривленные деревья пыльно-лимонного оттенка, которые постоянно теряют хлопья гниющей коры. Дерево Фелсул хорошо крошится, колет и ломается, горит плохо, и слишком слабо и деформировано, чтобы быть годным к употреблению в создании мебели или зданий.

Каждую раннюю весну фелсулы короткий период времени ярко цветут. Мешок ярких желто-фиолетовых цветков фелсула стоит от 5 до 30 серебряных монет, в зависимости от размера и пышности цвета, в любом году. Перетертые лепестки цветов фелсула дорогая парфюмерия, ценимая на всем Фаэрûне. Корень фелсула иногда идет для использования в вырезании мелких фигурок, типа святых символов, статуэток и игрушек.

Фелсулу нравится холодная и бедная почва. Он растет на скалах, гранях утесов и расщелин, где лишь немногие другие деревья могут найти место для роста. Во многих скалистых местах на Севере, фелсулы – единственные деревья, которые можно будет встретить.

Хиксель: Вертикально овальные деревья, обычно 9 метров в высоту, могут достигать 21 метра высотой в защищенных местах. У них мягко изогнутые, редкие ветки; ломкая, зеленая, восковая древесина (называемая просто "хиксель"); и серебристо-зеленая кора. Хиксель легко гниет и производит богатые количества толстого, масляного дыма при горении. Часто это используется как сигнал на расстояние и для того, чтобы обкоптить мясо или рыбу, или изгонять животных и врагов из небольшой области. Кора Хиксель нашла применение в переплете. Её также используют для запечатывания стен деревянных зданий от влажности, прикрепляя вниз деревянными колышками и обмазывая грязью и кусками мха.

Развиваясь деревья Хиксель неравномерно усыхают, так что бури часто ломают старые или большие экземпляры. Хиксель не подходит для изготовления саней, мостов, и другого прочного применения. Его не следует использовать в изготовлении магических предметов, потому что его непостоянная природа, станет причиной, скорее всего, поломки через несколько лет самое большее.

Эти деревья очень часты в Долинах, произрастая в чащах ущелий и на склонах. Они более редки на Севере, но могут быть найдены рассеянными повсюду к югу от Незерийских Гор, особенно в долинах Раувин и Делимбйир.

Ласпар: Отличительный признак этого хвойного растения – коричнево-зеленый оттенок его листьев. Проезжающие мимо путешественники часто принимают Ласпар за мертвое растение. Внешне они напоминают приземистые кедры, редко превышающие в высоту 9 метров, имеют густую листву, которая мешает большинству выискивающих взглядов увидеть хоть что-то под одним деревом, не говоря о их роще.

Иглы Ласпара плоские и гладкоконечные. Они растут сферическими пучками ("шевелюрами") на концах тонких ветвей, которые отходят во все стороны от прямого, сильного центрального ствола. Стволы имеют пыльно-зеленою кору, которая имеет свойство образовывать поверхность из множества маленьких, сцепленных между собой вогнутых пластин. Под корой – древесина золотистого цвета, столь же легко обрабатываемая, как и сосна, но также смолистая, выбрасывая слишком много искр как для безопасного горения.

Перемолотые иглы используются в создании духов и часто идут на создание факелов и свечей превосходного качества. Ласпары растут повсюду к западу от Тэя, а также к северу от Тегирского Леса. Они процветают по всему Перевалу Осыпающихся Камней и в нижней Делимбйирской Долине вплоть до Дальнего Леса.

Фандар: Фандары достигают 18 м в высоту. У них ужасно сильные, эластичные гибкие ветви, вырастающие в больших количествах от массивного, узловатого ствола. На ветвях треугольные пятилистные листья, варьируют различными оттенками зеленого цвета, которые формируют грубую форму горизонтального яйца, на длинном черешке ("хвост" дерева), указывающего в обратную сторону от преобладающего ветра. Поэтому роцца фандаров обычно направлена в одном направлении. Некоторые авантюристы говорят, что они очень напоминают всеми страшных чудовищ, известных как подсекатели.

Древесина Фандара в зеленовато-коричневую полосу, с тонкими черными пунктирными линиями повсюду, которая при обработке идет на создание драгоценностей с поразительно вьющимися параллельными линиями. Инструмент и рукоятки оружия и древка луков часто вырезаются из древесины фандара, хотя гибкий характер делает его неподходящим для копий, палочек, посохов и других применений, где важна прочность.

Фандары очень выносливы. Пни часто вырастают в новые деревья, и даже срубленные, упавшие ветви могут вырасти в новое деревце. Это качество, вероятно, спасло дерево от полного исчезновения; лесорубы ценят стволы фандаров, потому что они достаточно сильны, чтобы поддержать самую тяжелую крышу, и их можно обработать стамеской или зубилом, чтобы установить поперечные балки, не ломая или расколов. Фандары встречаемы по всему Фаэрûну, но редки к северу от Высокого Леса. Они становятся все более и более редки повсюду из-за их высокой вырубки.

Сереброкор: Сереброкоры тонкие и стройные, редко больше 3,5-3,6 метра высоту. Они обильны и растут в чащах. Древесина Сереброкоров красноватая и полностью усыхает после того, как дерево срублено, становясь очень легкой, но также и очень ломкой спустя год или около того. Сереброкор не прочно растет в земле, и его легко можно вырвать. Листья Сереброкоров восковые на ощупь, темно-красного цвета, большие и овальные с острыми кончиками и крошечными пилообразными краями. Они достаточно сильны, чтобы поддерживать пламя, или идти на растопку.

Стволы Сереброкоров служат беднякам как посохи, песты, и (если только окончания были заточены и закалены на небольшом пламени) как защитные колья. Слабость древесины делает её неподходящей для древка копья, кольев забора, или строительной работы. Сереброкоры процветают во влажной земле повсюду в Фаэрûне.

КУСТАРНИКИ

Хотя деревья более известны и ценимы, чем низкие растения диких земель, последние являются более многочисленными, покрывая почти каждый склон открытой земли на Севере. Многие из них вырубаются из-за докучающих шипастых кустарников, от тростниковой ягоды до сильного "колючего побего", который много десников срезали в длинные веревки, как временная замена настоящих веревок. Другие, типа папоротников и лошадиных хвостов, обычны в затененных, песчаных областях, и считаются просто бесполезными (хотя опять же, лесники часто используют лошадиные хвосты, чтобы чистить горшки и кастрюли).

Однако, несколько кустов заслуживают более детального исследования из-за своей полезности или преобладания в пейзаже. Один из них, шлемошип, описан в *Руководстве по Игровому Миру Забытые Королевства*. Другие описаны ниже.

Земляная Сосна: Эти чахлые, «многорукие» сосны редко вырастают больше чем 0,3 м высотой, но быстро распространяются во всех направлениях, «подобно паукам, лежащих на спине» со слов одного лесника. Опасные для ног лошадей, земляные сосны покрывают множество вершин или покатых пустошей на Севере, процветая там, где дуют резкие ветра, и менее выносливая борьба между видами. Их шишки корм для многих мелких птиц и пушистых зверей, а их иглы дают укрытие как для хищников, так и для западней, установленных, чтобы повредить или схватить людей. Как у некоторых елей, кору земляной сосны можно сварить, чтобы получить жгуче-прохладный, сладкий напиток, который освежает, но не пьянит.

Ягода «Большой Палец»: Этот имеющий форму сферы кустарник из лимонно-зеленых, рваных листьев усеян круглый год белыми ягодами, размером и формой с человеческие большие пальцы. Эти съедобные, жирные ягоды могут быть сформированы в свечи и подожжены, они сохранили в живых многих потерявшихся или голодных путешественников, хотя их вкус не выигрывает много почестей. Корень «Большого Пальца» можно сварить, чтобы получить сильную сероватую краску или чернило.

Зимняя Ягода: Эти запутанные лозы пыльно-коричневого оттенка и постоянно теряют рваные полосы коры. Они обычно формируют сферические кольца, которые большей частью такого же размера, как и сами кустарники, и часто перерастают меньшими отростками, выглядя весьма существенными. Зимние Ягоды теряют свои серебристо-серые листья осенью, но только после того, как наступают постоянные заморозки, которые заставляют видимые голые и безжизненные, обособленно лежащие лозы раскалываться, чтобы показать восковые, белые кисло-сладкие ягоды. Много птиц и маленьких лесных существ (и более чем один голодный, отчаявшийся человек) зависят от зимних ягод, потому что их можно съесть замороженными, а олени ненавидят их, вкус и поэтому ягоды сохраняются в немалом количестве.

ТРАВЫ И ПОЧВЕННЫЕ РАСТЕНИЯ

На Севере растет так много съедобных или полезных лечебных растений, что даже опытные травники редко знают их все или полный диапазон их применения. От лишайников и мхов до диких цветов, широкий выбор листьев и клубней предлагают эти богатые на урожай разных видов дикие земли, компоненты для лечебных бальзамов, настоек, и наркотиков, которые ослабляют боль или дают сон.

Амаунаут (редкий): Также известный как "зеленый

цветок" из-за его обильных зеленых листьев, которые раскрываются подобно взрыву близко у земли, амаунаут – выносливый широколистный почвенный сорняк. Он растет повсюду в более холодных областях Севера, с Долины Дессарин и севернее, туда, где лед или снег никогда не тают. Если амаунаут съесть сырым, то он вреден для людей, эльфов, орков, всех гоблиноидов, и их полукровок, но не имеет никакого эффекта на карликов, гномов, халфлингов, фей и гноллов, а также на лошадей, коз, овец, рофов и оленей.

Яд, также называемый «амаунаут», варится из жижицы или внутренних соков сорняка. Травник может изготовить амаунаут, перетерев листья растения или сварив растение целиком, или даже растворив листья в алкоголе (чтобы произвести: проверка Ремесло (Алхимия) или Знание [травоведение], КС 15 и работа один день). Из одного растения выходит 1d4+2 дозы.

Амаунаут: Ранение КС 19, первичное повреждение 2d4 хп, вторичное повреждение потеря сознания, цена 100 зм.

Эмбрамаф (обычный): Высокое цветущее растение с нерегулярными лепестками насыщенного фиолетового цвета, эмбрамаф растет на освещенной почве. Эмбрамаф – противоядие для многих ядов, болезней, плесеней и гнилей, но его эффекты разные для каждого индивидуума. Его листья и стебли, съеденные или размолотые и растертые на коже, являются эффективными в любой момент года. Также известный как «чистый цветок» из-за его полезных эффектов, эмбрамаф не имеет почти никакой рыночной стоимости, так как теряет свою лечебную силу в течение дня после того, как был сорван.

Порция эмбрамафа дает +4 бонус к проверкам Лечения, проводимых при обработке отравления или болезни. В одном растении эмбрамаф содержится 1d4 порции.

Варатар (не частый): Также известный как "лунное сияние" благодаря своему бледному серебристо-синему сиянию при лунном свете, варатар – непривлекательное, редкое припочвенное растение, образующее ковер, которое напоминает дробленые, погнившие коричневые грибы. Персонаж может использовать с выгодой порцию варатара успешно пройдя проверку Лечения (КС 10); существо использовавшее растение таким способом, излечивает 1d4 пункта повреждения. КС проверки Лечения для выгодного применения варатара повышается на +10 за каждую принятую перед

ПОИСК ТРАВ

Обнаружить специфическую траву не так же просто, как всего зайти в лес и нащипать цветов. Поиск трав требует успешных проверок Искусства Выживания или Знание (травоведение), в зависимости от того, насколько распространена эта трава в непосредственной близости.

Обычный	КС 10
Не частый	КС 20
Редкий	КС 30
Не произрастает	Невозможно

Любой персонаж может пытаться обнаружить траву проверкой Поиска, но только если КС для такой травы - 10 или ниже.

Каждая попытка требует 10 минут поиска и занимает обыскивание участка земли примерно 30 квадратных метров. Персонажам со способностью ощущения природы (друид, например) требуется только несколько минут на попытку.

этим порцию в день, делая сложным для существа получить более одного или двух раз в день выгоды от вара-тарара.

Варатар сохраняет свои полезные способности спустя 1d4+1 дня после того, как его сорвали, и стоит на рынке около 10 зм за порцию. В одном растении варатар обычно содержится 1d4 порции.

Фауна

Север – это место, где живет много чудовищ, но охотник умеренных умений может убедиться, что охота будет удачной каждую ночь, как раз плюнуть. Несмотря на суровые условия в большей части Серебряных Кордонов, его скудно заселенная природа поддерживает процветание обитающих на нем существ. Многие умирают под когтями и челюстями других чудовищ или становятся жертвой неумолимого холода, но еще больше рождаются. Из крупных хищников, только драконы, кажется, способны жить длительные сроки, да орки размножаются огромными количествами, морят себя голодом в горах и начинают зачистки вниз на юг ордами, которые могут превратиться в крупную резню, но, в конечном счете, уничтожить орочью популяцию.

Это – смертельный, но природный цикл; много видов в суровых климатах процветают, а затем умирают лишь для того, чтобы вновь появиться. Однако есть два известных искажения нормальных циклов и баланса жизни в Серебряных Кордонах. Магические связи с другими мирами и планами являются удивительно многочисленными на Севере, поэтому часто отсюда мигрируют множество странных животных и смертельных необычных тварей. Другое искажение – «производство чудовищ» магами и другими существами, которые могут разводить тварей для своих собственных низких целей, так же, как такие существа как глубинное отродье, которые извергают бесконечные потоки дубликатов существ, которых они когда-то сожрали.

Мудрые хищники, типа драконов, используют глубинных отродий в изолированных, недоступных

горных долинах и речных островах, например, чтобы обеспечить себя бесконечным источником продовольствия. Другие существа размещают их как производителей чудовищ, чтобы они изгоняли подальше или опекали от врагов.

Обычные Существа

От самых многочисленных до наименее обильных, самыми обычными животными на Севере являются: олени, клантары (северный олень), шаптаны (неукротимые, подобные бизону, животные), призрачные рофы, кролики, кабаны, лось, горные крысы (ворующие яйцам ящерицеподобные грызуны), древесные коты (лазающие по деревьям хищники из семейства кошачьих, которые ведут себя подобно белкам), медведи, пожиратели ягод (подобные бурундуку, суетящиеся грызуны), горные козлы и красные тигры. Бобры, ласки, лисы, и полевые мыши также обычны, но менее часто встречались до того, как в Кордонах поселились и начали обрабатывать земли люди.

Хотя птицы обычно менее заметны на Севере, они значительно превосходят численностью животных. Самые многочисленные из птиц: стервятники, дикий индейки, снежные вороны, утки, гуси, фларры (тетерева), ястребы и крошечная, громкая певчая птичка, известная как тириипка из-за своего голоса. Есть много других певчих птиц и сов, но кроме тириипки, никакая другая разновидность настолько не распространена.

Конечно, насекомые превосходят своей численностью все другие формы жизни, но они также имеют тенденцию не привлекать к себе особого внимания, за исключением жалящих разновидностей и гигантских видов. Только гигантские осы и сверхразмерные жуки многочисленны на Севере, так сильные ветры, влажность и низкие температуры, препятствуют процветанию насекомых.

Повсюду в Кордонах можно часто встретить гадюк и других змей, греющихся под солнцем на камнях. В ледяных ручьях, реках и болотах Севера рептилии почти неизвестны. На сухой земле есть маленькие, в

Вирмы Севера

Никакой каталог по драконам Севера не может надеяться охватить всех драконов, которые намериваются совершать набеги, грабежи или править в Фазруне. Однако большинство мудрецов соглашается в одном, что самые известные и активные драконы расположены в Серебряных Кордонах и Диком Пограничье, кроме упомянутых в другом месте, они включают в себя следующих:

Ареутатор (Старая Белая Смерть): Старый самец, чьи владения включают в себя истоки Сарбрина и Мировой Хребет.

Арветураси: Также известная как Ледяные Когти или Белая Вирм – древняя самка белый дракон, чьи владениями является Море Подвижного Льда.

Инсизор: Престарелый самец кдыкастый драколич, чье логово расположено в устье Беловодной Реки в Серовершинных Горах. Он летает над всеми просторами Павших Земель. Получил репутацию несказанно богатого драколича после того, как заполучил фантастическое богатство из руин дварфийского королевства Аммариндар.

Иимрит (Погибель Пустыни): Древний самец,

синий дракон, чье логово расположено рядом с Аскором в Анауроке, но он обычно питается в Долине Делимбйир, Ледяных Горах и Перевале Осыпавшихся Камней.

Клаутгильяматар: Древняя самка, зеленый дракон, чье логово расположено где-то на Побережье Меча между Мираром и Дессарин.

Нарвариим (Темная Госпожа): Зрелая самка, темной дракон, которая обычно представляется в облике человеческой знатной дамы, живущей в разрушенном особняке севернее Амфаила, но совершает набеги на долины Дессарин и Делимбйир.

Олотонтор (Вирм Министрель): Обожающий музыку древний самец, синий дракон, который выискивает любую музыку по всему Северу.

Фелголос (Летающая Неудача): Подверженный несчастным случаям самец, бронзовый дракон, подrostок, который летает по всем просторам Севера.

Хоондаарх (Красная Ярость Минтарна): Древний самец, красный дракон, который, проголодавшись, часто совершает налеты на верхнюю часть Долины Делимбйир, Незерийские Горы и Старый Делзоун.

значительной степени безопасные, снежные змеи, которые могут изменять свой оттенок кожи на белый или пятнистый серовато-коричневый цвет камней и мертвой травы, но вода почти полностью отдана рыбе. Шалассы, мужланки, плоскожаберки и другие разновидности обильно процветают в Равуин, Сарбрин и меньших реках этой земли. Большинство голодных человеческих путешественников знает, как отличить голубого и серебристого тунца, и как забросить сеть в воду и разжечь огонь под сковородой

ЧУДОВИЩА

Основной интерес для наиболее цивилизованного народа Севера – бесславные Северные чудовища. Дикие земли – одна из последних пограничных земель, где могут бродить хищники всех невиданных видов, а Кордоны обеспечивают их привлекательными источниками продовольствия для совершения набегов. Скопления жужжал, совомедведей и волков становится все более и более многочисленными, но большинство народа боится гораздо больше обособленных опасностей: бихолдеров, драконов и ледяных червей или оборотней, обитающих незамеченными в городах, и охотящихся на своих обычных соседей-людей по ночам.

Благодаря десятилетиям рассказываемых баллад и рассказов в тавернах, драконы – самые известные чудовища. В Кордонах это не исключение. В то время как много народу на Севере было сожрано устрашающими вирмами типа Клаута (описан в *Руководстве по Игровому Миру Забытые Королевства*) и драконами Моруме, Сильверимун скорее всего обязан своим ростом и стабильностью драконам, точнее двум определенным драконам.

Древней самке, золотому дракону Валамарадаси, Королеве-дракону Сильверимуна, и ее взрослому самцу супругу серебряному дракону Десзедариндану, которые следили за Сильверимуном за долго до того, как на мост Рауина прибыла Алустриель. Вместе эти два дракона обитают в окутанной туманом парящей горе, из которой Валамарадаси управляет областью, причем она так усердно заботится о ней, как любой любящий свое дело садовник. Она повыкорчевывала болезни, хищников и злых существ и взлелеяла рост других вещей, предоставив им все условия. Сильвери-

мун выжил в то время, когда он был наиболее уязвим, несмотря на орочьи орды и голодных драконов. Возможно, ее усилия сделали Сильверимун центром искусств, красоты и торговли, коим он и является сегодня. Серебро и Золото были лучшими опекунами города в течение многих столетий. Драконы и виверны – постоянная проблема в Серебряных Кордонах, если бы не достаточно смелые авантюристы, некоторые говорят достаточно глупые чтобы, отправится на поиски их логов. Все вполне благодаря усилиям сыновей Алустриель, которые недавно посвятили себя чистке Кордонов и близлежащих диких земель от наиболее кровавых чудовищ. Они часто далеко отгоняют опасных монстров, вместо немедленного нападения, и время от времени пришедшее существо не хочет пробовать свою силу против Серебряных Кордонов, отправляется нести опустошение в другую землю.

То же самое нельзя сказать о чудовищах, склонных собираться в группы и устраивать разбой и грабежи на своем пути. Тролли, медвежатники, гоблины и орки – наиболее многочисленные из них, но хобгоблины, великаны, гноллы, кобольды, эттины и даже драконы подобно совершают набеги на Серебряные Кордоны и становятся более смелыми и более многочисленными с такой скоростью или быстрее, чем увеличение богатства, жителей, территории и вооруженные силы Кордонов. Дела стремительно приближаются к обширной войне.

Столкновения в Дикой Местности

Одна из определяющих характеристик приключения в Серебряных Кордонах или близлежащих землях – это постоянная угроза столкновения с неожиданной неприятностью в форме опасных животных, мародеров или чудовищ. Самые обычные хищники: волки, красные тигры, бурые медведи и подобные им, склонны избегать групп из трех или четырех человек или гуманоидов. Однако, кто-то отделившийся от главной части группы, типа разведчика впереди или отставшего, может легко столкнуться с таким животным.

ШАНС СТОЛКНОВЕНИЯ

Путешествуя через Серебряные Кордоны, группа персонажей имеет шанс за час путешествия, столкновения в дикой местности. Первый процент в каждом столбце ниже следующей таблицы – шанс на столкновение в течение одного часа пути в указанном типе ландшафта; второй процент (в круглых скобках) – шанс на одно столкновение за 8 часов пути на указанном типе ландшафта. Если группа не изменяет свой способ путешествия в течение дня (например, от нормального путешествия до осторожного путешествия), это намного легче для Мастера Подземелий, ему нужно бросить одну проверку за дневное путешествие, а затем определять случайным образом место, где имеет место столкновение.

Местность	Обычное путешествие	Открытая лагерьная стоянка или Осторожное путешествие	Тайная Лагерьная Стоянка
Бесплодная	5%(33%)	2% (15%)	1% (8%)
Дикая Земля	8% (49%)	4% (28%)	2% (15%)
Дикая Передовая	10% (57%)	5%(33%)	7% (15%)
Заселенная	12% (64%)	6% (40%)	3% (20%)

Группы, которые продвигаются с необычной осторожностью (с половиной их лучшей скорости или медленнее), могут использовать категорию Осторож-



Столкновение в Вечных Пустошах

ное Путешествие. Группы, которые остановились или разбили лагерь, могут использовать категорию Открытая Лагерная Стоянка. Группы, которые разбивают лагерь в укрытии или незаметно, могут использовать последний шанс столкновения. Группа, разбивающая лагерь с костром, никогда не делает это незаметно, если она не может, так или иначе, скрыть свет от костра или дым.

Бесплодная – местность, где никто не проживает, и вообще не живут большие количества живых существ или чудовищ.

Дикая Земля – местность, где никто не проживает, но здесь обитает заметные живые существа или чудовища.

Дикая Передовая – местность мало заселена, селения маленькие и далеки друг от друга.

Заселенная – местность с широкими отрезками очищенной земли, немалое число встречаемых маленьких деревень и поселков, не более чем в дне путешествия друг от друга, а также некоторое количество патрулей от близлежащих городов или крепостей. Долины Сандабар и Раувин – единственные заселенные зоны Серебряных Кордонов, и даже в большинстве частей этих регионов (например, трудная протяженность Раувин между Сильверимун и Эверлундом) можно принимать как дикую передовую или дикую землю.

Для этой книги Серебряные Кордоны и близлежащий ландшафт были разделены на семь таблиц столкновений: Долина Раувин и Долина Сандабар, Лунные Земли и Холодная Долина, Вечные Пустоши, Холодный Лес и Лунный Лес, Высокий Лес, Незерийские и Раувинские Горы, и Мировой Хребет и Ледяные Горы. Эти таблицы заменяют таблицы столкновений из *Экрана Мастера Подземелий по Забытым Королевствам*, так как они обеспечивают более локализованные возможности столкновения, чем таблицы по климату и ландшафту в *Экране Мастера*.

ТАБЛИЦЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Чудовища указанные в этих таблицах можно найти в этой книге *Справочнике Монстров: Существа Фаэрûна*, *Руководстве по Игровому Миру Забытые Королевства* или *Справочнике Монстров*. Если возле имени существа нет никакого значка, значит его описание находится в *Справочнике Монстров*. Остальные описание существ находятся в следующих книгах:

^{сф} из *Справочник Монстров: Существа Фаэрûна*

^{римзк} из *Руководство по Игровому Миру Забытые Королевства*

^{ск} из 7 Главы этой книги

Каждая таблица столкновений в дикой местности содержит следующую информацию.

d%: Результат на процентном кубике, который стенирует случайное столкновение. Используйте соответственно по времени колонку День или Ночь.

Столкновение: Тип встреченных существ. Некоторые столкновения связаны с группами существ, например патруль орков или торговый караван.

Встреченное Количество Существ: Число встреченных в столкновении существ. Если стоит словосочетание «смотрите Группы», то смотрите раздел после таблиц, для точных данных этого столкновения. В некоторых случаях, столкновением может быть природный феномен (например, лесной пожар или горный поток), а не одно или несколько существ. В разделе Группы также дается информация и по природным феноменам.

Таблица 2-1: Столкновения в Долине Раувин и Сандабар (Заселенная, УРС 1-9).

d% День	d% Ночь	Столкновение	Встреченное кол-во существ
—	01-02	Абишай, белый ^{сф}	1
01-07	03-05	Бандиты	смотрите Группы
—	06	Страж Бейна ^{сф}	1d8+2
—	07-08	Летучая мышь, ночной охотник ^{сф}	2d6
08-11	09	Медведь, бурый (животное)	1
12-16	10-11	Бранта ^{ск}	1d6+2
17-25	12	Олень (животное) ^{ск}	2d6
26-27	13	Жуткий медведь	1
28-29	14	Жуткая крыса	1d10+10
30-31	15-16	Жуткий волк	1
—	17-18	Проклятый воитель ^{сф}	1
32-34	19	Лось (животное) ^{ск}	1d6+2
35	20-21	Горгулья	1d2
—	22-23	Пугало	1d2
—	24-26	Упырь	1d6
36-37	27-34	Гоблины, налетчики	смотрите Группы
38-45	35-39	НИП-и	смотрите Группы
46-53	40	Торговцы	смотрите Группы
54	41	Горный поток	смотрите Группы
—	42	Нит ^{сф}	1
55-57	43-48	Огр	1d2
58-59	49-54	Орк	1d3+1
60	55-58	Орки мародеры	смотрите Группы
61-69	59-61	Патруль	смотрите Группы ¹
70-71	62-63	Перитон ^{сф}	1d2
72	64-65	Планарник, фей'ри ^{сф}	2d4
73	66-68	Планарник, танарук ^{сф}	1d4+1
74-78	69-70	Роф, поверхностный ^{римзк}	1d10+10
—	71	Спектральная пантера ^{сф}	1
—	72-73	Скелет, средний	1d6
79-81	74-75	Красный тигр (животное) ^{ск}	1
82-84	76-79	Троль	1
—	80-81	Порождение вампира	1d2
85	82	Оборотекан	1d2
86-87	83-84	Оборотеволк	1d2
—	85-87	Умертвие	1d2
88-96	88-90	Волк (животное)	1d6+10
100	91-97	Ворг	1d2
—	98-100	Зомби, средний	1d4+1

¹ В Долине Сандабар это может быть патруль дварфов (01-40) или патруль Серебряного Легиона (41-00). В Долине Раувин это может быть патруль Серебряного Легиона (01-75) или патруль лесных эльфов (76-100).

Таблица 2-2: Столкновения в Лунных Землях, Адбарской Долине и Холодной Долине (Пограничье, УРС 2-10).

d% День	d% Ночь	Столкновение	Встреченное кол-во существ
—	01-02	Абишай, белый ^{сф}	1d2
01-05	03-04	Бандиты	смотрите Группы
—	05-06	Летучая мышь, ночной охотник ^{сф}	2d6
06-10	07	Медведь, бурый (животное)	1
11	08	Бехир	1
12-16	09-10	Бранта ^{ск}	1d6+2
17-18	11-12	Медвежатник	1d3+1
19-25	13	Олень (животное) ^{ск}	2d6
26-27	14-15	Жуткий медведь	1
28-29	16-17	Жуткий волк	1d4+4
30	18-19	Жуткая россомаха	1d2
31-34	20-24	Дракон (смотрите Таблицу 2-2а)	1
35	25	Драконоподоб ^{сф}	2d4
—	26-27	Проклятый воитель ^{сф}	1
36-39	28-29	Патруль дварфов	смотрите Группы
40-43	30	Лось (животное) ^{ск}	1d6+2
44	31-34	Эттин	1d3+1
—	35-37	Пугало	1d2
—	38-41	Упырь	1d6
45-46	42-47	Налетчики гоблинов	смотрите Группы
47	48-51	Холмовой великан	1d2

48-49	52-53	Леукротта ^{сф}	1d4
—	54	Нишруу ^{сф}	1
50-53	55	Торговцы	смотрите Группы
54-55	56-57	Горный поток	смотрите Группы
56-58	58-59	НИП(ы)	смотрите Группы
59-60	60-61	Огр	1d2
61-63	62-67	Орки-мардеры	смотрите Группы
64	68-69	Планарник, танарукк ^{сф}	1d4+1
65-68	70-71	Роф, поверхностный римзк	1d10+10
69-73	72	Патруль Серебряного Легиона	смотрите Группы
74-76	73	Красный Тигр (животное) ^{ск}	1
77-79	74-77	Троль	1d3+1
80-85	78-79	Разведчики	смотрите Группы
—	80-81	Утгардтцев	1d2
86	82	Порождение вампира	1d2
87-89	83-84	Оборотекан	1d6+4
—	85-87	Оборотеволк (вервольф)	1d4+1
—	88-89	Умертвие	1d4+1
90-95	90-94	Зимоволк	1d6+10
96-97	95	Волк (животное)	1d2
98-100	96-100	Росомаха (животное)	1d2

ТАБЛИЦА 2-2А: ДРАКОНЫ ЛУННЫХ ЗЕМЕЛЬ, АДБАРСКОЙ И ХОЛОДНОЙ ДОЛИН

d%	Дракон	Встреченное кол-во существ
01-10	Клыкастый ^{сф} , подросток	1
11-18	Золотой, молодой	1d2
19-45	Красный, молодой	1d4+1
46-55	Теневой, подросток	смотрите Группы
56-100	Белый, юноша	1

ТАБЛИЦА 2-3: СТОЛКНОВЕНИЯ В ВЕЧНЫХ ПУСТОШАХ (ДИКАЯ ЗЕМЛЯ, УРС 2-14).

d% День	d% Ночь	Столкновение	Встреченное кол-во существ
01-02	01-03	Бехир	1
—	04-05	Темнотварь ^{сф}	1d2+2
03-10	06	Олень (животное) ^{ск}	2d6
11-14	07-09	Жуткий волк	1d4+4
15-20	10-14	Дракон (смотрите Таблицу 2-3а)	1
—	15-17	Проклятый воитель ^{сф}	1d4+3
21-25	18-21	Эттин	1d3+1
26-28	22-24	Туманный великан ^{сф}	1d2
—	25-27	Свора пугал	смотрите Группы
—	28-30	Приведение	смотрите Группы
29-34	31-35	Холмовой великан	1d3
35-37	36-37	Ледяная змея ^{сф}	1d3+1
38-45	38-44	НИП-и	смотрите Группы
46	45-47	Нишруу ^{сф}	1
47	48-50	Нит ^{сф}	1
48-53	51-54	Огр	1d3+1
54-61	55-63	Орки мародеры	смотрите Группы
62-66	64-67	Роф, призрачный римзк	1d10+10
67-69	68-69	Шаркающая куча	1d2
70-71	70-71	Снежный плащ ^{ск}	1d6+2
—	72	Спектр	1d6
72-83	73-77	Троль	1d3+1
—	78-80	Умертвие	1d8+1
—	81-82	Волшебный огонек	1d6
—	83-84	Призрак	1d6
84-86	85-87	Зимоволк	1d6+5
87-94	88-90	Волк (животное)	1d10+6
95-99	91-96	Ворг	1d4+4
100	97-100	Гончая Йеф	1d6+5

ТАБЛИЦА 2-3А: ДРАКОНЫ ВЕЧНЫХ ПУСТОШЕЙ

d%	Дракон	Встреченное кол-во существ
01-10	Черный, молодой (выводок 1d4+1)	1d4
11-20	Черный, старый	2d6
21-45	Красный, подросток	1d6+3
46-52	Теневой ^{сф} , молодой	1d6+3
53-61	Белый, молодой (выводок 1d4+1)	1d6+2
62-95	Белый старый	4d6
96-98	Драколич ^{римзк} , белый зрелый	1d2+2
99-100	Драколич ^{римзк} , красный юноша	2d6

ТАБЛИЦА 2-4: СТОЛКНОВЕНИЯ В ВЫСОКОМ ЛЕСУ (ДИКАЯ ЗЕМЛЯ, УРС 2-12).

d% День	d% Ночь	Столкновение	Встреченное кол-во существ
01	01-02	Абишай, зеленый ^{сф}	1d4
—	03-05	Летучая мышь, ночной охотник ^{сф}	2d6
—	06-07	Летучая мышь, страшила ^{сф}	1d6+3
02-07	08-09	Кентавр	1d4+4
—	10-11	Карабкающийся коготь ^{сф}	4d6
—	12-14	Темнотварь ^{сф}	1d2+2
08-15	15	Олень (животное) ^{ск}	2d6
—	16-17	Жуткая летучая мышь	1d4+4
16-17	18-19	Жуткий медведь	1
18-19	20-21	Жуткая крыса	1d10+10
20-22	22-24	Жуткий волк	1d4+4
23-24	25	Жуткая росомаха	1
—	26-27	Проклятый воитель ^{сф}	2d6
25-30	28-33	Дракон (смотрите Таблицу 2-4а)	1
31-34	34	Лось (животное) ^{ск}	1d6+2
35	35	Лесной пожар	смотрите Группы
—	36-37	Свора пугал	смотрите Группы
36-41	38-40	Гноллы, охотники	смотрите Группы
42-43	41-44	Серый рендер	1
44-45	45-47	Зеленая ведьма (ведьма)	1d2
46	48-49	Гулугтидра ^{сф}	1
47	50	Айбрандлин ^{сф}	1d2
48-49	51-54	Кир-ланан ^{римзк}	1d4+1
50-56	55-57	НИП-и	смотрите Группы
57	58	Нимфа	1
58-60	59-61	Огр	1d3+1
61-65	62-68	Орки мародеры	смотрите Группы
66	69-70	Фазовый паук	1d4
67-68	71-73	Планарник, фей'ри ^{сф}	1d2×10
69-70	74-75	Планарник, танарукк ^{сф}	1d6+5
71-72	76	Красный тигр (животное) ^{ск}	1
—	77	Тень	1d4+1
73	78	Шаркающая куча	1d2
—	79	Спектр	1d4
74	80	Вытянутый ротик ^{сф}	1d2
75-79	81-82	Триант	1d2
80-81	83-84	Троль	1d3+1
82-84	85	Единогор	1d4+2
—	86-87	Варгулля	1d6+5
—	88-89	Оборотемышь ^{сф}	1d2
85-86	90	(ликантроп)	1d2
87-88	91-92	Оборотемедведь	1d6+4
—	93-94	Оборотеволк	1d6+5
89-92	95-96	Волк	1d8+10
93-98	97	Патруль лесных эльфов	смотрите Группы
99-100	98-99	Ворг	1d4+4
—	100	Призрак	1d6+5

ТАБЛИЦА 2-4А: ДРАКОНЫ ВЫСОКОГО ЛЕСА

d%	Дракон	Встреченное кол-во существ
01-15	Белый, юноша	1d4
16-25	Золотой, молодой	2d6
26-45	Зеленый, молодой (выводок 1d4+1)	1d6+3
46-85	Зеленый, юноша	1d6+2
86-96	Песенный ^{сф} , подросток	4d6
97-100	Драколич ^{римзк} , зеленый, юноша	1d2+2

ТАБЛИЦА 2-5: СТОЛКНОВЕНИЯ В ХОЛОДНОМ И ЛУННОМ ЛЕСЕ (ДИКИЕ ЗЕМЛИ, УРС 2-12).

d% День	d% Ночь	Столкновение	Встреченное кол-во существ
01	01-02	Абишай, зеленый ^{сф}	1d4
—	03-04	Летучая мышь, ночной охотник ^{сф}	2d6
—	05	Летучая мышь, страшила ^{сф}	1d6+3
02-07	06-07	Бранта ^{ск}	1d6+2
—	08	Карабкающийся коготь ^{сф}	4d6
—	09-12	Темнотварь ^{сф}	1d2+2
08-15	13	Олень (животное) ^{ск}	2d6
—	14-15	Жуткая летучая мышь	1d4+4
16-18	16-17	Жуткий медведь	1

19-22	18-20	Жуткий волк	1d4+4
23-24	21	Жуткая росамаха	1
—	22-23	Проклятый воитель ^{сф}	2d6
25-30	24-28	Дракон (смотрите таблицу 2–5а)	1
31-33	29-30	Эттин	1d3+1
34-37	31-32	Лось (животное) ^{ск}	1d6+2
38	33	Лесной пожар	смотрите Группы
—	34-36	Свора пугал	смотрите Группы
39	37	Серый рендер	1
40-41	38-39	Зеленая ведьма (ведьма)	1d2
42	40	Гулгугидра ^{сф}	1
43	41	Айбрандлин ^{сф}	1d2
44-49	42-44	НИП-и	смотрите Группы
50-53	45-47	Огр	1d3+1
54-58	48-56	Орки мародеры	смотрите Группы
59-60	57-58	Перитон ^{сф}	1d4
61	59	Фазовый паук	1d4
62	60-62	Планарник, танарукк ^{сф}	1d6+5
63	63	Красный тигр (животное) ^{ск}	1
—	64-65	Тень	1d4+1
64	66-67	Снежный плащ ^{ск}	1d4+1
—	68-69	Спектр	1d4
65-66	70-71	Вытянутый ротиков ^{сф}	1d2
67-68	72-73	Триант	1d2
69-73	74-78	Троль	1d3+1
74	79	Единорог	1d4+2
75-83	80-81	Утгардские разведчики	смотрите Группы
—	82-83	Варгуйлля	1d6+5
—	84	Оборотемьшь ^{сф} (ликантроп)	1d2
84-85	85	Оборотмедведь	1d2
86-87	86-87	Оборотеволк	1d6+4
88	88	Оборотеволки,	смотрите Группы
—	89-90	налетчики	1d6+5
89-92	91-93	Умертвие	1d8+10
93-98	94	Волк	смотрите Группы
99-100	95-98	Патруль лесных эльфов	1d4+4
—	99-100	Ворг	1d6+5
—	99-100	Призрак	1d6+5

Таблица 2–5а: Драконы Холодного и Лунного Лесов

d%	Дракон
01-30	Белый, юноша
31-35	Золотой, молодой
36-45	Зеленый, молодой (выводок 1d4+1)
46-70	Зеленый, юноша
71-85	Красный, подросток
86-94	Песенный ^{сф} , подросток
95-98	Драколич ^{римзк} , зеленый юноша
99-100	Дроколич ^{римзк} , красный, подросток

Таблица 2–6: Столкновения в Незерийских и Раувинских Горах (Дикие Земли, УРС 4–14).

d% День	d% Ночь	Столкновение	Встреченное кол-во существ
—	01	Абишай, красный ^{сф}	1d3+1
01	02	Обвал/оползень	смотрите Группы
02-03	03	Медведь, бурый (животное)	1d2
04-07	04	Бранта ^{ск}	1d6+2
08-10	05-07	Банда Медвежатников	смотрите Группы
11-12	08-09	Облачный великан	1
—	10-11	Глубинное отродье ^{сф}	1
13-16	12-13	Жуткий медведь	1d2
17-18	14-15	Жуткий лев	1d2
19-24	16-18	Жуткий волк	1d4+4
25-32	19-25	Дракон (смотрите таблицу 2–6а)	1
33-34	26-27	Драконоподоб ^{сф}	2d4
35-38	28	Орел, гигантский	1d3+2
39-41	29-32	Эттин	1d3+1
42-44	33-35	Ледяной великан	1d4+1
45	36	Гоблин Декантера ^{сф}	1d12+2
46-49	37-43	Гоблины налетчики	смотрите Группы
50-53	44-47	Холмовой великан	1d4+1

54-55	48-49	Леукротта ^{сф}	1d3+1
56-58	50-52	Горный поток	смотрите Группы
59-61	53-54	НИП-и	смотрите Группы
62-64	55-57	Огр	1d3+1
65-67	58-65	Орки мародеры	смотрите Группы
68-69	66-68	Военная группа орков	смотрите Группы
70	69	Перитон ^{сф}	1d3+1
71-72	70	Планарник, фей ^{ри} ^{сф}	1d2×10
73-74	71	Планарник, танарукк ^{сф}	1d6+5
75-76	72	Горный вирмск	1d2
77-80	73	Роф, призрачный ^{римзк}	1d10+10
81-82	74	Патруль Серебряного Легиона	смотрите Группы
83-84	75-77	Снежный плащ ^{ск}	1d6+2
85-86	78	Утгардские разведчики	смотрите Группы
—	79-80	Вампир	1d2
—	81-82	Отряд вампиров	смотрите Группы
87-92	83-84	Волк (животное)	1d8+8
93-96	85-90	Ворг	1d4+4
—	91-93	Призрак	1d6+5
97-99	94-96	Виверна	1d4+2
100	97-100	Иартак	1d3+1

Таблица 2–6а: Драконы Незерийских и Раувинских Гор

d%	Дракон
01-10	Синий, зрелый
11-19	Медный, зрелый
20-39	Клыкастый ^{сф} , пожилой
40-47	Золотой, юноша
48-59	Красный, юноша
60-69	Серебряный, юноша
70-96	Белый, старый
97-98	Драколич ^{римзк} , красный, юноша
99-100	Драколич ^{римзк} , белый, пожилой

Таблица 2–7: Столкновения в Мировом Хребте и Ледяных Горах (Безлюдные, УРС 4–14).

d% День	d% Ночь	Столкновение	Встреченное кол-во существ
01-02	01	Арктические дварфы ^{сф} , охотники	смотрите Группы
03	02	Лавина/оползень	смотрите Группы
04-05	03	Медведь, белый (животное)	1d2
06-08	04	Бранта ^{ск}	1d6+2
09-10	05-06	Облачный великан	1
11-14	07-08	Жуткий медведь	1d2
15-19	09-12	Жуткий волк	1d4+4
20-27	13-20	Дракон (смотрите таблицу 2–7а)	1
28-33	21	Орел, гигантский	1d3+2
34-38	22-28	Эттин	1d3+1
39-46	29-37	Ледяной великан	1d4+1
47-48	38-43	Ледяной червь	1
49-50	44-49	Гоблины, налетчики	смотрите Группы
51-53	50-52	Холмовой великан	1d4+1
54-56	53-54	Горный поток	смотрите Группы
57-58	55-56	НИП-и	смотрите Группы
59-62	57-59	Огр	1d3+1
63-66	60-66	Орки мародеры	смотрите Группы
67-69	67-69	Военная группа орков	смотрите Группы
70-72	70-73	Планарник, танарукк ^{сф}	1d6+5
73-76	74-76	Реморхаз	1
77-78	77-78	Горный вирмск	1d2
79-82	79-80	Роф, призрачный ^{римзк}	1d10+10
83-85	81-84	Снежный плащ ^{ск}	1d6+2
86-89	85	Волк (животное)	1d8+8
90-95	86-90	Ворг	1d4+4
—	91-93	Призрак	1d6+5
96-98	94-96	Виверна	1d4+2
99-100	97-100	Иартак	1d3+1

Таблица 2–7а: Драконы Мирового Хребта и Ледяных Гор

d%	Дракон
----	--------

01-22	Клыкастый ^ф , старый
23-28	Золотой, зрелый
29-39	Красный, зрелый
40-45	Серебряный, зрелый
46-60	Белый, подросток (выводок 1d4+1)
61-95	Белый, старый
96-97	Драколич ^{римск} , красный, зрелый
98-100	Драколич ^{римск} , белый пожилой

Группы

Особые группы указанные в предыдущих таблицах, описаны здесь. Если класс гуманоида не указан, предположите, что это воитель 1-го уровня.

Патруль Серебряного Легиона: 1d4+4 воителей 1-го уровня и 1d3 лидера (уровень 1d4+1), верхом на легких боевых лошадях и вооруженные пиками, арбалетами и длинными мечами. Чтобы определить класс лидера бросьте d100: 01-20 жрец; 21-60 воин; 61-70 паладин; 71-80 рейнджер; 81-90 чародей; 91-100 маг. Обычно патрули Серебряного Легиона законно нейтральные.

Лавина/Обвал: Природная опасность, угрожающая персонажам; смотрите сноску Столкновения с Природными Опасностями и Лавины и Обвалы позже в этой главе. Также смотрите 3 Главу *Руководства Мастера Подземелий* с описанием Лавин и Обвалов.

Арктические Карлики Охотники: Охотничья группа состоит из 1d4+2 арктических карлика Вот 1, 1d2 варвара арктических карлика (уровень 1d3+2), и лидера уровня 1d4+3. Чтобы определить класс лидера бросьте d% 01-50 варвар; 51-65 жрец; 66-75 друид; 76-80 воин; 81-95 рейнджер; 96-100 вор.

Бандиты: 1d6+1 воителей 1-го уровня и 1d2 НИП лидера 1d3+1 уровня. Чтобы определить класс лидера бросьте d %: 01-15 жрец; 16-40 воин; 41-60 вор; 61-70 чародей; 71-100 воитель. Бандиты обычно хаотично злые. Чтобы определить расу бандитской группы, бросьте d%: 01-10 дварфы; 11-70 люди; 71-100 полуорки.

Банда Медвежатников: 1d10+10 медвежатников, 1d3 воителей медвежатников (1d3+1 уровень) и 1 медвежатник воин (1d4+3 уровень).

Патруль Дварфов: 1d4+4 воителя 1-го уровня щитовых дварфа, 1d2 жреца щитовых дварфа (1d3 уровень), и 1 лидер (1d4+2 уровень). Чтобы определить класс лидера бросьте d%: 01-15 варвар; 16-35 жрец; 36-85 воин; 86-90 паладин, 91-95 вор; 96-100 маг.

Лесной Пожар: Летом или осенью лесной пожар может стать опасностью для персонажей. Лесной пожар охватывает зону 3d10x150 метров, с центром на местоположении персонажей, в момент создания столкновения. Смотрите сноску Столкновения с Природными Опасностями и Лесные Пожары позже в этой главе. Зимой и весной принимайте результат на кубике как отсутствие столкновения.

Свора Пугал: 1d3+1 пугала и 1d6+1 упыря.

Приведения: Это столкновение состоит из 1d4 приведений 1d4+2 уровней. Чтобы определить класс каждого приведения бросьте d%: 01-05 бард; 06-20 жрец, 21-60 воин; 61-65 рейнджер; 66-80 вор, 81-90 чародей; 91-100 маг. Приведения обычно нейтрально злые. Чтобы определить расу приведения бросьте d%: 01-25 щитовой дварф; 26-40 лунный эльф; 41-80 человек; 81-90 полу-орк; 91-100 шустроногий халфлинг.

Гноллы Охотники: 1d4+2 гнолла, ведомые 1 гноллом рейнджером (1d3+2 уровня) и 1 гноллом адептом (1d4 уровень) совместно с 1d2 жуткими волками.

Гоблины Налетчики: 1d4+4 гоблины, ведомые 1 гоблином воином (1d4+1 уровня) и 1 гоблином адептом (1d4 уровень). Все гоблины верхом на воргах.

Торговцы: 2d4 обывателя 1-го уровня, 2d4 воителя 1-го уровня и 1d2 НИП лидера (1d4+1 уровня). Чтобы определить класс лидера бросьте d%: 01-10 жрец; 11-35 воин; 36-55 вор; 56-60 маг; 61-75 воитель; 76-100 эксперт. Торговцам свойственно мировоззрение их расы (если не указано, то оно нейтральное). Чтобы определить расу торговцев, бросьте d%: 01-20 щитовые дварфы; 21-25 лунные эльфы; 26-75 люди; 76-85 шустроногие халфлинги; 86-95 полу-орки; 96-100 горные гномы.

Горный Поток: Группа столкнулась с неотмеченным на карте потоком, на котором нет явных способов для переправы. Существует 50% шанс, что можно найти приспособление для переправы (упавшее бревно, полузатоупленные булжники), которые можно использовать, пройдя успешную проверку Баланса (КС 15). Неудача обозначает, что персонаж упал в поток и может быть утянут течением; смотрите Горные Потоки в Наводнениях, позже в этом разделе.

Если группа продвигается по тракту или дороге, то через поток есть некое подобие моста. В этом случае не считайте это столкновением.

НИП-и: Группа НИП-ей состоит 1d3+2 персонажей (2d4 уровень). Чтобы определить мировоззрение, расу и класс каждого из персонажей, консультируйтесь с Таблицами (с 2-28 по 2-32) *Руководства Мастера Подземелий* (*), или используйте соответствующие таблицы в *Экране Мастера Подземелий по Забытым Королевствам*.

Орки Мародеры: 1d10+5 орков, 1d3+1 варвара орков (1d3+1 уровень) и 1 адепт орк (1d6 уровень) вместе с 1d2 жуткими кабанами.

Военная Группа Орков: 1d10+10 орков, 1d3 варвара орков (1d3+1 уровень), 1d3 воина орков (1d3+1 уровень), 1 орк адепт (1d6 уровень) и 1 лидер орков (1d3+3 уровень) совместно с 1d2 жуткими кабанами. Чтобы определить класс лидера бросьте d%: 01-30 варвар; 31-45 жрец; 46-80 воин; 81-85 рейнджер; 86-90 вор; 91-100 чародей.

Утгардские Разведчики: 1d4+2 человека воителя 1-го уровня и 1d2 (1d6+1 уровень). Чтобы определить класс лидера бросьте d%: 01-50 варвар; 51-65 жрец; 66-75 друид; 76-85 рейнджер; 86-90 вор; 91-100 чародей. Существует 30% шанс, что группа племени Небесное Пони будет верхом на скакунах. Обычно Утгардские разведчики хаотично нейтральные.

Подразделение Вампиров: 1d2 вампира и 1d4+1 порождения вампиров.

Оборотеволки Налетчики: 1d4+1 оборотеволка, 1d4+4 волка и 1 оборотеволк лидер (1d6+1 уровень). Чтобы определить класс лидера бросьте d%: 01-15 жрец; 16-25 друид; 26-60 воин; 61-75 рейнджер; 76-90 вор; 91-100 чародей.

Патруль Лесных Эльфов: 1d4+4 лесных эльфа воителя 1-го уровня, 1d2 вора лесных эльфа (1d3+1 уровень), 1d2 чародея лесных эльфа (1d3+1 уровень) и 1 лидер (1d4+3 уровень). Чтобы определить класс лидера бросьте d%: 01-10 жрец; 11-20 друид; 21-50 воин; 51-75 рейнджер; 76-80 вор; 81-90 чародей; 91-100 маг. Некоторые из этих патрулей могут включать в себя лунных или солнечных эльфов.

ПОГОДА: НЕВИДИМЫЙ ВРАГ

Когда народы других земель думают о Серебряных Кордонах, они представляют чудовищ и холодную погоду. Люди Кордонов знают, что в действительности все так и есть. Смерть приходит от когтей холода, как и от когтей зверей.

Как можно и ожидать, погода в Серебряных Кордонах меняется в разных местах. Далекие северо-западные районы Севера являются обдуваемой ветрами ледяной пустошью, удерживаемой от продвижения на юг колоссальным Мировым Хребтом. К северу от этих пиков лежат в холоде шахтерские поселения, которые никогда не прогреваются теплом и не бывают достаточно солнечными, чтобы выращивать зерновые, и, по-видимому, бесконечный ледник, известный как Бесконечное Ледяное Море. Зима – это время частых быстрых, вихрящихся снегопадов, дающих толщину снега 0,6-1,5 метра за сезон.

Чуть южнее Мирового Хребта лежат Земли Супротив Стен, неисследованная область потоков, озер, и скал. Лета здесь короткие и горячие, и длятся недолго, чтобы разогнать холодные туманы и нагреть ледяные воды. В этих хорошо-увлажненных землях бродят чудовища, и нет никаких дорог или городов. По дороге на юг из альпийских долин и ниже леса становятся глубокими и густыми, превращаясь в холмистую местность у рек. Эта область – то место, где находятся Серебряные Кордоны.

Некоторые люди отличают целинные земли от диких земель по небу: в альпийской земле «снежное небо», облака редко пропадают с неба более чем на несколько мгновений, а солнце часто посещает долины Раувин и Сандабар.

И целинные земли, и Кордоны видят долгие, холодные длительные зимы от середины Марпенота до конца Тарсаха. Зимние, снежные бури часты, оттепели почти неслышанны, а сугробы часто достигают 4,5-6 метров глубины. Большие реки замерзают настолько сильно, что по ним могут ездить сани и запряженные животные, становясь ледяным шоссе между концом Марпенота и началом Чеса. Прибрежные поселения не изолированы зимой, но весной, когда ледяная корка разбивается, реки становятся непроходимыми как пешком так и на лодке.

Короткий, но плодородный сельскохозяйственный сезон также позволяет собрать хороший урожай, чтобы избежать голода, или вынудить идти на охоту в самые суровые периоды зимы. Каждый дом имеет глубокий и хорошо-обработанный подвал, много отдаленных жилищ выстроены с земляными валами у стен, и стоят по защите рощ деревьев, чтобы уменьшить силу худших зимних ветров.

Весна в Кордонах – время непроходимой грязи, не ездовых дорог и наводнений от рек. Лета коротки, горячи и влажны, с теплыми ветрами, дующими с юга, штормов с молниями и непредсказуемой погодой. В любом районе, дождь может стать ливнем, может выпасть град, пойти дождь со снегом или даже просто снег без предупреждения. Правильно подготовленный народ на Севере может перенести высокую температуру, голод и жажду, они никогда не будут проблемой, если только путники не будут заманены в ловушку в Анауроке, неизвестном Подземье или высоко на голом склоне горы. Земля обеспечивает обильную плату за проезд для тех, «кто знает, где зарыта добыча».

ПРИРОДНЫЕ ОПАСНОСТИ

Голодные чудовища и жадные бандиты занимают мысли многих путешественников на Севере, но, по правде говоря, они – не самые смертельные опасности в этой суровой земле. Каждодневные происшествия типа сильного мороза зимой, внезапного снегопада, лесного пожара или паводка на реке, убивают столько же путешественников и поселенцев Серебряных Кордонов, сколько и чудовища, и, конечно, потенциально могут причинить еще больше повреждения собственности.

ЛАВИНЫ И ОБВАЛЫ

Комбинация из высоких гор и тяжелых снегопадов означает, что лавины стали смертельной опасностью во многих областях по Северу. Земли Супротив Стен, Мировой Хребет, Горы Раувин и проходы через Незерийские Горы особенно ими наполнены. (Как ни странно, Ледяные Горы не настолько опасны, так как в них происходит меньше снегопадов, чем у её западных соседей). Если снежный покров не высок, смерть все равно может появиться, мчась вниз в форме обвала. Экстремальные температуры обычны для Северной погоды на сторонах гор, что вызывают много обвалов камней в течение года.

Эффекты лавин и обвалов описаны в Окружающей среде в 3 Главе *Руководства Мастера Подземелий*. Типичная лавина или обвал имеют ширину 1d6×30 метров, от одного края зоны скольжения до противоположного края. Засыпающая зона в самом центре лавины – половина от всей ширины лавины. Чтобы определять точное местоположение персонажей на пути лавины, бросьте 1d6×20х0,3; результат – количество метров от центра пути, взятого от зоны засыпания к центру местоположения группы. Лавины продвигаются со скоростью 150 метров в раунд, обвалы при скорости 75 метров в раунд.

КОГТИ ХОЛОДА

Даже в летний период на горных перевалах и высоких склонах может резко понижаться температура ночью. Большинство давноживущих людей в Серебряных Кордонах имеет хороший набор зимней одежды и достаточно мудры, чтобы держаться подальше от погоды, в которую даже хорошая зимняя одежда не поможет.

Для ознакомления с воздействием условий холода и экстремального холода на персонажей и существ смотрите Погода и Холодные Условия в 3 Главе *Руководства Мастера Подземелий*.

Холодная Вода: Персонажи, которые вымокли или находятся в холодной воде (обычно упав в горный поток или попав под ливень) намного более уязвимы к повреждениям от холода. Умеренная температура принимается как холодные условия, а холодную температуру принимают как чрезвычайно холодные условия, для промокшего персонажа того, насколько он уязвим к холодному повреждению. Эта уязвимость остается в течении 2d4 часов, или пока персонаж не переодеется в сухую одежду. Промокшая одежда не обеспечивает никакой защиты против повреждения холодом.

Персонажи, которые продолжают находиться в холодной воде, переносят по 1d6 временных повреждений в минуту от гипотермии.

Вечная Мерзлота: К северу от Сандабарской Долины, преобладают условия вечной мерзлоты. Даже летом земля здесь остается замороженной на 0,3 или около того метра ниже поверхности, за исключени-

ем прогреты солнцем камней. Захороненные трупы и продовольствие в контакте с вечной мерзлотой сохраняются замерзшими (хотя необходимо сверху положить плоские камни, чтобы не допустить к спрятанному мусорщиков или падальщиков), а лед, при необходимости, всегда под рукой.

Замерзшие Озера и Реки: Во время зимы большинство тел находящихся в воде вмерзают в толщу льда. Большинство времени обледенение, замерзание рек, происходит в Марпеноте, начиная с 1d10+20 дня. Лед стоит вплоть до месяца Чес, пропадая на 1d10+20 день этого месяца. Толщина льда зависит от месяца и от степени течения воды.

Месяц	Стоячая Вода	Текучая Вода
Марпенот	Тонкий	—
Уктар	Умеренный	Тонкий
Найтал	Толстый	Умеренный
Хаммер	Толстый	Толстый
Алтариак	Толстый	Толстый
Чес	Тонкий	Тонкий

Тонкий лед толщиной 2,5–5 сантиметров. Он может выдерживать Маленьких существ. Средние существа, которые бегут, прыгают, падают или сражаются на таком льду, могут вызвать его пролом (шанс 50% в случае одной из вышеперечисленных активностей).

Средний лед толщиной от 7,5–27,5 сантиметров. Он может выдерживать Больших существ. Огромные существа, которые бегут, прыгают, падают или сражаются на таком льду, могут вызвать его пролом (шанс 50% в случае одной из вышеперечисленных активностей).

Толстый лед толщиной от 0,3 до 1,2 метров толщиной. Он может выдерживать существ любого размера.

Лед имеет по 3 хит-поинта за каждые 2,5 сантиметра его толщины. Если существо настолько тяжело, что вызывает проламывание льда, он ломается по кругу, радиус которого на 1,5 метра больше, чем занимаемое существом пространство. Любое существо, попавшее на крошащийся лед, за исключением существа, вызвавшего проламывание льда, может пройти проверку Рефлекса (КС 15), чтобы достичь

безопасного льда, прежде чем крошащийся лед уйдет под воду.

Тонкий лед особенно опасен, так как его потрескавшиеся части склонны проламываться под попытками провалившегося под лед пловца выкарабкаться на безопасный лед. Чтобы выбраться, Маленькое или Среднее существо должно успешно пройти проверку Искусство Побега (КС 15). Большие существа не могут выбраться из воды на тонкий лед, после того, как он начал трещать.

Замерзшие реки также опасны. Существа, провалившиеся под лед замерзшей реки, может быть утянут от дыры течением и быть пойманным в ловушку. При необходимости используйте правило утопления (смотрите Главу 3 *Руководства Мастера Подземелий*).

ЛЕСНЫЕ ПОЖАРЫ

В большинстве случаев возможности разразиться лесному пожару из лагерного костра ничтожны, но если лес сухой, дует сильный ветер или поверхность леса усеяна сухими листьями или мелкими ветками, то в результате лес воспламенится. Очень часто в дерево может попасть молния, воспламенить его и тем самым дать начало лесному пожару. К счастью, земли Серебряных Кордонов практически всегда влажные. Маленькие «выкопченные» участки почерневшей растительности обычный результат, а не выжженные зоны, простирающиеся на километры.

Передвигающаяся часть пожара (с подветренной стороны) может продвигаться гораздо быстрее, чем может бежать человек (при ветре средней силы его скорость может достигать 36 метров за раунд). Как только определенная часть леса пылает, она находится в таком состоянии в течении 2d4×10 минут, а потом покрывается в плотной, удушающей завесе из дыма.

Внутри пределов лесного пожара персонажам грозят три опасности: повреждения от высокой температуры, возможность воспламениться и угроза задохнуться в дыму.

Повреждения от Высокой Температуры: Попадание в ловушку лесного пожара гораздо опаснее, чем попадание под эффект сильной температуры

ВСТРЕЧАЕМЫЕ ОПАСНОСТИ

Столкновение с природной опасностью в движении, например лавиной или лесным пожаром, начинается определенным способом, в зависимости от типа опасности.

Лавина/Оползень: Лавина или оползень могут быть замечены с расстояния 1d10×150 метров персонажем, успешно прошедшим проверку Отслеживания (КС 20). КС проверки Отслеживания модифицируем любым из условий, которые взяты из Таблицы 3-2 *Руководства Мастера Подземелий*. (Принимайте лавину как Колоссальное столкновение, что означает, что КС немедленно уменьшен на 16). Если все персонажи прошли неудачно свои проверки Отслеживания, чтобы определить расстояние столкновения, лавина придвигается поближе к ним, и они автоматически узнают о ней, когда она покрывает половину своего первоначального расстояния.

Лавину вполне можно услышать, даже если вы её не можете видеть. При оптимальных условиях (никаких других громких шумов), персонаж, прошедший успешную Прислушивания (КС 15), услышит лавину

или оползень на расстоянии 1d6×30 метров от себя. Проверка может иметь КС 20,25 или выше, если условия слышимости трудны (например, в середине грозовой бури).

Лесной Пожар: Лесной пожар может быть замечен персонажем на расстоянии 2d6×30 метров, который успешно прошел проверку Отслеживания (КС 20). КС проверки Отслеживания модифицируем любым из условий, которые взяты из Таблицы 3-2 *Руководства Мастера Подземелий*. (Принимайте лесной пожар как Колоссальное столкновение, что означает, что КС немедленно уменьшен на 16). Если все персонажи прошли неудачно свои проверки Отслеживания, чтобы определить расстояние столкновения, лесной пожар придвигается поближе к ним, и они автоматически узнают о нем, когда он покрывает половину своего первоначального расстояния.

Ослепленные персонажи, или по иным причинам не способные провести проверки Отслеживания, ощущают жару от огня (и тем самым автоматически «отслеживают» его), когда он на расстоянии 30 метров от них.

(смотрите Опасность от Жары в 3 Главе *Руководства Мастера Подземелий*). Дыхание в таком воздухе наносит персонажу 1d6 повреждений в раунд (без спасброска). Помимо этого, персонаж должен проходить каждые пять раундов проверку Стойкости (КС 15, +1 за каждую предыдущую проверку) или переносить 1d4 повреждения временного повреждения. Персонаж, задерживающий дыхание, может избежать переноса постоянных повреждений, но не временных повреждений.

Воспламенение: Персонажи, находящиеся непосредственно в самом лесном пожаре, рискуют воспламениться, когда их достигнет его передвигающийся край, а затем риск воспламенения продолжится со скоростью один раз в минуту (смотрите Воспламенение в 3 Главе *Руководства Мастера Подземелий*).

Угроза Задохнуться в Дыму: Обычно лесные пожары производят огромное количество дыма. Персонаж, дышащий в густом дыму, должен раз в раунд проводить проверку Стойкости (КС 15, +1 за каждую предыдущую попытку) или проводить этот раунд, лишь чихая и кашляя. Персонаж, кашляющий в дыму на протяжении двух непрерывных раундов, переносит 1d6 временных повреждений. Дым также скрывает обзор, давая укрытие (20% шанс промаха) тем персонажам, кто находится внутри его.

НАВОДНЕНИЯ

В местах Серебряных Кордонов, где выпадают обильные осадки и преобладают крутые склоны, обычны наводнения.

Реки во Время Паводка: Весной огромное таяние снега со склонов Незерийских и Раувинских гор заставляют выходить из своих берегов ручьи и реки по всем Серебряным Кордонам. Во время наводнений речки становятся шире, глубже и быстрее. Принимайте, что река поднялась во время весеннего паводка на 1d10×0,3 м.+3 м., а ширина увеличилась на 1d4×50%. Во время наводнений на несколько дней могут пропадать броды, могут быть разрушены мосты, и нарушены переправы.

Река при наводнении добавляет +5 к КС любой проверки Плавания персонажей. Например, Пороги Перешагивающий Великан на Раувин можно обычно считать бурной водой (смотрите описание навыка Плавание в Главе 4 *Руководства Игрока*), что означает, что проверки Плавания, чтобы преодолеть реку имеют КС 15. Когда эта область находится в весеннем паводке, КС повышается до 20. (Повышение уровня воды может делать броды слишком глубокими для большинства путешественников, и чтобы перебраться успешно, лучшим выбором может быть лишь преодоление реки вплавь).

Горный Поток: Несоизмеримо быстрые, сильные потоки спускаются вниз с гор Серебряных Кордонов во всех местах. В целом, типичный горный поток – 5d6×0,3 метра по ширине и усеян валунами. Водопады 1d6×3 метра в высоте встречаются через каждые 1d4×1,6 километра.

Невезучие или неуклюжие персонажи могут оказаться в стремительно движущемся захвате ледяной воды, смертоносных камней и внезапных водопадов. Смотрите Водные Опасности в 3 Главе *Руководства Мастера Подземелий*. Персонажи, уносимые потоком должны проходить проверку Плавания (КС 15) каждый раунд, чтобы избежать возможности уйти под воду. Если персонаж получает результат проверки навыка на 5 или больше за необходимый минимум, он приостанавливает свое движение, цепляясь за

скалу, дерево или препятствие у дна, и его больше не утягивает потоком воды. Возможность вырваться из потока, достигнуть берега, требует трех успешных проверки Плавания (КС 15) подряд. Персонажи, удерживаемые скалой, бревном или иным препятствием, не могут вырваться, если они не поплывут вновь в поток и не попытаются доплыть к берегу своими силами.

Внезапные Наводнения: Эти внезапные, недолгие потоки происходят после обильных дождей или ледяных весенних горных прорывов. Внезапное наводнение типично длится лишь 4d4 минуты прежде, чем воды уходят назад.

Внезапные наводнения двигаются при скорости 18 метров в раунд. Смотрите Внезапные наводнения в разделе Погодные Опасности в 3 Главе *Руководства Мастера Подземелий*.

ТУМАН

Забывтая опасность Севера – его вездесущий речной туман и горный туман. Персонажи, путешествующие по реке на лодке, конечно, не могут потеряться. Однако закрытое из-за тумана путешествие по земле дает реальную возможность столкновения с деревьями, оврагами и другими опасностями. Типичный туман ограничивает зрение расстоянием 1d15×1,5 метра, полностью мешая обычному зрению и темновидению вне этого диапазона. Существа, находящиеся ближе, чем крайний предел видимости, получают выгоду от половины укрытия (20 % шанс промаха).

ВОЗМОЖНОСТЬ ЗАБЛУДИТЬСЯ

Существует много способов заблудиться в дикой местности. Следуя по очевидной дороге, следу или особенности местности, типа потока или берега озера, вы предотвращаете любую возможность потеряться, но путешественники, идущие по пересеченной местности могут дезориентироваться в условиях плохой видимости или в трудной местности.

Плохая Видимость: В любой момент, когда персонажи не могут видеть, по крайней мере, далее 18 метров продолжительное время, они могут потеряться. Персонажи, путешествующие через туман, снег или ливень могут легко утратить способность видеть любые ориентиры, не попадающие в их непосредственную близость. Точно так же персонажи, путешествующие ночью, могут также рисковать потеряться, в зависимости от качества их источников освещения, количества лунного света, и имеют ли они, или нет, темновидение или зрение при низкой освещенности.

Трудная Местность: Любой персонаж в лесу, топах, холмах или горах может заблудиться, если он отойдет от тракта, дороги, ручья или иной выделяющейся особенности его пути.

Шансы Заблудиться: Если существуют шансы заблудиться, то ведущий за собой персонаж должен проходить проверку Искусства Выживания или он заблудится. Сложность проверки зависит от типа местности, условий видимости, и есть или нет у персонажа карта местности, через которую он на данный момент идет.

Тип местности

Топаи или холмистая местность, есть карта	КС 6
Горная местность, есть карта	8
Топаи или холмистая местность, нет карты	10
Плохая видимость	12
Горная местность, нет карты	12
Лес	15

Если ведущий за собой персонаж проходит проверку Чувство Направления(*) в этот день, он получает +4 бонус к проверке Искусства Выживания, чтобы избежать возможности заблудиться в этот день.

Персонаж с как минимум 5 рангами в навыке Знание (география) или Знание (местное), касающегося зоны, через которую он идет, получает +2 бонус синергии к этой проверке.

Проверка проводится раз в час (или часть часа), проведенный в пути по местной или по пересеченной местности, чтобы определить, заблудились ли путешественники. В случае, если группа двигается совместно, проверку проводит лишь ведущий группу персонаж. (Подсказка МП: Делайте эту проверку втайне, так как персонажи не могут сразу знать, заблудились ли они).

Эффекты того, Если Вы Заблудились: Если группа заблудилась, она больше не уверена относительно направления своего предыдущего направления пути. Случайным образом определите направление, в котором группа на самом деле путешествует в течение каждого часа по части или целой части маршрута. Продвижение персонажей продолжает быть случайным, пока они не наткнутся на ориентир, в котором они не могут ошибиться, или пока они сами не понимают, что они заблудились, и делают усилия, чтобы восстановить свое местоположение.

Понимание того, что Вы, Заблудились: Раз в час случайного пути каждый персонаж в группе может провести проверку навыка Искусство Выживания (КС 20 -1 за каждый час случайного путешествия), чтобы понять, что они больше не уверены относительно правильного направления их пути. Некоторые обстоятельства могут сделать очевидным то, что персонажи заблудились; если они ожидают достичь некоторого места в течение часа, а прошедшие три или четыре часа не дают результата, это уже будет плохим знаком.

Установка Нового Курса: Заблудившаяся группа также неуверенна в определении нового курса, чтобы достигнуть желательной цели, или даже такого как «точки, где мы покинули дорогу и ушли в этот поганый лес». Определение правильного направления пути, как только группа заблудилась, требует проверки Искусства Выживания (КС 15 +2 за каждый час случайного пути). Если персонаж терпит неудачу в этой проверке, он выбирает случайное направление как «правильное» направление для того, чтобы возобновить путь. (Подсказка МП: Опять же, это проверка, которую вы должны проводить в тайне. Заблудившиеся персонажи могут думать, что они знают направление пути после восстановления своих изучений, но могут быть снова полностью неправы).

Как только персонажи продолжают свой путь по новому курсу, правильному или неправильному, они вполне могут полностью потеряться вновь. Если условия все еще позволяют путешественникам заблудиться, делайте проверки раз в час путешествия, как описано в Шансы Заблудиться, чтобы понять, придерживается ли группа своего нового курса, или начинает вновь продвигаться наугад.

Конфликт Направлений: Вполне возможно, что

несколько персонажей могут попытаться определить правильное направление, после того как они заблудились. Это вполне неплохо. МП проводит проверку Искусства Выживания в тайне за каждого персонажа, а потом говорит игрокам, персонажи которых следуют правильным направлением пути, и говорит игрокам, персонажи которых неуспешно определили направление, но они думают, что оно является правильным. (Подсказка МП: Немного дополнительных посторонних бросков кубика позади вашего экрана могут сделать результат проверки менее очевидным, не показывая, какие персонажи определили направление правильно и какие персонажи определили направление неправильно).

Восстановление Вашего Прогноза: Есть несколько способов найти вновь путь. Сначала, если персонажи успешно определили свой новый курс и следуют по нему, они более не находятся в состоянии заблудившихся. Во вторых, персонажи через случайное передвижение могли бы столкнуться с безошибочным ориентиром. В третьих, если условия продвижения внезапно улучшаются — пропадает туман, появляется солнце, или путешественники знают точное направление севера, заблудившиеся путешественники могут вновь попытаться установить новый курс, как описано выше, с +4 бонусом к проверке Искусства Выживания. Наконец, можно использовать более могущественное волшебство типа *нахождение пути*, позволит ясно определить их курс.

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ГОРАМ

Горная местность разделяется на три категории: альпийские луга, труднопроходимые горы и непреступные скалы. Персонажи, попавшие в горную местность, скорее всего, столкнутся с каждой из разновидностей территории по очереди, начиная с лугов, потом гор, и выходя на непреступные скалы.

Большая высота может быть чрезвычайно труднопереносимой или даже смертельной для существ, не приспособленных к ней. Ужасный холод и недостаток в воздухе кислорода может сломить даже самых закаленных воинов.

Акклиматизированные Персонажи: Существа, приспособленные к большим высотам, часто лучше переносят дальние путешествия, чем другие. Все существа, в Среду обитания которых входят горы, обладают природным родством с этими территориями и спокойнее переносят их климатические условия. Персонажи с чертой Выносливость, 4 рангами в Искусстве Выживания или 7 рангами в навыке Взмывание, также принимаются акклиматизированными к большим высотам.

Нежить, механизмы и другие существа, не нуждающиеся в дыхании, не подвержены эффектам высокогорья.

Зоны большой высоты: Как правило, высота в горах разделяется на следующие подвиды: низкий перевал, низкая вершина/высокий перевал, высокий пик.

Низкий перевал (ниже чем 2100 м): большинство путешествий в невысоких горах проходят именно в низких перевалах. Путешественники могут столкнуться с различными трудностями (которые отражаются



Погода может стать врагом каждому

в модификаторах передвижения через горы), но на этой территории им не будет угрожать опасность большой высоты.

Низкий Пик или Высокий Перевал (от 2101 до 6000 м): Характерен для высоких склонов нижних гор, в эту категорию попадает любое путешествие через горы. Температура на такой высоте гораздо ниже, чем фактическая, например, если дневная температура умеренная, то здесь она холодная.

Высокие Пики (более чем 6000 м): Самые высокие горы бывают гораздо выше 6000 метров в высоту. На такой высоте существа подвергаются действию эффекта горной болезни (смотрите ниже). Температура на такой высоте на две степени холода ниже, чем фактическая, например, если дневная температура умеренная, то здесь она чрезвычайно холодная.

Эффекты Большой Высоты: Всем не акклиматизированным существам не хватает кислорода для дыхания в разреженном горном воздухе. Смотрите описание Недостаток Воздуха/Горная Болезнь в 5 Главе РМП(3), или 3 Главе /Горная Местность/ РМП(3,5). Акклиматизированные существа не являются субъектами эффектов большой высоты на Низких Пиках и Высоких Перевалах.

Горная болезнь: Любое существо на высоте более 6000 метров подвержено эффектам большой высоты и горной болезни. Смотрите описание Недостаток Воздуха/Горная Болезнь в 5 Главе РМП(3), или 3 Главе /Горная Местность/ РМП(3,5). Акклиматизированные к высоте существа имеют +4 условный бонус к проверкам болезни и слабости, однако даже приспособленные горцы иногда вынуждены покидать эти опасные высоты.

/Горная болезнь возникает от длительной нехватки кислорода в организме. Болезнь влияет на ментальные и физические характеристики. После каждых 6-ти часов, проведенных на высоте, персонаж должен пройти спасбросок Стойкости (КС 15, +1 за каждую предыдущую проверку) или перенести 1 повреждение ко всем показателям параметров./

ЗЫБУЧИЕ ПЕСКИ И ТОПИ

В топях, болотах и другие видах влажного ландшафта скрытые, заполненные водой отверстия поджидают неосторожных существ. Видимые трясины не очень опасны, каждый может узнать грязевое отверстие или покрытый трясинной водоем. Однако некоторые из этих дыр представляют собой обманчивое твердое покрытие и могут заманить в ловушку неосторожных персонажей. Персонаж, приближающийся к скрытой трясине или зыбучему песку обычным шагом, имеет право на проверку Искусства Выживания (КС 8), чтобы заметить опасность до того, как он наступит на неё, но, стремительно идущие или бегущие персонажи не имеют шанса обнаружить скрытую трясину до того, как не провалятся в неё. Типичный участок болота или зыбучего песка (1d4+1)×1,5 метра в диаметре; бегущий или стремительный персонаж проваливается в трясину на глубину 1d2×1,5 метра.

Эффекты Трясины: Персонажи, находящиеся в трясине, должны проходить проверку Плавания против КС 10 каждый раунд, чтобы просто оставаться на плаву, или проверку Плавания против КС 15, чтобы передвигаться на 1,5 метра в выбранном направлении. Если пойманный в трясину персонаж проваливает проверку на 5 и более единиц, он уходит под поверхность и начинает тонуть, так как больше не может дышать (смотрите навык Плавание на стр. 80 в Руководстве Игрока, а также правила по

Утоплению в Руководстве Мастера Подземелий на стр. ____). Персонажи, находящиеся под поверхностью поймы могут попытаться вынырнуть, пройдя проверку Плавания (КС 15, +1 за каждый проведенный раунд под водой).

Поиск Провалившегося под Поверхность: Вытаскивание персонажа, пойманного в трясину, нелегкое дело. Спасателю понадобится ветка, древко копья/посоха, веревка или похожий инструмент, который позволит ему достать до тонущего. Затем, для вытаскивания жертвы из засасывающей трясины, он должен успешно пройти проверку Силы против КС 15, а жертва пройти проверку Силы против КС 10, чтобы удержаться за канат, шест или похожий инструмент. Если жертве не удалось удержаться, она сразу же должна пройти проверку Плавания (КС 15), чтобы удержаться на поверхности. Если обе проверки Силы успешны, жертва подтянута на 1,5 метра к прочной поверхности.

СНЕГ, ДОЖДЬ СО СНЕГОМ, ГРАД, ДОЖДЬ

Выпадение осадков – почти повседневная вещь в Серебряных Кордонах на протяжении большей части года. Плохая погода часто замедляет или препятствует путешествию, делая практически невозможным передвижение с одного места на другое.

Дождь: Дожди очень часты на Севере. Дождь снижает возможный радиус видимости вдвое, влияет на стрелковые атаки, навыки Отслеживание, Поиск и Прислушивание, как описано в Осадки в Плохую Погоду в 3 Главе Руководства Мастера Подземелий (3). Персонажи, попавшие под сильный дождь, промокают до нитки за 2d6×10 минут и становятся уязвимыми к холоду (смотрите ранее в этой главе Когти Холода).

Ливни: Эти внезапные, обильные дожди часто создают резкие наводнения в холмистых и горных местностях. У ливней те же свойства, что и у дождя, однако персонажи вымокают за 10 минут и более уязвимы к повреждениям хо лодом.

Видимость в ливень ограничена диапазоном 1d10×1,5 метра. Существа, находящиеся в пределах ограниченной видимости, имеют половину укрытия (20% шанс промаха).

Град: Эффекты града описаны в Осадках в Погодных Опасностях в 3 Главе РМП(3). Град на Севере может быть необычайно сильным и опасным, существует шанс 10%, что пойманные на открытом пространстве персонажи перенесут 1 пункт повреждений, а если это происходит, то есть 20% вероятность того, что градины будут достигать размера человеческого кулака. Эти сверхкрупные градины наносят всем существам на открытом пространстве по 1d4 повреждений. Выпавший град снижает скорость передвижения вдвое и влияет на передвижение аналогично обычному снегу. В умеренном и теплом климате он обычно тает спустя 1d4 часа после выпадения. В холодной местности он сохраняется на земле до 4d4 часов.

Дождь со снегом: Ледяные штормы Севера легендарны по своей разрушительной мощи. Дождь со снегом имеет те же самые эффекты на видимость, стрелковые атаки и проверки Прислушивания, Поиска и Отслеживания как дождь, и уменьшает скорость передвижения наполовину.

Дождь со снегом при выпадении создает шум и покрывает все льдом, создавая скользкое состояние для любых проверок навыков, которые связаны с условиями поверхности (например, Баланс и Взбирание). Это скользкое состояние длится до тех пор, пока снегопад не покрывает лед, или таяние (один

день умеренных или более высоких температур) растапливая его. Кроме того, дождь со снегом намачивает персонажей на открытом пространстве в течение 2d6×10 минут, делая их более уязвимыми к холодным повреждениям.

Снег: Падающий снег создает те же эффекты для видимости, стрелкового оружия и навыков, что и дождь, а также снижает передвижение вдвое. Снег, идущий в течение дня, покрывает землю слоем равным 1d6×2,5 см. когда глубина снега достигает половину роста существа, скорость снижается до одной четвертой от обычной. Когда глубина снега достигает роста существа, то еще в два раза ниже от предыдущей.

Снег тает со скоростью 10 сантиметров глубины в день при умеренной температуре, 20 сантиметров при теплой температуре, на 30 сантиметров при горячей.

Сильный снегопад: Эффекты, вызываемые сильным снегопадом, аналогичны обычному снегопаду плюс к ним добавляется ограниченная видимость как во время тумана (смотрите туман ранее). За один день сильного снегопада землю укрывает снегом на 1d3×0,3 метра. Тяжелый снег с сильным ветром или бураном образует наметы снега глубиной 1d4×1,5 метра, особенно вокруг больших объектов, способных отразить сильный ветер, например дом или большой тент.

Существует 10% шанс того, что во время снегопада в небе появятся молнии (смотрите ниже раздел Гроза).

Молнии

Грозы обычны летом и в раннюю осень на Серебряных Кордонах. Гроза в горах это не то, на что можно просто смотреть и восхищаться, она вполне может быть смертельной. Также молниями иногда сопровождаются сильные снегопады.

Грозы: В течение дня, в который появляются грозы, существа на открытом пространстве сталкиваются с 1d3 различными штормами. Каждый шторм длится для 2d6×10 минутами. Существует 20%-ый шанс, что в шторм, разряд молнии будет угрожать существу или группе на открытом пространстве.

Каждая молния наносит 1d10 8-гранных кубика повреждений в 3 метровом радиусе. Бросайте кубик, чтобы случайным образом определить, кто из персонажей в центре удара. Любой из персонажей находящийся под ударом, имеет право на проверку Рефлекса (КС 15), чтобы перенести лишь половину повреждений.

Песчаные бури

Благодаря влажности Севера песчаные бури почти неизвестны этому региону, однако иногда их приносят яростные ветры из Анаурока. Они очень редко достигают местность, западнее Сандабара. Песчаные бури ограничивают видимость до 1d10×1,5 м и дают штраф -4 к таким навыкам как Прислушивание, Поиск и Отслеживание. Песчаная Буря наносит 1d3 временных повреждений за каждый час любому существу, не защищенному от бури, и покрывает все тонким слоем песка (1d2×2,5 см) на своем пути.

СЛУЧАЙНАЯ ПОГОДА

На Серебряные Кордоны воздействует много различной погоды. Преобладающий погодный характер в этой части Фаэруна обычно прибывает с Моря Мечей на запад, а присутствие высоких гор со всех сторон часто создает «облачные барьеры», которые

вызывают частое осадки. Присутствие близости Анаурока также влияет на погоду непредсказуемыми способами.

Погода в любой выбранный день состоит из трех компонентов: температуры, силы ветра и осадков. Таблицы с 2-8 до 2-11 обеспечивают комбинации случайных погодных условий, основанные на каждом сезоне, подобранные к более или менее вероятным результатам. Внезапное таяние льда и снега в горах зимой возможно, но это не столь вероятно и возможно, как долгие периоды сильного мороза или обильного снегопада.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТАБЛИЦ

Любое указанное погодное состояние длится 1d6 дня, прежде чем начинается новый отрезок с новой погодой, поэтому броски для новой погоды совершаются лишь когда оканчивается предыдущий отрезок, поэтому нет необходимости проводить броски на погоду ежедневно. Погодные таблицы разделены на три основных местности: речные долины, открытая земля и северные или альпийские области. Применяйте этот же результат броска ко всем трем регионам, он делает менее вероятным то, что горы подвергнуться внезапному таянию, в то же самое время как речные долины будут страдать от зверских холодов).

Речная Долина: Долины Раувин и Сандабар попадают в эту категорию, так же как пещеры Высокого Леса. Хотя эти регионы измучены обильными туманами в течение года, они более защищены, чем другие части Серебряных Кордонов.

Открытая Земля: Вечные Пустоши, Лунные Земли, Старый Делзоун (за исключением Долины Сандабар) и леса северных Серебряных Кордонов попадают в эту категорию.

Северные или Альпийские Регионы: Ледяные, Незерийский, Раувинские Горы попадают в эту категорию, а также земли находящиеся под воздействием Мирового Хребта, такие как Лес Друар и Земли Супротив Стен.

РАЗЪЯСНЕНИЯ

Результаты Таблиц 2-8—2-11 объясняются ниже.

Температура: Температура воздуха попадает в различные категории. Ночью температура обычно на 10-15 градусов ниже и может перейти в более хо-

ТАБЛИЦА 2-8: Зима (Уктар 1—Чес 30)

Речная Долина	Открытая Земля	Север, Альпы	Температура	Ветер	Осадки
01-04	01-02	01	Теплая	Спокойная	Ясно
05-09	03-06	02-03	Умеренн.	Переменн.	Ясно
10-15	07-09	04	Умеренн.	Спокойная	Туман
16-18	10-12	05-06	Умеренн.	Переменн.	Дождь
19-23	13-15	07	Умеренн.	Переменн.	Ливень
24-26	16-17	08	Умеренн.	Переменн.	Град
27-39	18-36	09-20	Холодная	Переменн.	Ясно
40-50	37-43	21-29	Холодная	Спокойная	Туман
51-65	44-58	30-42	Холодная	Переменн.	Снег
66-72	59-65	43-48	Холодная	Переменн.	Тяжелый Снег
73-77	66-71	49-55	Холодная	Переменн.	Дождь со Снегом
78	72-73	56-59	Холодная	Шторм	Ясно
79-83	74-79	60-65	Холодная	Шторм	Тяжелый Снег
84-85	80-81	66-68	Холодная	Шторм	Дождь со Снегом
86-90	82-88	69-77	Оч. Хол.	Переменн.	Ясно
91-93	89-91	78-88	Оч. Хол.	Переменн.	Снег
94-98	92-97	89-95	Оч. Хол.	Шторм	Ясно
99-100	98-100	96-100	Оч. Хол.	Шторм	Снег

Таблица 2-9: Весна (Тарсах 1—Киторн 25)

Речная Долина	Открытая Земля	Север, Альпы	Темпе-ратура	Ветер	Осадки
01-07	01-06	01-04	Теплая	Переменн.	Ясно
08-14	07-12	05-07	Теплая	Переменн.	Дождь
15-19	13-16	08-09	Теплая	Переменн.	Ливень
20-25	17-21	10-13	Теплая	Шторм	Ясно
26-30	22-25	14-16	Теплая	Шторм	Гроза
31-36	26-31	17-24	Умеренн.	Переменн.	Ясно
37-50	32-38	25-30	Умеренн.	Спокойная	Туман
51-59	39-51	31-37	Умеренн.	Переменн.	Дождь
60-63	52-55	38-40	Умеренн.	Переменн.	Ливень
64-67	56-59	41-45	Умеренн.	Переменн.	Град
68-71	60-63	46-53	Умеренн.	Шторм	Ясно
72-76	64-66	54-56	Умеренн.	Шторм	Ливень
77-79	67-69	57-61	Умеренн.	Шторм	Град
80-83	70-74	62-68	Холодная	Переменн.	Ясно
84-87	75-77	69-76	Холодная	Спокойная	Туман
88-92	78-86	77-88	Холодная	Переменн.	Снег
93-94	87-89	89-91	Холодная	Переменн.	Тяжелый Снег
95	90-92	92-94	Холодная	Переменн.	Дождь со Снегом
96-97	93-95	95-97	Холодная	Шторм	Ясно
98-99	96-97	98-99	Холодная	Шторм	Тяжелый Снег
100	98-100	100	Холодная	Шторм	Дождь со Снегом

Таблица 2-10: Лето (Киторн 26—Элейнт 4)

Речная Долина	Открытая Земля	Север, Альпы	Темпе-ратура	Ветер	Осадки
01-09	01-08	—	Горячая	Спокойная	Ясно
10	09-10	—	Горячая	Шторм	Песч. Буря
11-30	11-27	01-17	Теплая	Спокойная	Ясно
31-39	28-36	18-23	Теплая	Спокойная	Дождь
40-45	37-41	24-25	Теплая	Спокойная	Ливень
46-54	42-50	26-35	Теплая	Шторм	Гроза
55-74	51-71	36-49	Умеренн.	Переменн.	Ясно
75-84	72-76	50-57	Умеренн.	Спокойная	Туман
85-93	77-86	58-67	Умеренн.	Переменн.	Дождь
94-97	87-90	68-73	Умеренн.	Переменн.	Ливень
98-100	91-93	74-77	Умеренн.	Переменн.	Град
—	94-95	78-84	Холодная	Переменн.	Ясно
—	96-97	85-90	Холодная	Спокойная	Туман
—	98-99	91-97	Холодная	Переменн.	Снег
—	—	98	Холодная	Переменн.	Тяжелый Снег
—	100	99-100	Холодная	Переменн.	Дождь со Снегом

Таблица 2-11: Осень (Элейнт 5—Марпенот 30)

Речная Долина	Открытая Земля	Север, Альпы	Темпе-ратура	Ветер	Осадки
01-03	01-03	—	Жарко	Спокойная	Ясно
04	04-05	—	Жарко	Шторм	Песч. Буря
05-13	06-12	01-03	Теплая	Переменн.	Ясно
14-17	13-17	04-05	Теплая	Переменн.	Дождь
18-19	18-19	06	Теплая	Переменн.	Ливень
20-21	20-22	07-08	Теплая	Шторм	Ясно
22-26	23-28	09-15	Теплая	Шторм	Гроза
27-34	29-35	16-23	Умеренн.	Переменн.	Ясно
35-44	36-39	24-29	Умеренн.	Спокойная	Туман
45-54	40-48	30-37	Умеренн.	Переменн.	Дождь
55-56	49-51	38-40	Умеренн.	Переменн.	Ливень
57-58	52-53	41-43	Умеренн.	Переменн.	Град
59-63	54-59	44-45	Умеренн.	Шторм	Ясно
64-65	60-61	46-48	Умеренн.	Шторм	Ливень
66-67	62-63	49-51	Умеренн.	Шторм	Град
68-76	64-73	52-61	Холодная	Переменн.	Ясно
77-84	74-77	62-66	Холодная	Спокойная	Туман
85-90	78-84	67-76	Холодная	Переменн.	Снег
91-92	85-87	77-79	Холодная	Переменн.	Тяжелый Снег
93-94	88-89	80-81	Холодная	Переменн.	Дождь со Снегом
95-96	90-92	82-85	Холодная	Шторм	Ясно
97-98	93-94	86-88	Холодная	Шторм	Тяжелый Снег
99-100	95-96	89-90	Холодная	Шторм	Дождь со Снегом
—	97-99	91-98	Оч. Хол.	Переменн.	Ясно
—	100	99-100	Оч. Хол.	Переменн.	Снег

лодную категорию погоды (50% шанс).

Жара: Температура воздуха колеблется от 30 до 43 по Цельсию.

Тепло: Температура воздуха колеблется от 16 до 29 по Цельсию.

Умеренно: Температура воздуха колеблется от 5 до 15 по Цельсию.

Холодно: Температура воздуха колеблется от -18 до 4 по Цельсию.

Очень Холодно: Температура воздуха ниже -19 по Цельсию.

Ветер: Сила преобладающего ветра. Возможны периоды затишья и усиления ветра. К ночи сила ветра обычно понижается на одну категорию (например, с повышенного до сильного). Три результата из таблиц Случайной Погоды являются следующими: спокойная погода, переменная погода и шторм, консультируйтесь с Таблицей 2-12.

Таблица 2-12: Сила Ветра

Спокойная Погода	Переменная погода	Шторм	Сила Ветра
01-70	01-40	—	Слабый, умеренный
71-95	41-70	01-10	Сильный
96-100	71-90	11-50	Повышенный
—	91-100	51-89	Буря
—	—	90-100	Ураган

Все эффекты ветра расписаны в Таблице 1-17 Руководства Мастера Подземелий(3) и Таблица 3-24 в РМП (3,5).

Осадки: Тип осадков выпадающих в течение дня. Круглосуточный дождь очень редок, даже во время сильных бурь, возможны длительные часы ясной погоды.

Ясно: Никаких осадков.

Ливень: В течение дня 1d3 ливня длительностью 1d4 часа каждый. В остальную часть дня принимаются условия дождя.

Туман: Существует 75% шанс того, что туман появится после обеда, и рассеется спустя 1d4+2 часа, сделав ясную погоду перед закатом.

Град: 1d3 выпадения града длительностью 1d6×10 минут каждый. В остальную часть дня принимаются условия дождя.

Тяжелый Снег: Обильное выпадение снега на протяжении всего дня, хотя будет 1d3-1 промежутка затишья длительностью 1d4 часа каждый.

Дождь: На протяжении всего дня идет дождь, хотя будет 1d4-1 промежутка затишья длительностью 1d4 часа каждый.

Песчаная Буря: На протяжении всего дня условия песчаной бури, хотя будет 1d4-2 промежутка затишья длительностью 1d4 часа каждый.

Снег: Весь день монотонно идет снег, хотя будет 1d4-1 промежутка затишья длительностью 1d4 часа каждый.

Дождь с Снегом: Почти весь день идет дождь со снегом, хотя будет 1d4-2 промежутка затишья длительностью 1d4 часа каждый.

Гроза: За весь день 1d3 грозы длительностью 2d6×10 минут каждая. В остальном день принимается как ясный (50% шанс) или дождливый (50% шанс).



ГОРОДА СЕРЕБРЯНЫХ КОРДОНОВ

Разбросанные среди многочисленных лесов и гор, как острова в безбрежном море, города Севера являются единственными бастионами цивилизации и прибежищем для тех храбрецов, которые отважились бросить вызов пограничью. Большие города являются сосредоточием жизненно важных торговых потоков, политических сил и домом для большинства жителей, обитающих на территории Серебряных Кордонов.

В данной главе описываются наиболее значимые поселения Диких Земель. Вы узнаете много интересного как о больших городах, вроде Сильверимунa и Эверлунда, так и о небольших сельских поселениях, таких, например, как Кваерварр или Ньюфорт. Большинство из них находятся где-то между границами обитаемых территорий, но каждый из них отличается уникальным строением, планировкой и расположением.

Эти города являются отправными и конечными пунктами для многочисленных приключений по землям Серебряных Кордонов. Причиной этому является непредсказуемая северная погода, защиту от которой легче всего найти за городскими стенами. Кроме того, в этой области расположены единственные источники различных товаров и услуг, необходимых каждому для выживания в тяжелых условиях диких земель. Большие поселения становятся жизненно важными центрами торговли, в которых многие путешественники могут раздобыть магические предметы, а также получить редкие, характерные только для этой местности знания. Помимо прочего, большинство поселений являются убежищем от опасных хищников и голодных чудовищ, населяющих эти места.

СИЛЬВЕРИМУН, ЖЕМЧУЖИНА СЕВЕРА

Символ надежды Серебряных Кордонов и наиболее богатый и важный город на Севере после самого Ватердипа, Сильверимун воистину имеет право называться «Жемчужиной Севера».

Сильверимун (столица): Магический; МЗ ХД; Лимит 100,000 зм; Активы 185,365,000 зм; Население 37,073; Смешанное (люди 41%, эльфы (все разновидности) 29%, полу-эльфы 12%, дварфы-щитовики 10%, шустроногие халфлинги 5%, гномы (все разновидности) 2%, другие 1%).

Начальник: Верховная Леди Алустриель, человек женщина, ХД, Маг 20/Чар 2/Акм 2, Избранная Мистрой (Верховная Леди Серебряных Кордонов, детали в Руководстве по Игровому Миру ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА); Высший Маг Таэрен Хорнблейд, 3д человек мужчина Маг 18 (правитель города).

Важные Персонажи: Джорус Азурмантл, 3д полу-эльф мужчина Маг 12 (лидер Магостражи (spell-guard)); Метраммар Аэррасум, 3д полу-эльф мужчина Воин 7/Маг 9 (Верховный Маршал Серебряного Легиона); Серниуз Алатар, 3д человек мужчина Воин 4/Пал 8 (Командующий Рыцарями в Серебре); и еще сотни других.

Рыцари в Серебре – Жр 13, Вн 12, Вн 11 (2), Пал 11, Рджр 11, Жр 10, Вн 10 (2), Пал 10, Жр 9 (2), Вн 9 (2), Пал 9 (2); Рджр 9, Жр 8 (2), Вн 8 (4), Пал 8 (2), Рджр 8 (3), Вот 8 (2), Вн 7 (7), Пал 7 (2), Рджр 7 (3), Вот 7 (5), Жр 6 (2), Вн 6 (7), Пал 6 (3), Рджр 6 (3), Вот 6 (7), Жр 5 (2), Вн 5 (10), Пал 5 (2), Рджр 5 (4), Вот 5 (21), Жр 4 (3), Вн 4 (11), Пал 4 (2), Рджр 4 (5), Вот 4 (25), Жр 3 (4), Вн 3 (16), Пал 3 (3), Рджр 3 (2), Вот 3 (41), Жр 2 (5), Вн 2 (22), Пал 2 (5), Вот 2 (88), Жр 1 (12), Вн 1 (34), Пал 1 (8), Рджр 1 (2), Вот 1 (308).

Элитная Стража – Пал 11, Жр 9, Вн 9 (2), Жр 8 (3), Вн 8 (4), Жр 7 (3), Вн 7 (9), Пал 7 (2), Вот 7 (8), Жр 6 (5), Вн 6 (14), Пал 6 (3), Вот 6 (35).

Магостража – Маг 11 (2), Маг 10 (2), Чар 10, Маг 9 (3), Чар 9, Маг 8 (3), Чар 8, Маг 7 (5), Маг 6 (6), Чар 7 (2), Маг 5 (4), Чар 5 (2).

Остальные граждане Сильверимунa слишком многочисленны и поэтому не могут быть перечислены в книге.

Импорт: Еда (особенно зерно и крупный рогатый скот), оружие, обувь, текстиль и одежда.

Экспорт: Книги, бумага, чернила, стекло, стеклянные изделия, лекарственные травы, меха, мебель, лесоматериалы, ценные руды.

Сильверимун полон удивительных и редких вещей. Шумный город наполнен зеленью и прекрасными каменными сооружениями. Древние, огромных размеров дубы почти касаются своими вершинами небес, синелиственники бросают тени на плиточные мостовые улиц. В архитектуре преобладает плавный дугообразный стиль, благодаря которому создается

впечатление, будто строения не были созданы руками человека, а выросли сами по себе как стебли некоего диковинного растения. Многие старинные здания покрыты тонким слоем специально выплавленного стекла, ярко синего или изумрудно зеленого цветов. Повсюду видны балконы и винтовые лестницы, причудливые витражи, перила, колонны, и все это украшено травами и цветами, растущими в удивительных беседках. От большинства жилых домов к беседкам тянутся дорожки, покрытые ковром зеленой травы. Многие приходят туда для того, чтобы сыграть на своих арфах, флейтах и других инструментах, или просто отдыхают, наслаждаясь прекрасными пейзажами.

Многие места предлагают знания, но те, которые можно получить в Сильверимуне, ценятся намного выше других. Большинство удовлетворяются тем, что становятся экспертами, по крайней мере, в одной области. Жители Сильверимуна, которых еще называют Сильвермунцы, любят остроумные высказывания, хорошие шутки, ценят знание и красивую музыку, читают поэмы, баллады и любовные романы; трижды в неделю многие из них посещают публичные или приватные званые обеды и танцевальные вечера. Они имеют склонность заниматься самыми разными делами, их интересы постоянно изменяются. Такое поведение вносит в торговлю сезонный характер, новые магазины то появляются, то снова исчезают. Однако, несмотря на это в них всегда можно увидеть обворожительно красивые сувениры, магические артефакты, книги (в том числе и чистые, предназначенные для заполнения) и различные карты.

Старая часть города, расположенная на северном берегу реки Раувин, соединяется с южным берегом посредством знаменитого волшебного Лунного Моста. Центральная часть этой магической конструкции может быть деактивирована для обеспечения за-

щиты города в случае вторжения или для того, чтобы дать возможность кораблям с высокими мачтами пройти по реке. Множество остроконечных шпилей стройных и грациозных башен, не имеющих себе равных во всем Фаэруне, устремляются под самые небеса, радуют глаз и вызывают искреннее восхищение.

Сильверимун, как, бесспорно, важнейший и крупнейший культурный и образовательный центр Севера, представляет собой место населенное самыми различными расами и народами, живущими вместе в мире и благополучии. Важную роль в создании атмосферы дружелюбия и безопасности в городе играют могущественные местные маги и, конечно же, Харперы. Обе эти силы объединяются в лице леди Алустриель, более известной в народе под именем Госпожа Надежда. Она поощряет частые банкеты и пиршества в честь праздников и тому подобных событий, в то время как ее шпионы внимательно наблюдают за всеми чужаками, посещающими город.

Алустриель предпочитает поддерживать оптимистическое и счастливое настроение в народе путем установления прозрачных и достаточно свободных правил и законов. Однако, несмотря на это, она прекрасно понимает, что даже при таких условиях невозможно избежать интриг, обманов и заговоров. Поэтому в ее окружении постоянно находятся специально тренированные агенты, которые защищают ее от подобных вещей.

Некоторые из них служат в качестве личных герольдов Высшей Леди Серебряных Кордонов, другие же предоставляют ей свои услуги как новому Верховному Магу и служат в первую очередь на благо Сильверимуна. Городская армия, представленная Рыцарями в Серебре, открыто патрулирует город и территорию вокруг него на семь дней пути. Кроме того, город является постоянным членом Альянса Лордов.

иллюстр. Арни Свикела



На аудиенции Верховной Леди Алустриель

Посещение Сильверимуна

Сильвермун больше похож на группу садов или лесную просеку, чем на каменный город. Благодаря такому обилию растительности он кажется на треть больше, чем такие же поселения его размера. Он также и более тихий, благодаря приглушающим мягким ветрам и понижающему шум города мифалу, который также предупреждает внезапные ливни, перепады в температуре и суровости зимы. Серия хорошо выстраенных дварфами цистерн-резервуаров и сеть труб обеспечивают как процветание растений в городе, так и постоянный доступ к свежей воде для питья и для полива растений.

Красота пышной растительности городских садов и большое количество районов, засаженных густой растительностью, часто приводят к тому, что случайные путешественники, не знакомые с городом, могут быстро потеряться в нем. К счастью, любой постоянный житель города с радостью укажет вам нужное направление, а на каждом пересечении выложенных булыжниками алей можно найти нарисованный указатель, определяющий в какой стороне находится север.

Многие здания в городе имеют подземные ярусы, а высота самих зданий достигает четырех, а иногда и пяти этажей. Однако, из-за большого количества деревьев и витиеватой архитектуры городские башни кажутся немного размытыми, если смотреть на них с большого расстояния. Старая часть города расположена на Северном берегу, а новая, постоянно разрастающаяся область расположена на Южном берегу. В связи с тем, что цена на землю в новой части города была достаточно низкой, многие люди постыпились выкупить участки и начали их застройку. Они охотно сдают комнаты или этажи своих домов незнакомцам и не задают лишних вопросов.

ЗНАМЕНИТЫЕ ТАВЕРНЫ

На улицах Сильверимуна расположено множество пивных, таверн, винных погребов, баров и других подобных заведений самого высокого класса.

Размахивающийся Яркий Клинок: Таверна расположена на Северном Берегу, на улице Дорога Заката в самом западном углу Протяженности Стены. Здесь, в этой дружелюбной пивной всех готовы принять с распростертыми объятьями. Простоватый интерьер, два этажа и кабинки, прикрывающиеся занавесками. Неудачливые волшебники могут подработать здесь в качестве официантов, передавая кружки с пивом, посредством заклинания *магическая рука* и получая за каждое по одной серебряной монете.

Танцующая Коза: Также расположена на Северном берегу, в южной части Лунной Дороги, немного севернее от Лунного Моста. В этом заведении в любой час царит атмосфера радости и шумного веселья. Это место бесконечных, полных энергии и энтузиазма танцев, флирта и сотен прекрасно выдержанных вин высшего качества. Танцующая Коза довольно часто привлекает внимание карманников и других профессионалов подобного ремесла.

Молот и Шлем: Её можно найти на улице Дорога Высокого Топора, что на Северном Берегу. Это веселое заведение представляет собой бар, в котором собираются дварфы, а также их доверенные компаньоны по оружию. Отлично прожаренные птички крылышки превращаются в снаряды после чьей-нибудь неудачной шутки, а громкий хохот утопает посреди океана крепкого, ядреного Сильноборожденного сидра.

Стена Хельмера: На Северном Берегу, в том месте, где проходящая Аллея Выстрел из Лука встре-

чается со Старой Стеной, стоит старая сторожевая башня, состоящая из массивных балок и грубых каменных стен. Стена Хельмера имеет роскошный винный погреб – главная гордость этого заведения. Оно достаточно популярно среди студентов самых разнообразных учебных заведений. Полные надежд и мечтаний, сюда приходят маги и ученые, для того, чтобы, сделав напыщенный вид, произнести какую-нибудь высокопарную речь или просто насладиться прекрасным вином. Такая активность иногда приносит некий артистизм, хотя самые худшие из ораторов часто сбрасываются со своих трибун.

Улыбающийся Сатир Сорлара: Расположенное на Южном Берегу, на Аухтариинской Дороге, это сравнительно новое строение буквально приводит в замешательство обилием разноцветных окон, кабинок, занавесок и запутанных ступенек самых разнообразных и удивительных форм. Это учреждение обслуживает благородных дам и робких мужчин, сопровождающих их. Владелец, почтенный чародей, очень ревностно следит за порядком и не допускает никаких шумных ссор или драк в своем заведении.

Стоянка Оленя: Это заведение расположено на Северном Берегу. Для того, чтобы добраться до него, нужно идти вдоль северной стороны Старой Стены на запад от Рынка, и спустя девять дверей вы окажетесь прямо перед ним. Здесь повсюду развешены олени рога и яркие боевые знамена. Это место в равной степени является столовой, клубом танцев и обычным баром. Среди основных блюд в меню, разумеется, есть оленина, странноватый на вкус пирог из утря, запеченный в сыре и покрытый хрустящей корочкой речной краб, большой ассортимент пикантных мучных изделий, горячие копченые сосиски и, конечно же, известный на весь Сильверимун сырный пирог с орехами. С наступлением вечера огромный пустующий танцевальный зал заполняется людьми, и наступает пора шумного веселья.

ГЛАВНЫЕ ГОСТИНИЦЫ

В принципе, в летний период вы можете обойтись без того, чтобы снимать комнату в гостинице или еще где, так как в это время года можно без особых проблем провести ночь в одном из многочисленных садов или парков города. Однако, в остальные времена года большинство путешественников предпочитают воспользоваться услугами гостиниц. Наиболее популярные из них описаны ниже.

Золотистый Дуб: Расположена по Дороге Танцующей Маски, что на Северном Берегу, на северо-западе от Аллеи Раллоутглас. В этой гостинице простые и комфортные комнаты, слабо освещенные коридоры, наполненные благоухающими ароматами травяных настоек, на окнах повсюду вазоны с папоротниками. Такая атмосфера более всего подходит путешественникам, привыкшим спать на открытом воздухе, так как она напоминает им уютный лесной уголок. На втором этаже расположены комнаты, которые можно снять для проведения встреч, а внизу, в погребе, находится небольшой удобный бар.

Все комнаты в этой гостинице открываются в центральный атриум, занимаемый огромным дубом, уходящим в открытое небо, а над столами, стоящими под ним, на ветках развешаны фонари. В посвященном Богине Шиалие Золотистом Дубе предпочитают останавливаться друиды, рейнджеры и эльфы, а также те, кто любит покой и умиротворение. Цены не низкие, но гостей ожидает превосходный сервис на уровне личной прислуги для их комнаты.

Придорожный Дом: Расположенная на северо-западном берегу, на пересечении Аллеи Выстрел из Лука и Пути Призраков, эта гостиница была выстроена на месте разрушенной Гостиницы Придорожных Ученых и является местным ориентиром. Предыдущее здание было уничтожено пожаром, а новая гостиница приобрела менее потрепанный и изношенный вид. Придорожный Дом - новое популярное место для тех, кто не желает показывать всем свое богатство и важность. Управляющих, Хаворра Мерендила и Джалессу Шорнкроун, всегда рекомендуют местные ремесленники, наставники и мастера.

Краткая История

Основанный на месте, с незапамятных времен считавшимся священным для богинь Миелики и Ларуе Единорога, Сильверимун разросся из группки деревянных домиков, расположенных вокруг Гостиницы Лунное Серебро, возле священных рощ у Сильверимунского Брода, одного из немногих мест, где Река Раувин летом настолько мелеет, что её можно преодолеть вброд, или возвести мост. Лунное Дерево стало Серебряным Поселком, а затем Городом Сильверимуном.

Город медленно развивался, так как его обитатели старались жить в гармонии с природой, не вырубая и не выжигая лес. Легенды гласят, что Миелики и Ларуе посещали Гостиницу Лунное Серебро в человеческом облике и благословили ее, поэтому с того времени она стала священной для народа Сильверимуна. Со временем здание было разрушено, однако впоследствии оставшиеся осколки и камни были использованы для строительства стен и городских ворот. Многие до сих пор верят в то, что благословение и по сей день остается в силе и действует теперь уже на весь город.

Сильверимун был провозглашен городом в 637 ДО, как только были закончены первые стены и проведены выборы первого Верховного Мага города, которым стал Экамайн Трусильвер. Желая принести новые знания своим собратьям Сильваэрцам (многие из которых были обычными охотниками и лесорубами), Трусильвер вместе со своими девятью учениками основал первую в городе школу и библиотеку. Верховные Маги упорно следовали своей цели, стимулируя развитие новых знаний и культуры в целом. Среди множества различных рас, прекрасно живущих в гармонии друг с другом, постепенно росло непреодолимое желание превратить Сильверимун в «Миф Драннор Севера», сделав его основным форпостом цивилизации во всех этих Диких Землях. Во время правления Трусильвера Сильверимун стал настоящим центром магических знаний, здесь собирались квалифицированные маги и учителя со всех концов Фаэруна.

После смерти Трусильвера в 712 ДО, место Верховного Мага занял его племянник Агланто Красный. А уже в 714 «Миф Драннор» лежал в руинах, шокировав все народы северного Фаэруна. Жертвуя своими жизнями, благородные волшебники и герои Сильверимуна смогли спасти от гибели небольшую горстку более или менее видных лидеров и ученых. В 719 из-за жадности небольшой группы Сильверимунских волшебников, разграбивших руины Миф Драннора, Сильверимун был атакован ордой демонов и других страшных чудовищ. В сражении с ними пали многие воины и маги города, среди них был и Верховный Маг Агланто Красный. После него место правителя занял Эдеран Нхаримлар, который взял себе в жены эльфийскую принцессу Элинарил (одну из спасенных из

«Миф Драннора») и правил долго и мирно. За время его правления город вырос и удвоил свою территорию.

После смерти Эдерана в 784 место Верховного Мага Сильверимуна заняла его дочь Амаара Нхаримлар. В 815 в город пришла человеческая девушка по имени Элуе Дуален (в действительности это была пока еще никому не известная Алустриель), обладающая выдающимися магическими способностями, и предложила свою помощь Амааре и ее сестре Рыси. В 821, благодаря совместным усилиям Элуе и Рыси, в Сильверимуне была основана первая открытая школа волшебников. В качестве оплаты за обучение студенты были обязаны проводить часть своего времени, выполняя службу по защите города. В 834 Элуе и другие волшебники создали Лунный Мост, который впоследствии стал главной достопримечательностью всего города.

В 857, после того как Амаара и ее мать покинули город и уехали в Эвермит, Верховным Магом была избрана Элуе. В 876 Элуе и Рысь скончались, и место Верховного Мага снова освободилось. Однако в этот раз установление новой верховной власти не прошло столь мирно, как хотелось бы. Командующий армией города, военачальник Лаштор воспользовался возможностью захватить город, вырезая магов прямо на улицах и сжигая магические библиотеки. Его власть продержалась чуть больше года, после чего он был свергнут волшебницей Таналантарой, более известной как «Леди Волчица», которая и заняла место Верховного Мага. В 882 она погибла, пожертвовав собой во время защиты города от нападения жестокой орочьей орды.

Следующим Верховным Волшебником стал Танис Скрытный, который отличался скромностью и мягкой спокойной речью. За время его правления защита города выросла вдвое, и, кроме того, благодаря его усилиям была возведена знаменитая библиотека «Хранилище Мудрости». После смерти Танисса в 920 ДО его место занял бывший хранитель «Хранилища Мудрости» Трескаал. Он правил долго и мирно и умер своей смертью в 1050. Следующим Верховным Магом города стал Оржалан, который, как говорят, был отмечен Мистрой еще при рождении. Его правление ознаменовалось появлением множества сильных волшебников (включая Ахгайрона из Ватердипа и Боужентла), а также жуткой чумой, выкосившей практически половину всего населения Сильверимуна. После смерти Оржалана в 1230 место Верховного Мага занял его бывший ученик Сэпур, однако, спустя 2 года он неожиданно покинул город. Его исчезновение стало причиной серии смертельных магических схваток между местными магами за власть над городом. Поскольку достойный маг так и не был определен, жители Сильверимуна были вынуждены передать управление городом в руки новоизбранного мэра.

В 1235 году город вновь осадила орочья орда, и власть перешла в руки военачальника Халлоса Раскалывающего Щиты, который возглавил оборону города. Оркам удалось разрушить часть городской стены, и, впервые в истории, орда ворвалась в город. Только благодаря совместным усилиям армии эльфов и Харперов, во главе которых были Сторм Серебрукуя и одна из знаменитых Семи Сестер – Алустриель, Халлоса Раскалывающего Щиты и самолично избравшего себя Верховным Магом Шалосса Эзенфроста удалось разбить захватчиков, восстановить мир и управление городом.

Алустриель стала первым Верховным Магом Силь-

веримуна, единодушно выбранным народом. Как Верховный Маг, Алустриель прекрасно справлялась со своими обязанностями. Под ее чутким руководством (в объединении с мастерством тонкой интриги и манипуляции), Сильверимуна превратился в действительно богатый, хорошо защищенный, красивый и чистый город. В 1369 году Алустриель назначила на свое место Верховного Мага Таэрна Хорнблейда, а сама вплотную занялась созданием Серебряных Кордонов. Несмотря на это, ее по-прежнему любят и глубоко уважают многие главные персоны города.

Появление конфедерации Серебряных Кордонов способствовало превращению Сильверимуна в базу для авантюристов, страстно желающих прославиться или хотя бы успеть отхватить свою долю от легендарных богатств Севера. Сильверимуна - очень шумный город, и Хорнблейд делает все возможное, чтобы свести перенаселенность к минимуму. Он поощряет расселение в прилегающей к городу сельской местности, обустраивает дороги, обеспечивает охрану торговцев, стимулируя тем самым торговлю в отдаленных поселениях. Кроме того, он организует отряды дворцовой охраны, которая регулярно посещает поселенцев, помогает им решить определенные проблемы и выслушивает их жалобы.

Магическая Защита Сильверимуна

Почти все жители Ватердипа и Сердцевинных Земель знают о сильном магическом поле, которое защищает Жемчужину Севера. Еще более могущественное поле простирается над главным дворцом города, вход в который открыт только самым важным персонам. Что на самом деле представляет собой эта защита, известно только Верховной Леди Алустриель и Верховному Магу Хорнблейду, которые наверняка приложили свои объединенные усилия к ее созданию.

Защита основана на одном из самых редких в Фаэруне устройств - мифале. Границы действия защиты заканчиваются на расстоянии 1 км от недавно расширенных границ города. В зоне действия сферы находится воздушное пространство, подземная часть, а также та часть реки Раувин, которая проходит через территорию города. Граница внутренней сферы находится в нескольких метрах вне стен Главного Дворца и Звездного Двора.

Большей части населения прекрасно известно, что именно Леди Алустриель, вместе с небольшой группой верных подданных, управляет защитной сферой. Они также знают, что без специального разрешения никто не сможет пройти сквозь защитную сферу Главного Дворца, и что Лунный Мост каким-то образом связан и является частью главной защитной сферы, и что магическая сфера защищает не только от нежелательной магии, но и от множества погодных напастей, характерных для этих диких земель. Больше о специфике магической сферы и её нейтрализации могут знать только члены Магостражей, командую-

щие Серебряных Рыцарей или самые доверенные агенты Верховной Леди.

Секреты Магической Защиты

Магическая опека повинуется только нескольким личностям, известным как посвященные опеки, которые определенным образом связаны с ней. Посвященный в опеку защиты высшего ранга может ограничивать уровень контроля всех посвященных в опеку более низкого ранга, вне зависимости от их количества. Далее в нисходящем порядке перечислены все члены, посвященные в магическую защиту Сильверимуна - Алустриель; ее шесть Сестер; Таэрн Хорнблейд; Джорус Азурмантл, лидер Магостражей; Серниус Алатар, командующий Серебряными Рыцарями; Галаертас Иримм, Мастер Гильдии Харперов; Члены Магостражи и офицеры Серебряных Рыцарей в нисходящем порядке в зависимости от их рангов. Посвященным в опеку можно стать за один день, имея 2,500 Оп, а также одобрение и поддержку Леди Алустриель, Таэрна или одного из богов магии (Азута и Мистры).

Далее перечислены некоторые магические эффекты опеки города, а именно *изгнание* (отрицание), *доминирование* (продолжительное действие) и *авангард* (дающие доступ к опекам посвященным). Заклинания, провоцирующие *изгнание*, или действия, приводящие к аналогичному эффекту, сактивированные в пределах действия сферы защиты, абсолютно бесполезны. Вся энергия данного эффекта полностью поглощается защитной сферой. Заклинания, активизирующие *изгнание*, в Сильверимуне, как известно, включают:

- заклинания, содержащие дескриптор *смерть*;
- заклинания, содержащие дескриптор *зло*;
- заклинания с дескриптор *телепортация*, совершенные существом, не имеющим на то специального символа опеки (смотрите ниже);
- заклинания школы Колдовства (призыва), совершенные существом, не имеющим на то специального символа опеки;
- заклинания школы *Заклятия (огонь)*, совершенные существом, не имеющим на то специального символа опеки (смотрите ниже).

Обратите внимание на то, что защита от магии телепортации блокирует создание новых порталов и все операции по попытке их создания для всех личностей, за исключением имеющих специальный символ опеки.

Превалирующее заклинание или эффект действуют также, как будто оно зафиксировано на заклинании *освятить* или *осквернить*. *Превалирующие* заклинания в Сильверимуне, как известно, включают в себя следующие:

- *антипатия* ко всем, имеющим злое мировоззрение: демонам, дьяволам, драконам, дроу, дуергарам, великанам, гоблиноидам, майнд флаерам, оркам и троллям;
- *обнаружить магическое слежение* (все су-



Лунный мост

щества внутри опеки получают бонус);

- *очистить невидимость;*
- *защита от негативной энергии;*
- *защита от зла.*

Заклинания авангарда действуют только в зоне воздействия магической сферы и функционируют так, как если бы это была магическая способность какого-то предмета. Для их активации требуется одно стандартное действие и командное слово. Активировать эти заклинания может только посвященный в опеку защитной магической сферы Сильверимуна. Несколько посвященных в опеку могут обращаться к одной и той же силе одновременно. Среди доступных заклинаний авангарда известны следующие: *благословить оружие, грация кошки, запрос, контроль ветров**, *контроль воды, магическая стрела** (заклинатель 9-го уровня), *малый железный страж, отпалкивание**, *падение к перо, распознать ложь, рассеивание зла, рассеивание хаоса, сила быка, снять парализ, снять проклятие, тишина, хождение по воздуху, шокирующий захват, щит, языки*

* Доступно только Алустриель, ее 6-ти Сестрам, Таэрну, Джорусу и Серниусу.

Лунный Мост

Только Алустриель, ее шесть сестер, Таэрн, Джорус и Серниус могут управлять магической силой Лунного Моста. Любой из них может заставить мост разойтись, сойтись, а также создать в любом месте моста заклинание *стена силы*. Если в момент разведения моста в месте разрыва будут находиться какие-либо существа, то они будут перемещены на одну из действующих сторон. Они могут ходить по одной из сторон разъединенного моста.

Лунный Мост представляет собой гигантскую конструкцию, состоящую из чистой силы, по своей сути схожей с заклинанием *стена силы*, и внешне напоминает гладкую серебристую дугу. Мост имеет 4,2 м в ширину, 0,6 м в толщину и не обладает весовыми ограничениями (даже дракон может свободно взгромоздиться на него без каких-либо проблем).

Мост нависает над рекой в виде арки, максимальная высота которой в середине достигает 18 метров.

ВНУТРЕННЯЯ МАГИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА

Внутренняя магическая защита Сильверимуна, так же известная как Ваэлун, обладает теми же свойствами, что и внешняя, плюс несколько ключевых магических дополнений.

В дополнение к набору превалирующих заклинаний и эффектов внешней опеки, во всем Ваэлуна доминирует заклинание *зона правды*.

В дополнение к набору заклинаний и эффектов авангарда, доступных во внешней защите, каждый посвященный в опеку получает доступ к двум дополнительным заклинаниям: *лечение средних ранений* и *нейтрализация яда*. А леди Алустриель и Таэрн, кроме этого, могут использовать такие заклинания как *клеть силы, призматическая сфера* и *излечение*.

СИМВОЛЫ

Охранные опеки Сильверимуна имеют четыре типа символов, которые выглядят как серебряное украше-

ние (предназначенное для того, чтобы носить на шее) размером с большой наперсток. Достоверно неизвестно, сколько именно существует этих символов, и вы не сможете купить или найти где-либо их копии, точно также как и своровать. Ни один из охранных символов не может существовать вне пределов опеки, в противном случае он мгновенно превращается в горстку бесполезного порошка. Подобная судьба ожидает символ даже в том случае, если для его перемещения за пределы сферы было использовано заклинание портала, путешествие через планы или размещение символа в местах сверхизмерения.

Сильверимунцы, заслужившие доверие у Алустриель или Таэрна, могут получить символ адрат; посетители города получают этот символ на время и должны вернуть его, покидая город. Существа, которым необходим символ дураф, должны ответить на все вопросы начальника охраны главных ворот по поводу цели их прибытия, а затем будут немедленно конвоированы отрядом охраны и Магостражи для выяснения дальнейших обстоятельств. Заклинатели, имеющие какое-либо дело в пределах действия Ваэлуна, должны иметь при себе символ лаутаул. Получить его можно на посту охраны с разрешения офицера Магостражи или посвященного в опеку соответствующего уровня. После того, как заклинатель покинет зону Ваэлуна, он обязан вернуть символ обратно. Лица, испытывающие необходимость в символе дураф, не имеют право на использование лаутаула до тех пор, пока Алустриель лично не даст на это разрешение.

Символ Адрат: Этот символ дает его носителю возможность использовать заклинания школы колдовства (призыв), школы заклятий (огонь) а также заклинания телепортации в пределах внешней охранной сферы. Также становится возможным использование магических предметов с этими эффектами. Без данного символа все заклинания этих типов будут блокироваться. Символ сделан из серебра в форме головы единорога.

Символ Дураф: Этот символ блокирует действие антипатии и обнаружения магического слежения в пределах внешней охранной сферы Сильверимуна. Этот символ имеет форму бриллианта.

Символ Лаутаул: Этот символ действует аналогично символу адрат за тем исключением, что его эффекты распространяются в пределах внутренней опеки города. Он поддерживает барьеры, блокирующие заклинания школы колдовства (призыв), школы заклятий [огонь] и заклинания телепортации в пределах Ваэлуна. Небольшое количество талисманов лаутаул являются ключами, открывающими доступ в закрытые части дворца. По форме символ напоминает щит.

Символ Телбейн: О существовании этого символа знает не более дюжины человек. Насколько известно, количество символов не превышает десяти. В Сильверимуне, помимо Алустриель и Таэрна, этим символом обладают лишь несколько людей, избранных самой Мистрой. Они хранят символ в секрете,



Таэрн Хорнблейд

насколько это вообще возможно. Носитель символа получает полную власть над опекой города. Он может деактивировать и активировать магическую защиту за одно полнораундовое действие. Внешне символ выполнен в форме крошечной шестиконечной звезды, установленной на одном из рожков полумесяца.

Важные Места

Стены Сильверимуна скрывают множество великих строений. Среди достопримечательностей - многочисленные парки, торговые площади, библиотеки, храмы и святыни многих человеческих, эльфийских

и дварфовских богов, Конклав, новый университет, в котором в равной степени изучают магию, музыку и науку.

ВЫСШИЙ ДВОРЕЦ

Высший Дворец - это грандиозная, уходящая под небеса остроконечная башня из белого мрамора, расположенная недалеко от центра города. На зубцах башен замка искусно вырезаны изображения, в точности копирующие голову единорога. Внутреннее убранство дворца представлено высокими потолками, блестящим мраморным полом, подвешенными растениями, гобеленами и белыми стенами, украшенными рельефными изображениями цветов, вьющихся растений, папоротников и деревьев. Всегда бдитель-

Таэрен Хорнблейд, Верховный Маг Сильверимуна

Человек Мужчины Кудесник 18: СВ 18; Гуманоид среднего размера; КХП 18д4+18; Хп 58; Иници +2; Скор 9 м; КД 20 (касат. 15, отороп. 18); Атк +12/+7 рукопашн (1д-8+3/19-20, *Хорнблейд*) или +11/+6 рукопашн. (1д4+2/19-20, кинжал прикосновения призрака +2); СК признаки дварфа, преимущества талисмана, постоянные заклинания, врожденные заклинания; МЗ 3д; Сп-Бр Стойк +9; Рефл +8; Воля +15; Сила 11, Ловк 14, Тело 13, Интл 20, Мудр 18, Обн 16. Рост 182,5 см.

Навыки и Черты: Алхимия +15, Блеф +7, Дипломатия +7, Знания (магии) +15, Знания (местное, Серебряные Кордоны) +15, Искусство Магии +20, Концентрация +20, Магическая Служба+15*, Отслеживание +8, Плавание +8, Прислушивание +8, Профессия (библиотекарь) +9, Чувство Мотива +8; Активация в Бою, Врожденное Заклинание (магическая стрела), Заклинание про Себя, Квалификация в Военном Оружии (длинный меч), Максимизировать заклинание, Мастерство в Заклинании (*рассеять магию, удар молнии, магическая стрела, безошибочный телепорт**, стена силы), Написать Свиток, Неподвижное Заклинание, Проникновенность Заклинаний, Создать Жезл, Ускоренное Заклинание, Фокусирование в Заклинаниях (Школа Заклятия).

Свойства Дварфа: Дварфийский Пояс дает Таэрну темновиденье, обработку камня, +2 бонус заколдованности к Телосложению (отмечен в его показателях), +2 бонус устойчивости против эффектов яда, заклинаний и магических эффектов. При общении с дварфами он получает +4 бонус ко всем проверкам Обаяния и навыков, основанных на Обаянии, а при общении с гномами и халфлингами +2, при общении с кем-либо другим штраф -2.

Преимущества Талисмана: Дает хозяину преимущества черты Настороженность (пока в пределах вытянутой руки хозяина); совместный эффект от заклинаний; хозяин получает эмпатическую связь; хозяин может применять магическое слежение на талисман. Смотрите сноску Талисманы в 3 Главе *Руководства Игрока*.

Постоянное Заклинание: Таэрен сделал постоянными для себя следующие заклинания: понимание языков, обнаружение магии, защита от стрел.

Врожденное заклинание: Таэрен обладает врожденным заклинанием магический снаряд и может использовать его один раз в раунд как магическую способность.

Заклинания Мага в день: 5/7/6/6/6/5/4/4/2/; базовый КС 15-уровень заклинания, для заклинаний Школы Заклятия КС 17-уровень заклинания. Запрещенная школа: Школа Колдовства. Таэрен знает большинство заклинаний мага описанных в *Книге Игрока* и *Руководстве по Игровому Миру Забытые Королевства*. Обычно он заготавливает заклинания обнаружение местоположения существа, сбить с толку, магическое слежение и ускоренный вариант заряда молнии.

Имущество: Дварфийский Пояс, наручи защиты +5,

брошь защиты, *Хорнблейд* (смотрите ниже), кинжал прикосновения призрака +2, кольцо защиты +3, жезл настороженности, жезл отрицания, туфли лазанья по-паучьи.

Талисман - крыса Векс: КХП 18; Хп 29; Атк рукопашн +9; КД 23; СК Может переносить касательные атаки, может разговаривать со своим хозяином, может разговаривать с другими животными своего типа; УМ 23; Интл 14; смотрите приложение 1 *Справочника Монстров**.

Этот высокий седовласый маг уже достаточно длительное время является членом Харперов. До того, как Леди Алустриель назначила его своим приемником на место Высшего Мага Сильверимуна, он был основателем и лидером Магостражей города. Это авторитетный, внимательный и, как и многие другие Сильверимунцы, глубоко влюбленный в Алустриель мужчина, его осторожное правление сильно отличается от его беспечной молодости. В переговорах Таэрен старается избегать конфронтации и является сторонником консенсуса и взаимно-выгодного решения. За свое непревзойденное умение использовать смертельные заклинания в бою, магических дуэлях и в недавней защите Сильверимуна, он получил прозвище Громовое Заклинание. Таэрен провел тяжелую работу и постарался установить хорошие отношения со всеми известными и не известными жителями города, с целью укрепления альянса простых людей и власти на случай кризисов и непредвиденных обстоятельств в жизни города.

Хорнблейд: Это знаменитое оружие представляет собой танцующий длинный меч хранения заклинаний +3 и обладает тремя необычными свойствами.

Во-первых, стандартным действием владелец меча может послать пятерым выбранным людям заклинание послание. Заклинание послание содержит различные предупреждающие сигналы; никакие другие сообщения не возможны.

Во-вторых, *Хорнблейд* может запомнить не одно заклинание, а целых два. В остальном он действует как обычное запоминающее заклинания оружие. Как правило, Таэрен заготавливает в нем заклинание рассеивание зла и излечение.

И последняя особенность заключается в том, что меч может быть использован только посвященными в опеку города. Для всех остальных он будет простым танцующим мечем +1. Этот меч является добрым, и поэтому любой персонаж злого мировоззрения получит 2 негативных уровня, если будет его использовать. Негативные уровни не могут быть нейтрализованы до тех пор, пока меч находится в руках персонажа.

Уровень Заклинателя: 18-й; **Необходимые Условия:** Создать Магическое Оружие или Доспехи, анимировать объект, наделить магической способностью, послание; **Рыночная Цена:** 227,115 зм; **Стоимость Создания:** 113,775 зм + 9,072 Оп.

ная Высшая Стража представляет собой группу из девяноста элитных воинов, облаченных в серебряную броню. Помимо этого, замок постоянно находится под защитой Магостражей Сильверимуна.

У замка особенно выделяются четыре башни. В северной паре башен располагается оружейная и казармы Высшей Стражи, в нижней части башен находятся камеры для заключенных. Самая южная башня называется Башня Яркой Леди и когда-то была личной резиденцией Алустриель, теперь же эта башня принадлежит Высшему Магу Таерну. Центральная башня называется Лунный Щит. На ее нижних этажах расположен Кабинет городского суда, а на верхних - резиденции важных людей города.

Посетители попадают в Лунный Щит через Ворота Единорога, расположенные в западной стене дворца. Затем они поднимаются по Серебряным Ступеням в Зал Приветствий, где их встречает дворецкий с прислугой, которые указывают дальнейший путь. Могучие двери, ведущие на запад, открываются в Главный Зал, отличающийся необычно высоким потолком. Вокруг Главного Зала расположены кабинеты для аудиенций, банкетный зал и комнаты советников Серебряных Кордонов. Две больших арки в его восточном окончании ведут к Серебряному Трону и Лунному Сиденью. На Серебряном Троне восседает Верховная Леди Серебряных Кордонов, а Лунное Сидение занимает Высший Маг Сильверимуна. Позади Серебряного трона, в низко расположенном крыле, скрывается одна из самых новых частей замка, которую занимают Алустриель со своими герольдами и личными слугами. Под нижними комнатами замка расположено еще двенадцать подземных уровней. Первые четыре этажа занимают кладовые, винные погреба, камеры заключенных, оружейный арсенал и Библиотека Эленариль. На пятом этаже хранится огромная коллекция самых различных вещей, которые могут когда-нибудь пригодиться. Здесь есть все, начиная от килевых лодок, длинных лестниц и осадных таранов и заканчивая километрами толстых канатов. Шестой этаж представляет собой гробницу, в которой покоится прах предыдущих Высших Магов Сильверимуна. Проход в обе области открыт только для носителей специального ключа, который представляет собой символ лаутаул, лично изготовленный самой Алустриель или Таерном.

Последние шесть этажей занимает Хранилище Высших Магов, в котором собираются их сокровища, магические предметы и артефакты. Войти в хранилище может только носитель символа телбеина, однако, как только он переступит границы хранилища, все остальные владельцы аналогичного символа будут предупреждены об этом посредством эффекта, схожего с заклинанием тревога. Любая незаконная попытка проникновения в хранилище активирует магическую защиту и провоцирует сигнал тревоги, который сообщает каждому носителю символа телбеина о вторжении.

ЗВЕЗДНЫЙ ДВОР

Это двухэтажное здание выстроено в виде гигантской короны со множеством шпилей, которую положили на землю. В Звездном Дворе расположено множество городских канцелярских служащих и чиновников. Самые главные конторы этого здания - Зал Вынесения Приговора и Сильверимунский криминальный суд. Также здесь расположено хранилище свитков, в которых содержится информация о регистрации пропусков, земельных актов и переводов, гражданстве и налогообложении, планы и чертежи всех зданий и ка-

нализаций города, генеалогические древа некоторых городских жителей. Там же находится Зал бесед, в котором жители могут выразить свое недовольство, вести дебаты по гражданским делам и официально требовать изменений в законодательстве относительно того, что должно быть сделано, а что вовсе не нужно.

ЗАМОК ДОЗОР РАУВИНА

В двадцати пяти километрах от Сильверимуна на высокогорном хребте, нависающем над долиной Раувин, стоит старая сторожевая башня. Возведенная почти две тысячи лет назад для охраны Сильверимуна от внезапного нападения врага со стороны дороги или реки в долине Раувин, эта башня никогда не была укомплектована полным гарнизоном и обладала очень слабой защитой. Она получила новое стратегическое значение после того, как стала штаб-квартирой для Серебряного Легиона, армии конфедерации Серебряных Кордонов, которой командует Высший Маршал Метраммар Аэрасум (ЗД мужчина полу-эльф Воин 7/Маг 9).

В башне постоянно проживает и тренируется более четырех сотен солдат, что составляет приблизительно половину всей силы Легиона. Солдаты Легиона иногда присоединяются к Рыцарям в Серебре при патрулировании близлежащих территорий западнее Сильверимуна, однако, большую часть времени они все же проводят в упорных тренировках.

ГЛАВНЫЕ ХРАМЫ

Жители Сильверимуна верят, что некоторые божества, а именно Миеликка и Ларуэ, благосклонны к их родному городу. Они высоко ценят божественное ученье и поддерживают жрецов и друидов обоих богов. Повсюду возвышаются величественные храмы и священные рощи, скрытые в лесных районах в центре и на окраинах города.

Зал Вдохновения: Этот великолепный, прямоугольный храм с четырьмя башнями был возведен в честь богов Огмы и Милил. В этих высоких башнях, увенчанных серебряными колоколами, расположены библиотеки, комнаты для занятий, палаты для молитв с серебряными колоколами, а также апартаменты для гостей. Открытая трех ярусная капелла объединяется со всеми четырьмя башнями. В этом месте посетители могут услышать самые невероятные и прекрасные песни и истории во всех Северных землях. Храмом управляют Мастер Песни Белдор Триввин (НД мужчина человек Жр 14 Милил) и Повелитель Знаний Ормат Келделин (ЗН мужчина человек Жр 12/Посл 3 Огма).

Дом Непобедимых: Этот храм сложен из твердого, грубого камня и является домом для жрецов, поклоняющихся Хельму. Это божество пользуется большим почетом среди жителей Серебряных Кордонов, а особенно в рядах Рыцарей в Серебре, Верховной Стражи и Магостражи. Храмом руководит Доблестный Мастер Баерим Кораддор (ЗН мужчина человек Вн 4/Жр 10), харизматичный и решительный лидер, занявший место главы храма после того, как его бывший настоятель Эрслер Тамм погиб в схватке со злодейскими волками, защищая караван пилигримов во время зимнего торгового похода. Баерим был отмечен на поле боя Рукой Хельма, сверкающей меткой, посланной ему его богом, и его последователи, боевые жрецы, пошли за его знаменем.

Святилище Миеликки: Святилище представляет собой открытую поляну, на которой по кругу расположены высокие башни, окруженные папоротниками и различными кустарниками, которые образуют

собой проход в центральную наиболее богатую растительностью часть святилища. В центре расположено полое дерево, представляющее собой портал, ведущий на Северный берег реки, где расположен храм духовенства. Госпожа-служанца Татандра Тирар (НД женщина человек Жр 10 Миеликка), чьи глаза все также излучают искру жизни, руководит услугами святилища днем и ночью, несмотря на свой семидесятый год.

Заутреня Райстерса: Названное в честь слепого пророка, основавшего его в 717 ДО, это святилище Латандера оснащено алтарем, над которым каждое утро расстилается яркая радуга, когда первые лучи солнца проникают сквозь мозаичные окна восточной стены храма. Сотрясающееся от ссор за место верховного Утреннего Лорда собрание ищет своего истинного лидера. В начале этого года громообразный голос провозгласил над Рассветным Алтарем после похорон предыдущего Утреннего Лорда: «Возьмите себе в лидеры того, кто получит на этом алтаре истинный знак лично от меня».

Яростно спорящие жрецы верят, что знак должен быть предметом, возможно, великой магической силы, которая абсолютно нова или воплощает новое начало, и проявит духа-проводника или личное касание самого Латандера, но что это за предмет и где он? Соперники за право лидерства в этом богатом храме постоянно оснащают и отправляют авантюристов на поиски истинного знака во всех Кордонах, в то же время шпионы наблюдают за другими конкурентами и их агентами. Почти каждую новую декаду в путь отправляется новая группа авантюристов, а большинство из них сражаются с группами других конкурентов в дикой местности. Пока паства ожидает, новые представители на право «быть названным Утренним Лордом» все прибывают из отдаленных уголков всего Фаэруна.

Храм Серебряных Звезд: Это прекрасное строение, посвященное Селун, состоит из дугообразных камней и внешне напоминает собой диадему с одним длинным шпилем направленным на север, а также

обладает множеством хрустальных посеребренных окон в форме звезды. Линия крыши выполнена таким образом, что по форме напоминает полумесяц, если смотреть на него с близлежащих улиц. Духовенство храма возглавляет Верховная Лунная Госпожа Шалисса Луриалар (ХД женщина полу-эльф Жр 13). Служители храма оказывают помощь герольдам, Харперам и жрецам Денейры в нанесении на карту неизвестных территорий Серебряных Кордонов, а также служат наемниками, выступая в роли эскорта для защиты путешественников от грабителей и чудовищ.

Конклав Сильверимуна

Этот Университет был построен по приказу Алустриель как раз перед тем, как она покинула пост Высшего Мага Сильверимуна и взяла на себя обязанности Спикера Серебряных Кордонов. Она убедила некогда независимые друг от друга центры знаний и обучения объединиться в один институт с целью повышения их эффективности и расширения области преподаваемых знаний. Верховная Леди лично оплатила все расходы по проживанию и обучению одаренных и перспективных студентов, а также спонсировала эзотерические исследования некоторых мастеров знания, позволив им, тем самым, полностью сосредоточиться на преподавании и обучении.

Конклав не является, каким либо одним зданием или районом. Одни его части расположены относительно недалеко друг от друга на Южном Берегу, в то время как другие школы разбросаны в хаотичном порядке по всему городу.

Инвокаториум Архена: Таких школ для чародеев (в противоположность волшебникам), как эта, всего несколько на весь Фаэрун. Студенты обучаются под началом печально известного своим суровым и саркастичным характером Архена Ледяного (НД мужчина человек Чар 13) в новом здании, где почти вся обстановка состоит из анимированных объектов-механизмов под управлением Мастера Чародея.

Сумеречный Зал: Это эльфийский храм знаний, чьи многочисленные комнаты доверху наполнены

Преимущества Колледжа

Зачем кому-то платить тысячи золотых монет за привилегию доступа в колледж магов? Ответ прост: Доступ в колледж магов дает возможность раздобыть новые заклинания (смотрите 10 Главу Руководства Игрока Добавление Заклинаний в Книгу Заклинаний Мага), а также приспособления для создания предметов.

Для начала, студент или стипендиат пытающийся изучить новое заклинание, получает +2 бонус к проверкам Искусства Магии, принимается, что он проводит эту проверку на территории колледжа.

Во-вторых, раз в четверть студент или стипендиат может свободно добавить одно заклинание по своему выбору, наподобие получаемых заклинаний на каждом новом уровне. Он должен проводить 4 часа в день на протяжении 30 дней за четверть, чтобы находиться в классах и лабораториях для получения этой выгоды.

В третьих, студент или стипендиат может копировать в любое время заклинания из книг заклинаний

колледжа, принимается, что он платит особый налог, равный половине рыночной стоимости свитка с этим заклинанием. К примеру, маг желающий скопировать заклинание ускорение из библиотеки колледжа, обязан заплатить цену в 188 зм.

И, наконец, студент или стипендиат может использовать лаборатории и библиотеки колледжа для создания магического предмета, даже если у него нет необходимой черты по созданию предмета. Персонаж должен заплатить особый налог, равный 10% рыночной стоимости создаваемого им предмета. В остальном, маг должен соответствовать всем необходимым условиям предмета. Например, маг желающий создать волшебную палочку с зарядами молний, вопреки тому, что не обладает чертой Создать Волшебную Палочку, может создать её благодаря ресурсам колледжа, но при стоимости 1125 зм, 10% от обычной рыночной стоимости этой волшебной палочки.

книгами и свитками о генеалогии, поэзии и философии эльфийского народа. Главой храма является Повелитель Тайн Вадалатра Ривермантел (ХД женщина солнечный эльф Маг 7/Пов Тайн 6).

Дом Арфы: В свое время очень известная как университет бардов Фоключана, эта школа пустовала практически целое столетие. Только недавно эта школа была снова открыта и теперь планирует вернуть себе былую славу. В данный момент Дом Арфы - это не более чем место времяпровождения для местных музыкантов, ораторов, менестрелей и бардов. Домом управляет Мастер Бард Форелл Лукаун по прозвищу «Огненная борода» (ХД мужчина человек Бард 11). Он надеется, что обмен песнями и историями обогатит всех посетителей и обеспечит ему факультет, на котором он сможет обучать новичков. Известно, что много Харперов приняты в ряды «милого люда Дома».

Колледж Леди: Это учебное заведение является в некотором роде сердцем всего Конклава и занимается обучением волшебников. При этом курс обучения ориентирован не только на оттачивание искусства магии, но и в определенной степени на изучении истории магии как общего понятия. Палата за обучение составляет 500 зм плюс 500 зм за каждый уровень волшебника до максимальной суммы в 4000 зм за год обучения для волшебника 7-го уровня. Волшебники 8-ого и выше уровней не могут быть приняты в качестве студентов, однако, могут занимать должность стипендиата за 5,000 зм в год. Студенты (и стипендиаты) 5-го или выше уровней могут вносить лишь половину оплаты за обучение, если будут проводить половину своего времени на службе в рядах Магостражи Сильверимуна.

Студенты обеспечиваются комнатами для проживания и могут питаться в столовой колледжа. Если студенты отказываются от комнат и живут вне стен учебного заведения, то они автоматически теряют право получать питание в столовой. Стипендиаты не имеют право на комнату и питание в колледже. Еда и вино в столовой всегда отличного качества. Трапеза, как правило, сопровождается музыкой, танцами, чтением литературных произведений или демонстрацией забавных иллюзий.

Многие «Мастера Искусства» (наставники) выглядят неприветливыми или странными, однако, колледж учит терпимости, умению сотрудничать, пониманию различных философий и подходов к изучению магии. Каждый студент подвергается воздействию заклинаний всех школ для того, чтобы определить его желание или способности стать специалистом в одной из них. Колледж одновременно может содержать не более сотни студентов, в то время как гораздо большее количество ожидает своей очереди. Наивные претенденты слоняются возле ворот, надеясь попасть в список на очередь обучения в колледж. Многие из них занимаются тем, что учатся готовить, делают черновую работу, убирают и выполняют ремонтные работы вокруг здания колледжа. Те, кто продолжает заниматься такого рода работой, могут получить бесплатную комнату и питание, а также ограниченное количество посещений библиотеки Конклава до тех

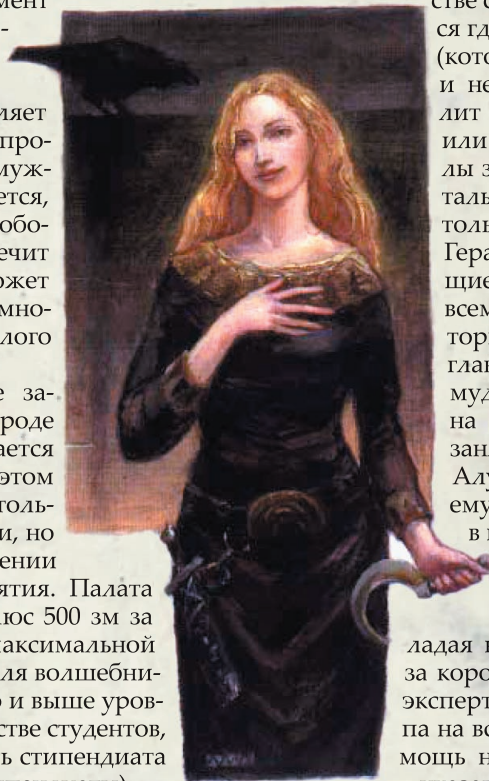
пор, пока не подойдет их очередь для начала полноценного обучения.

Дом Карт: Это здание, некогда принадлежавшее Верховным Герольдам, представляет собой высокую каменную башню и теперь является частью Конклава. Когда-то в башне располагалось Хранилище Мудрецов, но сейчас в нем содержатся только географические карты и генеалогические древа родов, в большинстве своем копии оригиналов, хранящихся где-то в другом месте. Читальный зал (которым руководят герольды-ученики и несколько повелителей тайн) позволит изучить необходимые вам карты или записи всего за 5 зм в час. Материалы запрещено выносить за пределы читального зала, а копии можно получить только с разрешения Мастера Дома. Геральдика, генеалогия и карты, хранящиеся здесь, содержат информацию по всем Северным и Центральным территориям Фаэруна. В настоящее время во главе Карточного Дома стоит известный мудрец Эскиндар (ЗН человек мужчина Эксп 7/Бож Иск 4). Он согласился занять этот пост только после того, как Алустриель пообещала, что разрешит ему сделать копию каждого документа в коллекции.

Эскиндар - это острый на язык человек, чья цель в жизни ограничена поиском новых знаний. Обладая невероятной памятью, ему удалось за короткое время стать самым известным экспертом по записям людей вне Кендклипа на всем Побережье Меча. Он оказал помощь нескольким группам авантюристов, указав им места, в которых могут храниться старые сокровища. Взамен те рассказали ему все, что им пришлось увидеть, и позволили сделать копии со всех рукописей, которые они там нашли. Он является личным другом Алустриель, а также еще нескольких могущественных Харперов, которые наверняка отомстят тому, кто посмеет причинить вред этому человеку.

Музыкальная Консерватория Утрумма: Консерватория представляет собой большое здание, расположенное на Северном берегу и входящее в группу строений университетского городка Конклава. Здесь хранятся музыкальные архивы и «поющие свитки», кроме того, в здании расположено более сорока комнат, оснащенных звуконепроницаемыми стенами, в которых музыканты могут петь и играть, не мешая друг другу. Несмотря на то, что сам Утрумм уже давно умер, его факультет Мастерства Музыки по-прежнему пользуется большой популярностью и хорошей репутацией. С разрешения Мастера любой (не обязательно являющийся студентом Конклава) музыкант может пользоваться комнатой для игры в течение 2 часов, заплатив за это 1 см. В консерватории запрещено проведение платных выступлений, но несколько бесплатных сольных концертов можно проводить в одном из Залов Слушания на нижнем этаже.

Хранилище Мудрецов: Это массивное здание, по форме напоминающее подкову, высотой в пять этажей, а под землей расположены пять уровней подземелья. Если Кендклип - самое крупное хранилище письменных знаний в Фаэруне, то Хранилище - самое огромное скопление знаний в виде личного персонала мудрецов и библиотеки. Оно защищено условиями



Ксара Тантлор

опеки Ваелун с одним дополнением: проход за Гостевым Залом требует наличия символа дураф (вне зависимости от мировоззрения), если он отсутствует, то о проникшем немедленно знает Хранитель Хранилища. Непрошенные гости, которые не являются Джорусом, Таерном или Алустриелью, или же не имеют символа телбейн или дураф, удерживаются от входа эффектом *антипатия*.

Хранилище поддерживается и охраняется жрецами Денейры, они приносят материалы и тома из уровней библиотеки в комнаты изучения Гостевого Зала по 5 зм за книгу. Книги, связанные с магией, стоят 10 зм за ознакомление, а любые запросы по книгам с заклинаниями получают лишь один ответ: «Любые тома на эту тематику в Хранилище отсутствуют». Здесь не разрешено копирование манускриптов или карт, запрещено даже обычная запись с памяти, хотя служащие Хранилища могут записать краткие заметки из текста со слов читающего, как часть платы за

предоставленные выше услуги. Здесь возможен заказ копии по цене 50 зм за карту или 2 зм за страницу текста. Если карта не чересчур большая, то обычно её копирование составляет 2 дня, а тексты копируются со скоростью 10 страниц в день.

Хранитель может приобрести ценные манускрипты или литературу (200 зм за одно столетие возраста манускрипта, основное определение при оценке стоимости). Если продавец отказывается продать, то Хранитель постарается уговорить снять копию тома за половину стоимости, а также лучшую комнату/апартаменты во всем Конклаве, пока продавец будет ожидать переписывания тома.

Большинство посетителей посещают открытые книжные залы Хранилища (здесь не берут плату) на первом этаже и этажом выше. Здесь для общего обозрения на досках выставлены новости со всего Фаэруна, а также несколько копий самых популярных работ на данный момент, таких как: Атлас Фаэруна Делблуда,

КСАРА ТАНТЛОР

Женщина Человек Вор 4/Отк 9; КС 13; Средний гуманоид; КХП 4d5+9d4; Хп 39; Иниц +3; Скор 9 м; КД 18 (касет. 13, отороп. 15); Ат +12 / + 7 рукопашн. (1d4+3/19-20, кинжал шока +2) или +11 стрелк. (1d8/19-20, превосходный легкий арбалет); СА Коварная Атака +2d6; СК Уклонение, преимущества талисмана, Сверхъестественное Уворачивание (Бонус Ловк к КД), МЗ НЗ; Сп-Бр Стойк+4; Рефл +10, Воля +8; Сила 13, Ловк 17, Тело 11, Интл 18, Мудр 12, Обн 13. Рост 155 см.

Навыки и Черты: Алхимия +12, Баланс+9, Бесшумное Передвижение +21, Блеф +7, Блокировка Устройств +11, Взбирание +6, Взлом Замка +10, Знание (магия) +11, Знание (местное, Серебряные Кордоны) +12, Искусство Магии +14, Концентрация +12, Кульбиты +7, Отслеживание +18, Оценка +8, Поиск +11, Прислушивание +3, Прыжки +7, Расшифровать +11, Скрытность + 26, Чувство Направления +3; Активация в Бою, Заклинание про Себя, Искusstь с Оружием (кинжал), Написать Свиток, Продолжительность Заклинания, Сварить Снадобье, Создать Волшебную Палочку, Улучшенный Талисман.

Уклонение (Экс): Если Ксара подвергается эффекту, который требует совершить успешный спас-бросок Рефлекса для снижения полученного вреда на половину, то она не получит никаких повреждений.

Преимущество Талисмана: Дает хозяину эффекты черты Настороженность (когда в пределах досягаемости руки); хозяин может делить эффект заклинаний с талисманом, хозяин имеет телепатическую связь с талисманом. Смотрите Талисманы в 3 Главе *Руководства Игрока*.

Имущество: мифриловая рубашка бесшумного передвижения +1, кинжал шока +2, эльфийский плащ, палочка рассеивания магии (18 зарядов), палочка разрядов молнии (заклинатель 8-го уровня, 22 заряда), крылатые ботинки, перчатка хранения, превосходный легкий арбалет, 20 арбалетных стрел, 3 превосходных кинжала.

Подготовленные Заклинания (5/6/6/5/4/2, базовый КС 14-уровень заклинания, шанс провала заклинания 10%): Ксара ежедневно использует на себя следующие заклинания *грация кошки, выносливость, и неверное направление*.

Книга Заклинаний: 0 – волшебная метка, танцующие огоньки, обнаружить магию, обнаружить яд, покоробить нежить, встышка, призранный звук, свет, руку мага, открыть/закрыть, ловкость рук, замораживающий луч, чтение магии, устойчивость*; 1-й – тревога*, пылающие руки, ледяное касание, обнаружить секретные двери, противостоять элементам, стереть, поспешное отступление, падение как перо, удержание портала*, идентификация, прыжок,

магическая стрела, скакун, щит, взбирание по паучы; 2-го-испепелитель Агназара, собственное изменение, грация кошки, продолжительное пламя, темновидение, чтение мыслей, выносливость, невидимость, стук, левитация, определить местоположение объекта, сбить с толку, скрыть объект*, сопротивление элементам; 3-й – рассеять магию*, смещение, взрывные руны*, полет, газообразная форма, остановить нежить, ускорение, заряд молнии, великий образ, неопределенность*, болезненный знак змеи; 4-й-тайный глаз, дверь измерений, огненная ловушка*, улучшенная невидимость, собственный полиморф, камнекожа, призвать манстра IV, стена льда; 5-й – конус холода, высвобождение*, ложное видение, прохождение сквозь стены, назоильные глаза, телепорт.*

*Эти заклинания принадлежат школе Отказа, которая является специализацией Ксары. Запрещенная школа: Очарование.

Виллинк, Бес, Талисман: КХП 9; Хп 19; Ат +12 рукопашн; КД 20; СК Может переносить атаки касания, может говорить с хозяином, может говорить с животными своего типа; Интл 10; Справочник Монстров, Приложение 1.

Энергичная исследовательница могил и руин Севера, Ксара с жадностью ищет новое волшебство. Она зарабатывает на жизнь, работая наемником и продавая снадобья собственного приготовления. Она наслаждается компанией авантюристов и быстро заводит друзей, однако, ее дружба не постоянна и зависит от того, насколько полезен может быть ее друг в данный момент.

Ксара любит нанимать группы авантюристов, чтобы проверить места, которые она собирается исследовать самостоятельно. Как правило, в своих сделках она ведет себя честно, но иногда может отравить наемников на верную смерть лишь для того, чтобы убедиться, насколько опасно может быть это исследование, и каким способом можно выбраться оттуда живым. Естественно, она выражает "искренний" ужас и горе оставшимся в живых после любого подобного похода.

У нее красномедные волосы и красивые, чистые, зеленые глаза. Когда Ксара работает с клиентами или пытается нанять кого-либо, она надевает свой любимый черный корсет и зеленое или коричневое строгое платье. Во время работы она предпочитает полностью изменять свою внешность для того, чтобы максимально скрыть свою личность, и использует для этого заклинания *собственное изменение* или *собственный полиморф* в комплекте с *сбить с толку* или *неопределенностью*.

записки Ревендро о Прошедших Годах или Путеводитель Гаурдронта по Чудовищным Тварям. С третьего по пятый этаж занимают рабочие комнаты писарей, осветителей и переплетчиков, здесь расположены учебные комнаты для каждой из тем изучения (таких как: магия, история, алхимия, зоология и география), а также помещения для мудрецов, с которыми можно посоветоваться. С мудрецами можно встретиться, лишь предварительно записавшись, и по стандартным ценам - 50 зм за час стандартной консультации, куда входят общие знания, к которым имеют доступ эксперты, и простые формулировки и определения, плюс 500 зм или больше, за каждое специфическое знание, детализированный ответ на сложный вопрос.

Текущий Хранитель Хранилища - яркий, сладковатый Халивер Муорин (3Н мужчина, человек Маг 9/Пов Знан 7). В течение всего времени ему помогают шесть жрецов Денеиры (3Д люди от Жр 3 до Жр 7) и два стража Хранилища (3Н человек Вн 7), он может позвать в экстренном случае еще пару стражей и 2д12 младших жрецов себе на помощь.

МАГАЗИНЫ И РЕМЕСЛЕННИКИ

Почти на каждой улице Сильверимуна можно найти завораживающий ассортимент товаров или прекрасные вещи, но магазины отдельно выделяются на фоне всего этого великолепия, и наиболее полезные из них следующие.

Пригоршня Звезд: Расположенный на Северном Берегу, в Переулке Теневых Звезд, этот магазин обслуживается духовенством и последователями богини Селун. В слабо освещенном и всегда переполненном посетителями помещении особо выделяется пылающая карта звездного неба на потолке. В этом магазине продают навигационные приспособления всех видов: Сембийские астроблики, специальные, рассчитанные на разное время горение, свечи, фатомовые веревки, цепи для геодезических измерений, карты, навигационные диаграммы, солнечные жезлы, волшебные палочки света и фонари всех видов. Все карты выполнены на пергаменте отличного качества и стоят 40 зм каждая.

Здесь всегда можно встретить разведчиков, исследователей мечтателей и авантюристов, торгующих с местным персоналом сплетнями и рассказами о путешествиях.

Клинки Оптима: Это превосходный магазин оружия, расположенный на Северном Берегу, в Переулке Множества Кошек. Здесь большой выбор превосходного оружия и особенно топоров всех видов. В часы закрытия магазин охраняет бронированный ужас под управлением владельца Хелиостурра Оптима (НД мужчина человек Вн 4/Эксп 7) - эксперта по метанию ножа и владельца обширной коллекции метательных ножей и кинжалов. Он обладает невероятно твердым характером и остается спокойным перед лицом любой опасности. По всему магазину в разных углах развешены мишени, которые Оптим использует для практики.

Сияющий Свиток: Этот магазин расположен на улице Яркий Баклер в узком переулке с разбитой каменной дорогой, ведущей прямо к красиво раскрашенной в голубой цвет круглой двери с бессмысленным набором рунных символов. Внутри находится небольшой табурет для клиентов, ожидающих своей очереди, и небольшое пространство возле прилавка, оборудованного полками, которые заполнены зельями и свитками. В любое выбранное время в магазине находится 1д6+10 случайных зелий и 2д6+10 случайных магических свитков (уровень 1д6-1).

Дружественная владелица Ксара Тантлор сидит позади прилавка, если она не закрыла магазин, чтобы сопроводить клиентов вниз в свой большой подвал, где за определенную плату она творит заклинания (смотрите Таблицу 7-9 в *Руководстве Игрока*). Ее магический спутник, ворон, постоянно находится в разных местах внутри и снаружи магазина, внимательно наблюдая за каждым клиентом.

Ксара и ее талисман на самом деле совсем не те, кем кажутся. Хотя она изображает из себя трудолюбивого волшебника, который содержит себя посредством своей магической лавки, на самом деле Ксара - опытный вор, профессиональный грабитель могил и свободный наниматель для тех, кто не особо интересуется законным заработком. Виллинг - бес, одной из форм которого является ворон. Магазин Ксары также гораздо более защищен, чем может показаться на первый взгляд. Хотя она может себя защитить с помощью заклинаний и личных магических предметов, две верхние секции прилавка могут сдвигаться. За первой секцией находится символ безнадёжности, а за второй символ сна (Ксара получила эти символы в качестве награды за одну удачно выполненную, чрезвычайно опасную работу). Кроме того, она всегда держит под рукой несколько свитков взрывных рун и болезненного знака змеи, смешав их с другими свитками, предназначенных для продажи.

САНДАБАР

Этот окруженный двойной стеной город-крепость, построенный в форме круга, известен своими шахтерами, кузнецами и резчиками по дереву. Город расположен в пустынной, каменистой местности и, как охарактеризовал его один посетитель, представляет собой «только лишь камень и подозрения». Вулканическая трещина или, как ее называют жители города, Вечное пламя, является источником множества магического оружия и по этой причине всегда тщательно охраняется.

Сандабар (большой город): Обычное; МЗ 3Н; Лимит 40 000 зм; Активы 28 518 000 зм; Население 14259; Смешанное: люди 54%, карлики (все типы) 33 %, горные гномы, 8 %, шустроногие халфлинги 3%, полу-эльфы 1 %, другие 1 %.

Начальник: Хельм Друг Дварфов, человек мужчина Вн 10/Рдгр Миелики 5 (Повелитель Сандабара).

Важные Персонажи: Галдрим Хоракс, 3Н мужчина щитовой дварф Вн 8/Защ Дв 6 (Яркий Топор Бдения); Илбрим Саркро или Боевое Лезвие, 3Н мужчина человек Вн 9; Брионн Хаскер, 3Н мужчина человек Вн 8; Хомилар Дрейс Главный Ростовщик, человек мужчина НЗ Вор 8 (спонсор и владелец многих видов коммерческой деятельности); Старый Орнар Минтак, 3Д мужчина человек Эксп 10 (владелец Кроватей и Столов Старого Орнара, а также наиболее крупный поставщик и торговец древесины в Сандабаре); Гаурлар Дарим, НД мужчина человек Вн 3 (владелец Гостиницы «Труба»); Удро Балдивер НД, мужчина человек Вот 4 (Хозяин гостиницы «У Балдивера»)

Шилдсарцы - Вн 14, Вн 13, Рдгр 12, Вот 12, Жр 11, Вн 11(2), Пал 11, Вот 11 (2), Вв 10, Вн 10, Вот 10, Жр 9, Вн 9, Пал 9, Вот 9 (2), Вв 8, Жр 8 (2), Вн 8 (2), Вот 8 (2), Жр 7, Вн 7 (2), Пал 7, Рдгр 7, Вот 7 (4), Вв 6, Жр 6 (3), Вн 6 (2), Пал 6, Вот 6 (7), Жр 5 (4), Вн 5 (5), Пал 5 (2), Вот 5 (10), Вв 4 (2), Жр 4 (6), Вн 4 (6), Пал 4, Рдгр 4 (2), Вот 4 (22), Вв 3 (2), Жр 3 (5), Вн 3 (12), Вот 3 (81), Жр 2 (12), Вн 2 (24), Пал 2 (2), Рдгр 2, Вот 2 (288), Жр 1 (25), Вн 1 (49), Вот 1 (823)

Каменные Щиты – Вн 6, Жр 5, Вот 5, Жр 4, Вот 4 (3), Жр 3 (2), Вот 3 (9), Жр 2 (4), Вот 2 (14), Жр 1 (5), Вот 1 (42).

Пристальные – Вор 9, Вор 8, Маг 8, Брд 8, Вор 7, Маг 7, Эксп 6, Вор 6 (2), Эксп 5 (2), Вор 5 (2), Маг 5, Брд 4, Эксп 4 (2), Вор 4 (4), Маг 4, Обыв 3 (2), Эксп 3 (4), Вор 3 (3), Обыв 2 (8).

Серебряный Легион – Вн 6, Вн 5, Вот 5 (2), Жр 4, Вн 4, Вот 4 (5), Вн 3 (3), Вот 3 (11), Вн 2 (4), Вот 2 (30), Жр 1 (2), Вн 1 (6), Вот 1 (133)

Другие граждане Сандабара слишком многочисленны и разнообразны, чтобы перечислить их здесь.

Известный Импорт: Продовольствие (особенно зерно, домашний скот и плоды, которые высоко ценят), древесина, текстиль.

Известный Экспорт: Доспехи, оружие, изделия из глины (главным образом трубы и плитка), кожа, золото, серебро, медь, древесина, мебель, инструменты.

Один из самых богатых и наиболее воинственных городов Фаэруна, Сандабар – бывшая цитадель dwarфов, которая была перестроена в грозную крепость. Известный своими товарами из древесины и металла, этот город является источником военной силы цивилизации во всех Северных землях. Город великолепно защищен и неоднократно доказал свою силу, остановив несколько крупных набегов орочьей орды. Защитные укрепления состоят из двойных стен и ледяного рва, окружающих город по кругу. В городе постоянно находится двухтысячная армия отлично вооруженных защитников в лице воинов Шилдсарцев. Помимо этого, в случае необходимости на помощь Шилдсарцам в любой момент могут прийти многочисленные отряды dwarфов, крепких и умелых воинов, живущих в недрах Фардримма, немного ниже Вечного Пламени. Наконец, всякий раз, когда это необходимо, богатая городская казна позволяет использовать наемников и авантюристов. Сандабар прекрасно приспособлен для длительной осады, поскольку обширные подземные пещеры-амбары позволяют хранить большие запасы провизии недалеко от Вечного Пламени, а глубокие городские колодцы идут до подземного озера Анфарр, которое всегда обеспечит пресной водой.

Главным девизом жителей Сандабара является бдительность. Посторонние вызывают подозрение и повышенное внимание. Если кто-то начинает чересчур активно изучать достопримечательности и проявляет излишнюю любознательность, то рано или поздно он обязательно привлечет внимание Каменных Щитов Сандабара. Это организация выполняет функции милиции города и возглавляется Смотровыми Клинками, которые также руководят сетью тайных шпионов, известной жителям под именем Пристальных. Воины Каменных Щитов не слишком церемонятся с подозрительными личностями и не упустят возможности сопроводить последних в один из двух крупных

храмов города, где жрецы Хельма или Тира охотно посодействуют в допросе, используя для этого заклинания, вроде *распознать ложь* или *зона правды*.

Те члены Каменных Щитов или Пристальных, которые начинают относиться к своим обязанностям небрежно или, наоборот, слишком фанатично, переводятся на службу в Шилдсар. В свою очередь, «проблемные» члены армии переводятся в отряды Смотровых Клинков. Шилдсарцы, командуемые Смотровыми Клинками, располагаются на защите стен и патрулировании в Сандабарской Долине.

Отряды Шилдсарцев патрулируют окрестности Сандабара в полных доспехах, вооруженные длин-

ными копьями, мечами, кинжалами, боевыми топорами и короткими луками. Они отлично знают маршрут и всегда внимательно исследуют каждую пещеру или овраг, расположенный в зоне патрулирования. Лидеры отрядов всегда опасаются того, что их станут врасплох или обойдут с флангов, и поэтому во время патрулирования

они обязательно высылают разведчиков по всем направлениям.



Сандабар

Краткая История

В дни расцвета королевства dwarфов Делзоун Сандабар был могущественной цитаделью dwarфов. Около –500 ДО dwarфы Делзоуна построили здесь огромный подземный город для того, чтобы использовать ресурсы Вечного Пламени, вулканической трещины в Подземье. Цитадель Сандбарр, подобно Адбар на севере, была главным образом подземной, и на поверхности находилась лишь малая часть. Центр dwarфской твердыни расположен в огромных литейных заводах, построенных по периметру пылающей трещины. Необычайно высокие температуры Вечного Пламени позволяют создавать сплавы любой сложности.

В год Черного Единорога подземное царство Делзоун было разрушено, однако Сандбарр устоял, используя для защиты устрашающую силу Вечного Пламени. Скрывшись за стенами из литого металла, правители-литейщики отгородили себя от остального мира. Через какое-то время сила города начала истощаться, народ стал менее многочисленным, и о могущественных знаниях стали забывать. Мародерствующие банды орков и чудовища постепенно разграбили поверхностные части города во временном промежутке от 329 ДО, в год, когда пал Хлоддет, и 882 ДО, когда армии демонов поглотили Аскалхорн, Аммариндар и Иэрланн.

Подчиняясь демонической воле, орочья орда покинула свои дома и снова двинулась в поход. Повинуясь приказу, орда снова прошла через Цитадель Сандбарр, однако, с тех пор на поверхности уже все было разрушено, а подземные укрепления, охраняемые си-

лой Вечного Пламени, были неприступны для орков. После падения Аскалхорна, один из верховных капитанов этого города, Принц Симберуэль Астальме, попытался спасти тех немногих, кому удалось выжить. Окруженный со всех сторон армией демонов, грабящих долину Делимбийр, Астальме был вынужден бежать на север, через проход Осыпаящихся Камней, преследуемый стаей вроков, страстно желающих прикончить оставшихся в живых.

Изверги настигли Астальме и его воинов неподалеку от древней заброшенной цитадели dwarфов. Гибель казалась неминуемой, однако в решающий момент на помощь Астальме пришел неожиданный союзник в лице Мастера-литейщика Сандабара. Сотни лет изоляции от остального мира не изменили благородной души правителей Сандабара, и они, видя, как маленький отряд людей погибает прямо у них на пороге, не смогли остаться в стороне. Люди и dwarфы объединились друг с другом против общего врага. Во время битвы принц Астальме отдал свою собственную жизнь, спасая Мастера-литейщика. За этот благородный поступок dwarфы позволили людям поселиться в заброшенной наземной части крепости.

Пять столетий с того самого дня и до сих пор люди и dwarфы живут и процветают вместе. Восстановив цитадель на поверхности, люди начали строить новые

могучие стены вокруг своего города. С приходом людей возобновилась торговля и коммерция, тем самым, открыв рынок для товаров dwarфов, что было выгодно и тем, и другим. Постепенно замкнутая под землей Цитадель Сандабара переросла в крупный город Сандабар, который стал крупным военным и торговым центром на Севере.

Поскольку человеческое население быстро росло, власть в Сандабаре постепенно перешла от dwarфов мастеров-литейщиков к торговым мастерам города людей. Правящий Мастер гильдии стал более важной личностью в гильдиях, а купцы заняли главенствующую позицию. Сегодня, Мастер-литейщик - лидер карликового сообщества в Сандабаре и важный советник Правящего Мастера, однако, управляет городом именно Правящий Мастер. Богатые гильдии ремесленников, торговцев и шахтеров постоянно ссорятся и враждуют между собой на почве власти и собственного обогащения.

Хельм Друт dwarфов занял пост Правящего Мастера города в 1335 году, после того, как его предшественник погиб в бою, защищая крепость во время атаки орков. Он многое сделал для того, чтобы примирить враждующие гильдии и очистить город от коррупции предыдущего правительства.

ХЕЛЬМ ДРУТ ДВАРФОВ

Человек Мужчина Рейнджер Миеликки 5/Воин 10; СВ 15; Средний Гуманоид; КХП 5d10+25 плюс 10d10+50; Хп 177; Интл. +5; Скор. 9 м.; КД 24 (касат. 14, отороп. 23); Ат. +20 / + 15/+10 рукопашн (1d8+8/19-20/x3 *громовой боевой молот* +3) и +19/+14 рукопашн. (1d4+4/x4, *легкая кирка защиты* +3); СК избранный враг орки +2, избранный враг великаны +1; МЗ НД; Сп-Бр Стойк. +19; Рефл. +7; Воля +9; Сила 17, Ловк 12, Тело 20, Интл 14, Мудр 13, Обн 12. Рост 190 см.

Навыки и Черты: Взбирание +10, Дипломатия +5, Езда Верхов +14, Знания Диких Земель +14, Концентрация +9, Лечение +5, Отслеживание +8, Плавание -3, Поиск +4, Приручить животное +7, Прислушивание +8, Профессия (проводник) +6, Прыжки +5, Ремесло (изготовление оружия) +10, Чувство Направления +7, Языки (Общий, Чондазкий, Дварфов, Гномий, Илласканский, Орков); Атака на Скаку, Выживший, Железная Воля, Мощная Атака, Рассекающий Удар, Сражение Верхов, Сражение Вслепую, Специализация в Оружии (Боевой Молот), Улучшенная Инициатива, Улучшенное Критическое Попадание (Боевой Молот), Улучшенное Сражение с Оружием в Каждой Руке, Фокус в Оружии (Боевой Молот), Чтение Следов.

Избранный враг: +2 бонус ко всем броскам атаки и повреждения оружием, а также в навыкам Блеф, Прислушивание, Чувство Мотива, Отслеживание, Знание Диких Земель против орков; +1 бонус ко всем броскам атаки и повреждения оружием, а также в навыкам Блеф, Прислушивание, Чувство Мотива, Отслеживание, Знание Диких Земель против великанов.

Имущество: мифриловые нагрудные латы *устойчивости к магии* +5 (УМ 15), *кольцо защиты* +3, *громовой боевой молот* +3, *легкая кирка защиты* +3, *наручи здоровья* +4 (отмечены в параметре Телосложения), *плащ устойчивости* +2, *кольцо выстреливающих звезд*, превосходный кинжал (в правом ботинке).

Подготовленные Заклинания Рейнджера (1; базовый КС 11+уровень заклинания) 1-й замедлить яд.

Шестой Правящий Мастер Сандабара - в прошлом Боевой капитан Группы Наемников Кровавый Топор. Он

был выбран главой «Кровавых Клинков» после того, как все основные претенденты погибли в сражениях или пьяных драках в городских тавернах. Популярность среди местных жителей пришла к нему в результате успешных сражений в защите города. После того, как Мастер Сандабара, Эмбаерис умер от ран, полученных в тяжелой схватке, жители города с радостью провозгласили новым Мастером своего любимого героя.

На этот раз, выбор людей оказался правильным. Хельм разрушил паутину коррупции и запутывающих законов и налогов, которые росли при предыдущих Мастерах (в особенности при Мантреле Темном Кинжале), и установил новый «Налог Мастера» который соответствовал 5% от годовых продаж. Торговцы охотно платят новый налог, поскольку Хельм использует каждую монету для усиления обороноспособности Сандабара, патрулей, и гражданских проектов для всеобщей выгоды. Его крепкая рука и повышенное внимание к вырисовывающимся проблемам создали для него репутацию решительного и мудрого правителя.

Преданный своей богине Миеликке, Хельм верит, что природа, и в первую очередь леса, необходимо беречь не только потому, что древесина является одним из основных ресурсов для торговли и производства. Поэтому он требует сажать по три новых дерева за каждое срубленное, нарушение этого правила считается нарушением закона и строго карается. Он также считает, что охота - это не спорт, а необходимость, вызванная борьбой за выживание. Орки - это гнус, который необходимо уничтожить, чтобы восстановился природный баланс. Если люди будут проживать повсюду в больших количествах, они неизменно станут самыми большими хищниками и уничтожат других («чужовищ»), поэтому нельзя уничтожать всех более младших существ.

Прямой и резкий, Хельм является амбициозным военным лидером. Для того, чтобы выжить в условиях Диких Земель, люди должны быть сильными и уверенными в себе, они должны построить государство, в котором в одинаковой степени будет развита военная мощь, экономика и духовная сила. И, кажется, именно Хельму дано поднять меч и сделать это, и да будет так.

Важные Места

Сандабар представляет собой город мощных улиц и крыш, покрытых сланцем, трехэтажные каменные здания имеют узкие высокие окна, толстые стены и крепкие обитые железом двери. Среди этих миниатюрных крепостей большинство представляют собой частные дома, и только одно размещает в себе гостиницу («У Балдивера»), которая в случае вторжения прекрасно подойдет в качестве основного опорного пункта для защитников. Деревья единичны, несколько застекленных садов, пожалуй, единственная вещь в городе, на которой отображается течение времени. Зимой дома жителей становятся холодными и влажными.

Высокие сугробы, угрожающие улицы, постепенно тают под солнцем и просачиваются между камнями вниз под землю. Большинство домов оборудованы вместительными подвалами, в которых хранятся зерновые запасы, выращиваются грибы и заготавливается дополнительная провизия на случай голодной зимней поры; старые Сандабарцы хорошо помнят такие зимы.

Лесопилки и загоны расположены вне стен города, однако караваны, уходящие и приходящие в город, никогда не остаются без защиты. В самом сердце города ведут три центральные дороги от Речных Ворот на западе, Восточных Ворот на востоке и Ворот Осыпающихся Камней на юго-востоке. В центре или, как его еще называют жители, «Круге» запрещено размещать рынки и вести торговлю. Посреди большой открытой площади расположен Зал Правящего Мастера Сандабара. В случае атаки орков, караваны могут найти защиту, собравшись в Круге, а местные пастухи будут иметь возможность загнать туда свои стада, тем самым, обеспечив город продовольствием на случай длительной осады.

Зал Правящего Мастера Сандабара

Зал Правящего Мастера представляет собой скопление огромных круглых каменных башен и зубчатых стен, оштетинившихся тяжелыми катапультами и баллистами. Сандабар ожидает нападения и всегда готов к нему. Как говорил ныне покойный Мастер Тулнгарн: «Сандабар – это скала, крушащая черепа орков подобно драконьим челюстям».

Внутри постоянно несут службу две сотни элитных воинов Шилдсара. Офисы многих различных правлений, гильдий и советов переполняют здание. В то время, как Хельм направляет свои усилия для того, чтобы упростить запутанные законодательные, таможенные и пошленные схемы, он постоянно сталкивается с нежеланием и коварством мелких владельцев гильдий, стремящихся изменить закон в пользу своих личных интересов.

Нижний Город и Вечное Пламя

Вечное Пламя представляет собой огромную вулканическую трещину, расположенную под городом. Когда-то Вечное Пламя было окружено могучими литейными заводами, и работа кипела здесь день и ночь, однако теперь большая часть великих кузней лежит в руинах и вряд ли когда-либо будет восста-

новлена. В настоящий момент dwarфы стараются не размещать непосредственно поблизости от трещины какие-либо постоянные мастерские или цеха.

Та часть Вечного Пламени, которая остается безопасной для работы, постоянно охраняется небольшим отрядом элитных воинов dwarфов, которых называют Бдительными. Основное население нижнего города составляют dwarфы. Это целые кланы мастеров литейщиков, кузнецов и оружейников. В прошлом отношения между людьми и dwarфами были достаточно напряженными, однако сейчас, когда к власти пришел Хельм, которому слепо доверяют все, дела, похоже, идут на лад.

Известные Виды Коммерческой Деятельности

В окрестностях Круга каждый посетитель найдет более чем дюжину превосходных резчиков и обработчиков дерева и плотницких магазинов. Сандабар издавна славится своими плотниками и кузнецами. Местные таверны отличаются простым грубоватым интерьером и небольшой вместимостью. Исключения составляют лишь несколько, а именно гостиница «У Балдивера» (в этой оборудованной сродни крепости гостинице радушно принимают пожилых воинов и предпочитают тихих, не буянящих гостей), «Колесница Пылающая Звезда» (шумное место, в котором каждый вечер кутит и веселится множество народа), «Дом Малшима» (тихое, чистое место, популярное среди знати и богатых торговцев) и Труба (роскошное место, где гости могут отдыхать в уединении, никем не побеспокоенные, популярна среди искателей приключений).

Главные Храмы

Как можно ожидать, наиболее популярными в Сандабаре прежде всего являются боги войны, закона, силы и чести. Храмы, посвященные пантеонам dwarфских богов, в частности Морадину, можно встретить в скрытых залах нижнего города.

Зал Неизменной Справедливости: Этот храм, посвященный богам Тиру и Торму, представляет собой похожее на крепость, высокое здание, расположенное в Круге, как раз напротив Зала Мастера Сандабара. Жрецы храмов служат вместе с воинами Шилдсара, обеспечивая их лечением и боевыми заклинаниями. Во главе храма стоит Защитник Правосудия Латкиера Морланд (3Д человек женщина Жр Тира 9). За свою холодную, ожесточенную манеру общения Морланд прозвали «Каменной Леди».

Зал Бдительности: Местный дом Хельма, это здание выглядит одновременно строгим и внушительным. Присматривает здесь за всем Синьор Зимний Лорд Мраскин Тоелаунт Стальной Глаз (3Н человек мужчина Жр 10). Как и его соратник из храма Тира, он тоже имеет прозвище – «Старый Беспощадный Кулак». Он всей душой ненавидит орков и готов предоставить любую помощь тем авантюристам, которые решат устроить поход в логово орков.



Хельм друг-dwarфов

ЦИТАДЕЛЬ ФЕЛБАРР

Вырванная из грязных рук враждующих племен орков, эта горная крепость в данный момент отстраивается заново для того, чтобы восстановить свою былую обороноспособность перед тем, как вернуться её враги.

Знак цитадели – это комбинация личного символа короля и его покровителя бога – Клангеддина Серебрянобородого. Это золотая корона, украшенная тремя сапфирами и парой пресекающихся между собой лезвий боевых топоров дварфов.

Цитадель Фелбарр (маленький город): Обычное; МЗ 3Д; Лимит 15,000 зм; Активы 5,240,250 зм; Население 6987; Смешанное (щитовые дварфы 81 %, золотые дварфы 6 %, дварфы урдуниры 5%, люди 5%, глубинные гномы 2 %, другие 1 %).

Начальник: Король Эмерас Варкроун, 3Д щитовой дварф мужчина Вн 16.

Важные Персонажи: Уннал Хорнвиндер, 3Д щитовой дварф женщина Жр Берронара Истинносеребристого 5/Рджр 8 (Королевский Советник); Дарнен Стоунхаллоу, 3Д щитовой дварф мужчина Пал Морадина 10 (Королевский Советник); Ханад Даркстоун, НД золотой дварф мужчина Эксп 14 (Главный Инженер и Королевский Советник); Жандар Старблейд, ХД полу-эльф Пал 16 (Командующий отрядом Серебряного Легиона, расположенного на данный момент в Фелбарре)

Охрана Цитадели – Вот 15, Вн 13, Вот 11, Пал 10, Вн 9, Мнх 9, Вот 9, Вв 8, Рджр 8, Жр 7, Вот 7, Вв 6, Вн 6, Мнх 6, Пал 6, Жр 5, Пал 5 (2), Рджр 5, Вот 5 (3), Вв 4 (2), Вн 4 (2), Пал 4 (3), Вот 4 (9), Вв 3 (3), Жр 3 (2), Вн 3 (4), Мнх 3 (4), Пал 3 (4), Рджр 3 (2), Вот 3 (24), Вв 2 (4), Жр 2 (3), Вн 2 (5), Мнх 2 (4), Пал 2 (7), Рджр 2 (3), Вот 2 (104), Вв 1 (3), Жр 1 (5), Вн 1 (15), Мнх 1 (4), Пал 1 (11), Рджр 1 (7), Вот 1 (527).

Серебряный Легион (не учитывается в процентном соотношении населения) – Жр 5, Вн 5, Жр 4, Вн 4 (3), Вот 4 (4), Вн 3 (5), Вот 3 (11), Жр 2 (2), Вн 2 (7), Вот 2 (34), Вн 1 (9), Вот 1 (122).

Другие – Вв 13, Вв 12, Вв 8, Вв 6, Вв 5, Вв 3 (3), Вв 2 (3), Вв 1 (5), Брд 12, Брд 10, Брд 6 (2), Брд 5 (2), Брд 4 (2), Брд 3 (3), Брд 2 (5), Брд 1 (6), Жр 13, Жр 10, Жр 7, Жр 6 (3), Жр 5 (2), Жр 4 (4), Жр 3 (7), Жр 2 (10), Жр 1 (16), Дрд 7, Дрд 4, Вн 13, Вн 5, Вн 4, Вн 3 (2), Вн 1 (6), Мнх 12, Мнх 8, Мнх 5, Мнх 3 (2), Мнх 2 (3), Мнх 1 (5), Рджр 10, Рджр 7, Рджр 6, Рджр 6, Рджр 4 (2), Рджр 3 (3), Рджр 2 (2), Рджр 1 (5), Вор 13, Вор 12, Вор 10, Вор 6 (3), Вор 5 (2), Вор 4 (3), Вор 3 (6), Вор 2 (4), Вор 1 (9), Чар 11, Чар 10, Чар 8 (2), Чар 7, Чар 6, Чар 5 (2), Чар 4 (4), Чар 3 (3), Чар 2 (6), Чар 1 (9), Маг 12, Маг 10, Маг 9, Маг 8, Маг 6, Маг 5 (2), Маг 4 (2), Маг 3 (3), Маг 2 (7), Маг 1 (11), Адп 13, Адп 11, Адп 9, Адп 6 (2), Адп 5, Адп 4 (3), Адп 3 (4), Адп 2 (5), Адп 1 (29), Ари 13, Ари 11, Ари 8, Ари 7, Ари 5 (2), Ари 4 (2), Ари 3 (Т), Ари 2 (8), Ари 1 (26), Эксп 11, Эксп 8 (2), Эксп 7, Эксп 6, Эксп 5 (2), Эксп 4 (6), Эксп 3 (7), Эксп 2 (14), Эксп 1 (183), Вот 8, Вот 6, Вот 5, Вот 4 (3), Вот 3 (9), Вот 2 (21), Вот 1 (64), Обыв 18, Обыв 13, Обыв 11, Обыв 9, Обыв 6 (2), Обыв 5 (5), Обыв 4 (17), Обыв 3 (81), Обыв 2 (212), Обыв 1 (5, 271).

На первый взгляд вход в цитадель выглядит как извилистая дорога, ведущая к огромной двери, вырубленной в склоне кишащими орками Гор Раувин. Однако, это впечатление обманчиво, поскольку все подходы к цитадели прекрасно охраняются, а за ее главными воротами, испещренными рунами, расположен целый город дварфов, занятый своей реконструкцией.



Битва за цитадель

Краткая История

В Руководстве по Игровому Миру *Забывшие Королевства* детально описана недавняя история Цитадели Фелбарр. С тех пор, как последователи Короля Варкроуна вырвали цитадель из лап орды, они всецело посвятили себя работе по восстановлению своего старого дома. Они приложили к этому максимум усилий, постепенно восстанавливая разрушенные прежними обитателями участки и одновременно улучшая обороноспособность и безопасность самой крепости. Королю Варкроуну удалось даже вернуть в рабочее состояние некоторые из заброшенных шахт на Фелбаррских Полях. После присоединения цитадели к союзу Лиги Серебряных Кордонов, последняя обеспечила Фелбарр дополнительной поддержкой людьми и солдатами, что, в свою очередь, дает надежду на то, что в скором времени удастся восстановить практически все разрушенные шахты и рудники. Пока что ни одно из племен гоблинов или орков не пыталось возобновить нападения на цитадель, однако каждый житель Фелбарра знает, что это всего лишь вопрос времени, когда вновь придется сразиться с древними врагами.

В цитадели помимо воинов Короля Варкроуна постоянно находится отряд Серебряного Легиона в количестве около 200 человек. Одну половину из них составляют воины дварфы из цитадели Адбар, а другую Рыцари в Серебре. Под командой паладина Жандара Старблейда Серебряный Легион регулярно патрулирует близлежащий Лунные Земли и предгорья Раувин.

Важные Места

Различные места, перечисленные здесь, скорее всего, вызовут интерес именно у искателей приключений и путешественников.

1. МОЛОТ

Одним из первых проектов, который дварфы предприняли после взятия крепости, было восстановление двух каменных башен у главных ворот высотой 12 метров. После окончания работ и установки ворот Молот практически завершен. Он будет первой линией обороны Фелбарра.

За Молотом дварфы возводят вторые ворота – «Наковальню». Строительство этих двух 9 метровых в высоту башен планируется закончить этим летом. Они будут меньшими копиями Молота. Западная башня уже закончена и готова к использованию.

2. ДЕЖУРНЫЕ ПОСТЫ

Король Варкроун заказал строительство этих платформ на высоких восточных склонах вдоль подъездного пути в помощь защите башен и ворот. Они обе отличаются невысокими каменными стенами, за которыми расположены казармы для солдат и стрелковые механизмы. Южный пост уже закончен и содержит батарею тяжелых катапульт и баллист. Завершение работ на Северном посту намечено до первых снегов этого года (1372 ДО) и в настоящее время содержит лишь одну единственную баллисту. Южный пост связан со своим побратимом через подземный проход. Северный пост связан с главной цитаделью посредством каменного моста, который пересекает Течение Фелбарр.

3. РУННЫЕ ВОРОТА

Самым большим достижением дварфов после захвата цитадели было восстановление ее массивных ка-

менных дверей. Пара каменных дверей, каждая площадью около 6 м и толщиной в 1 метр, подвешены на внутренние петли. Двери и рамы украшены магическими рунами, которые были нанесены Королем Варкроуном и содержат смертельную магию Уннала Хорнвайндера. На раме и дверях в общей численности тридцать две руны: четыре клинковых барьера, четыре диктума, шесть удержаний монстров, шесть святых поражений, шесть святых слов и шесть гневов порядка. Все руны постоянны, пока не рассеяны или инициализированы проходящими злыми гоблиноидами или орками (за исключением диктум и святое слово, которые нацелены на проходящих злых драконов и внешних).

ПОЛЯ ФЕЛБАРРА

Дикая местность около цитадели известна как Поля Фелбарра. Золотые и мифриловые шахты, впервые открытые и долго обрабатываемые поколениями карликов, разбросаны по всем Полям. Все они вышли из употребления, и многие были полностью утрачены за долгие годы оккупации орков. Последователи Короля Варкроуна повторно открыли часть из более легко расположенных шахт, и потоки драгоценных руд вновь потекли к воротам цитадели (а затем назад из ворот, главным образом, караванами в Цитадель Адбар, для очистки и переплавки).

НИЖНЯЯ ДОРОГА

Вырезанное в прошлых веках в твердой скале Незерийскими арканистами, обширное подземное шоссе идет на восток от глубин Цитадели Фелбар в Аскор и далее, в Захороненные Королевства под Анауроком. Ответвления ведут на север к Цитадели Адбар и на юг к глубинам под Сандабаром. Западные районы Нижней Дороги все еще используются караванами дварфов.

ЦИТАДЕЛЬ АДБАР

Эта могущественная крепость – самый северный участник конфедерации Серебряных Кордонов. Не смотря на свою удаленность, здесь ведется активная торговая деятельность. Отличительным знаком цитадели является персональная эмблема ее правителя, Короля Харбромма: вертикально установленный одноручный топор, заключенный в кольцо пламени, с красной надписью на серебряном фоне.

Городская армия, легендарная Железная Гвардия, одна из сильнейших на севере Фаэруна. Верхом на боевых пони патрули охраняют территорию, лежащую в одном дне пути от цитадели во всех направлениях, а иногда отправляются и на более дальние расстояния, чтобы обеспечить безопасную дорогу караванам, направляющимся в или из Цитадели Адбар.

Цитадель Адбар (большой город): Традиционное; МЗ 3Д; Лимит 40,000 зм; Активы 39,924,000 зм; Население 19962; Смешанное (щитовые дварфы 84%, золотые дварфы 6%, люди 5%, дварфы урдунниры 3%, глубинные гномы 1%, земляные гены 1%).

Начальник: Король Харбромм, 3Д мужчина, щитовой дварф, Вн 17.

Важные Персонажи: Роранн Каменный Молот, НД мужчина, щитовой дварф, Жр Морадина 17 (лидер Молотов Морадина и верховный жрец Зада Молота Морадина); Тром Ветвистая Борода, 3Д мужчина, щитовой дварф, Вн 6/Жр Горма Галтина 5/Чемп 5 (командующий Охраной Короля), Капитан Другат Рассекающий Щит, ХД мужчина, щитовой дварф, Воин8/Защ Дв 6 (командующий Железной Гвардии); Хелва Тем-

ная Стражница, ХД женщина, дварф урдуннир, Вор4/Рджр7 (лидер Глубинных Разведчиков); Дама Создающая Клинки, Н женщина, золотой дварф, Эксп 3/Маг12 (создательница большого количества магического оружия и наиболее одаренный кузнец оружия в этой крепости).

Железная Гвардия – Жр 7/Вн 6, Пал13, Вот13, Вв 12, Вн12, Вот 12, Жр11, Вн11, Вот 11 (3), Вв10, Жр 10, Вн 10 (2), Вот 10 (2), Вв 9, Жр 9 (2), Вн 9 (2), Вот 9 (3), Вв 8 (2), Жр 8 (3), Вн 8 (2), Пал 8 (2), Вот 8 (3), Вв 7, Жр 7 (2), Вн 7 (2), Вот 7 (6), Вв 6 (2), Жр 6 (4), Вн 6 (4), Пал 6 (2), Вот 6 (8), Вв 5, Жр5 (5), Вн 5 (5), Пал 5, Вот 5 (12), Вв 4 (2), Жр 4 (7), Вн 4 (8), Пал 4 (3), Вот 4 (28), Вв 3 (3), Жр 3 (11), Вн 3 (11), Пал 3 (5), Вот 3 (110), Вв 2 (5), Жр 2 (18), Вн 2 (25), Пал 2 (4), Вот 2 (344), Жр 1 (26), Вн 1 (39), Вот 1 (1715).

Глубинные Разведчики – Рджр 9, Вор 7, Рджр 6 (2), Вор 6 (2), Рджр 5 (3), Вор 5 (2), Рджр 4 (4), Вор 4 (5).

Молоты Морадина – Жр 9, Жр 8 (2), Мнх 8, Пал 8 (2), Жр 7 (4), Мнх 7 (2), Пал 7 (2), Жр 6 (6), Мнх 6 (4), Пал 6 (3).

Остальные жители Цитадели Адбар слишком многочисленны и разнообразны для упоминания здесь.

Часть этой могущественной крепости, возвышающаяся над поверхностью земли, видна за несколько километров в округе и окружена зловонными клубами дыма и пламенем, которые изрыгаются из вентиляционной башни ее главного литейного завода. Построенные на самой вершине острого выступа надежной скалы, гранитные стены и башни верхних уровней крепости производят неизгладимое впечатление на фоне окружающего деревенского пейзажа, а также затрудняют незаметное приближение противников.

Огромные зубцы торчат из самых высоких ее башен

в качестве средства устрашения для драконов и других летающих противников. Концентрические круги глубоких колодцев и высоких стен, которые можно последовательно защищать, окружают надземные постройки. Дюжина защитных платформ расположена на поверхностных стенах, откуда защитники испытывают осадные механизмы, горящие стрелы и боевые заклинания, которые должны сверху поразить потенциальных нападающих. Над всем этим постоянно расположен чан с горячим металлом. Если вкратце, то, даже с первого взгляда ясно, что Цитадель Адбар готова к войне, и что ее жители не любят посетителей.

Подземная территория крепости обширна и не менее хорошо защищена. Бесчисленные мили проходов, комнат, камер и шахт (многие из них оснащены ловушками с целью задержать или убить злоумышленников) проложены в твердой скале, в которой построили крепость.

Здесь вполне хватит места для того, чтобы многие тысячи дварфов с удобством жили в подземных помещениях длительное время. Однако, это жилье было построено дварфами для дварфов. Большинство других народов сочтет подземные помещения этого города неудобными, не говоря уже об их тесноте, а эльфам они кажутся просто угнетающими.

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ

Цитадель названа в честь своего основателя, Короля Адбара, который построил ее более чем тысячу лет тому назад как последний оплот Делзоуна, древнего Северного Королевства дварфов. С того времени крепость примерно сотню раз подвергалась нападениям орд орков, некоторые из них, по общему мнению, на-

КОРОЛЬ ХАРБРОММ

Мужчина, Щитовый Дварф, Вн 10/Защ Дв 7; СВ17; Средний Гуманоид; КХП 10d10+40 плюс 7d12+28 плюс 3; Хп 171; Иниц +1; Скор 6м; КД 28 (касат. 14, отороп. 28); Ат +27/+22/+17/+12 рукопашн. (1d10+11/19-20/х3, боевой топор дварфов огненного взрыва +3); УМ 15; СК особенности дварфа; МЗ 3Д; Сп-Бр Стойк +16, Рефл +6, Воля +11; Сила 22, Ловк 13, Тело 19, Интл 12, Мудр 10, Обн 14.

Навыки и Черты: Взбирание +9, Езда верхом (лошадь) +4, Запугивание +4, Ремесло (обработка камня) +15, Ремесло (обработка металла) +15, Отслеживание +6, Плавание –2, Прислушивание +2, Чувство Мотива +5; Выносливость, Железная Воля, Квалификация в Экзотическом Оружии (боевой топор дварфов), Лидерство, Мощная Атака, Прочность, Рассекающий Удар, Специализация в Оружии (боевой топор дварфов), Уклонение, Улучшенное Критическое Попадание (боевой топор дварфов), Упрямый, Фокусировка в Оружие (боевой топор дварфов).

Особенности дварфа: +1 расовый бонус к броскам атак против орков и гоблиноидов; +2 расовый бонус к спас-броскам Воли против заклинаний и подобных способностей; +2 расовый бонус к спас-броскам Стойкости против яда; +4 бонус уворачивания против великанов; темновидение 18 метров; обработка камня; +2 расовый бонус к проверкам Оценки и Ремесла или Профессии, связанных с камнем или металлом (эти бонусы уже учтены выше).

Защитная позиция: Добавляется +2 Сила, +4 Тело, +2 бонус устойчивости ко всем спас броскам и +4 бонус уклонения к КД, длительность до 9 раундов.

Защитная Осведомленность: Сохраняется бонус

Ловкости к КД, если оторопевший, не может быть фланкирован, за исключением вора 11-го уровня и выше.

Снаряжение: боевой топор дварфов огненного взрыва +3, полные пластинчатые латы повышенной фортификации +3, большой стальной щит устойчивости к холоду +1, пояс силы великана (+4), порошок изменения внешности, кольцо пропитания, скарабей защиты.

Когда Харбромм стоит на самом высоком этаже Цитадели Адбар и просматривает окружающие горы, он не просто дышит свежим воздухом или наслаждается грозным великолепием окружающего вида. Он ожидает нападения враждебных горных народов на его город. Харбромм знает, что рожден для этого дня, для этой битвы, и пока этот день еще не наступил, он намерен сделать все, что в его силах, чтобы подготовить Цитадель Адбар к этому сражению. Он уже начал прививать свою философию своим сыновьям Бромму и Харноту, близнецам, рожденным во время пробуждения Благословенного Грома.

Именно эти убеждения и намерения побуждают короля-дварфа принять предложение присоединить свою крепость к Серебряным Кордонам. Он намерен получить как можно больше от конфедерации, при этом подвергая свою крепость наименьшему риску. В замену предоставляемого участникам соглашения оружия и доспехов по льготной цене, Харбромм получает все доступные сведения, которые появляются на территории Серебряных Кордонов. Пока это похоже на приемлемый договор, особенно если учесть, что Цитадели Адбар всего за один день могут прислать подкрепление для обороны от армии Обоудда.

считывали сто тысяч бойцов. Ни одна вражеская сила не смогла захватить цитадель, однако, подданные Короля Адбара построили крепость способной выдерживать даже длительную осаду, а последующие поколения dwarфов только улучшали и модифицировали защиту изначальных строений.

Теперь в крепости изготавливаются отличные металлические товары для торговли по всему Северу. Наиболее доступными считаются оружие, доспехи, инструменты и строительные материалы, и среди некоторых сообществ считается за честь иметь оружие, выкованное здесь. Адбар отдален от других городов и живет замкнутой жизнью. Dwarфов из Цитадели Адбар редко встречают на остальной территории Серебряных Кордонов, разве что они путешествуют по поручению своего короля или патрулируют горные склоны возле своей родины.

Король Харбромм первоначально выступал против присоединения Цитадели Адбар к конфедерации Серебряных Кордонов. Он не видел в этом никакой выгоды для Цитадели Адбар и верил, что сможет лучше защитить свой народ при помощи строгой изоляции. Он поменял свое мнение, когда его посетила делегация во главе с Эмерусом Варкроуном и Бруенором Батлхаммером, которые продемонстрировали ему преимущества, получаемые от Лиги. Хотя у Харбромма до сих пор остались сомнения, Цитадель Адбар сейчас является основным источником вооружения для армии конфедерации и постоянным (если что-либо не в порядке) участником правительства конфедерации.

Важные Места

Цитадель Адбар построена для того, чтобы ее жители находились в безопасности в случае начавшейся атаки врагов. Следовательно, многие из ее наиболее важных участков являются оборонительными приспособлениями, используемыми во время осады или битвы.

1. КАРАВАННЫЕ ВОРОТА

Намного ниже поверхности расположена пара массивных железных дверей, за которыми открываются бесконечные коридоры и отсеки Фардримма, скрытого сердца павшего Делзоуна. По этим темным километрам тянется подземный караванный путь из цитадели до самого Мифрилового Зала (а оттуда – в Мирабар). Другой туннель ведет к Нижней Дороге, которая тянется от Фелбарра до развалин Аскора. Огромный вход не заперт и открыт для доступа только во время приближения караванов, но даже тогда Врата остаются открытыми ровно настолько, чтобы телеги, животные и путешественники были безопасно пропущены внутрь. Здесь все время находятся на страже не менее тридцати солдат-дварфов, включая высоко квалифицированных ветеранов и готовых к сражению жрецов Клангеддина Серебробородого

или Горма Галтина.

Стража пропускает знакомых им дружественных существ и зарегистрированные караваны, но все прочее рассматривается с предубеждением, которое граничит с откровенным подозрением. Те караваны, которые возглавляют торговцы, никогда раньше не бывавшие в цитадели, подвергаются полному осмотру, от них также могут потребовать немедленно отбыть по окончании своих дел. Многие посетители, прибывшие впервые для законного ведения дел, никогда не видят в цитадели более чем комнат и коридоров в непосредственной близости от Караванных Ворот.

Те путешественники, которые не могут предоставить удовлетворительного объяснения их прибытия в цитадель, или отсылаются прочь, или будут обязаны отсидеть в одной из многих нижних «камер ожидания» пока кто-либо из наделенных властью не решит, разрешить им находиться внутри цитадели, выгнать их или казнить как врагов и шпионов. Команды авантюристов без разрешающего документа будут уведомлены о задержании до того момента, пока кто-либо не решит их судьбу.

Стража может предупредить обитателей крепости об опасности, используя инженерное устройство в виде трубы, передающей крики в многочисленные комнаты этого уровня. Dwarфы, которые слышат это предупреждение, повторяют его в трубы, расположенные на их уровнях. Вся цитадель может быть готова к неизбежной опасности в какие-то 10 раундов.

В огромных, сводчатых камерах, где находятся прибывшие караваны, в полу расположены особые ловушки, которые при запуске закидывают все, что стоит на полу на 12 метров вниз в яму, которая затем наполняется водой со скоростью 2,4 метра в раунд. Целые караваны, приведенные недругами, были уничтожены в цитадели таким способом.

Из этих ворот легендарные Тайные Разведчики Цитадели начинают шпионить в окрестностях Подземья. Элитные отряды опытных рейнджеров и воров, знакомых с различными хитростями, квалифицированных в чтении следов и знании подземелий – эти Тайные Разведчики являются первой линией защиты против приближающейся подземной угрозы.

2. РУДНЫЕ ШАХТЫ

Шахтеры-дварфы в Цитадели Адбар добывают руду в настоящих шахтах-катакомбах, расположенных глубоко под самыми нижними обитателями крепости. Dwarфы передают добытую руду наверх для переработки на литейный завод и в плавильную печь. Не живущим постоянно в крепости существам и ее посетителям – даже тем, которым доверяют ее постоянные обитатели, никогда не показывают дорогу в шахты, за исключением крайней необходимости. Шахтовые работы настолько обширны, что кто-то неосторожный



Король Харбромм

или неподготовленный вполне может безнадежно застрять там. Дварфы подготовили тайные комнаты, проходы и отсеки (конечно, снабженные запасами пищи) в пределах шахт на тот случай, если однажды им придется использовать эти разработки как убежище.

3. ЛИТЕЙНЫЙ ЗАВОД И ПЛАВИЛЬНАЯ ПЕЧЬ

Наиболее высокие этажи цитадели содержат обширную металлоплавильную печь и литейный завод, где дварфы производят товары для торговли, благодаря которым они справедливо известны по всему Северу. Здесь обычно спокойно, кроме времени моления и специальных праздничных дней.

Великое Колесо: Гигантское водяное колесо бесконечно вращается в глубине цитадели, вырабатывая энергию для устройств, которые дварфы используют в шахтах, при плавлении и обороне. Отряд из не менее чем десяти солдат, возглавляемый жрецом или опытным капитаном, все время охраняют колесо от попыток саботажа.

Зал Кузнецы Морадина: Возле Великого Колеса находится Зал Кузнецы Морадина, самый большой и важный храм города. Храм фактически является крепостью внутри крепости, охраняется гигантскими воротами и непроницаемыми стенами. Его защитники, элитные отряды жрецов, паладинов и монахов, известные как Молоты Морадина, часто оказывают поддержку своей святой силой Железной Гвардии в моменты опасности. Роранн Каменный Молот (НД мужчина, щитовой дварф, Жр Морадина 17) является лидером Зала. Он – один из самых доверенных советников и соратников Харбромма.

4. ДРАКОНОВЫ ПИКИ

Башни цитадели, включая вентиляционную башню литейного завода, оснащены огромными железными пикиками. Эти пики остро заточены для того, чтобы помешать драконам и другим летающим существам приземлиться на башни. Существо размером Большой и крупнее, которое летит на пики, подвергается их атаке. (Пики считаются длинными копьями размером Гаргантюан, заточенными против стремительной атаки).

Драконы Пики: СВ 6; нет броска атаки (2d8+5 пунктов повреждения, удваивается, если существо стремительно атакует или пикирует); для избежания повреждений спас-бросок Рефлекса (КС 20).

5. БАШНЯ ЖЕЛЕЗНЫЙ БАШМАК

Даже во время самых отчаянных сражений и в самые тяжелые моменты в крепости ее правители никогда не считали необходимым привести в действие эту устрашающую ловушку. Башней Железный Башмак можно манипулировать – она прикреплена к основной части цитадели массивными железными креплениями так, что ее можно отсоединить, и при этом она упадет и похоронит находящихся под ней существ под грудами камня и металла.

Для активация ловушки необходимо, чтобы 24–25 дварфов одновременно включили устройство, которое отсоединяет крепления. Через пять минут устройство придет в действие, крепления освободятся и эта башня рухнет.

Король Адбар, за время его долгого правления, только однажды лично подготовил к использованию это устройство, когда армия из более чем тридцати тысяч орков установила осаду крепости при помощи

великанов, троллей и пары голубых драконов. Сержант Галфвир Железный Башмак и его команда добровольно согласились остаться в башне и стрелять из арбалетов по расположенным внизу вражеским отрядам, чтобы последние ничего не заподозрили (а они могли бы догадаться о ловушке, если бы из башни всех эвакуировали при подготовке к падению). Жертва Железного Башмака была предупреждена прибытием дружественной армии под командованием Сигрида Рокхоума «Свежевальщика Великанов», который прервал осаду. Но башне присвоили имя в честь упомянутого капитана, в память о его самоотверженной храбрости.

Ловушка Железного Башмака: СВ 20; угроза оползня или лавины (смотрите 3 Главу в *Руководстве Мастера Подземелий*). Все существа в пределах радиуса 48 метров от основания башни считаются в зоне обвала; все существа более чем в 48 метрах, но менее чем в 66 метрах от основания башни считаются в зоне оползня.

СМЕРТЕЛЬНЫЕ СНЕГА

Смертельные Снега – это большая деревня, расположенная в живописной высокогорной долине, которая находится на крутом склоне самой северной стороны Незерийских Гор. На Развилочной Дороге путешественники и караваны должны выбрать узкую дорогу для телег, которая ведет вверх по диким скалистым склонам и заканчивается в деревне. Обильные снегопады в зимние месяцы, порой делают этот путь тяжелым для торговцев, но даже расчищенной, эта дорога может быть опасной – жуткие медведи, бандиты-орки и существа похуже бродят по этим землям круглый год.

Символом городка является одинокое зеленое хвойное дерево на белом фоне.

Смертельные Снега (деревня): Традиционное; МЗ НД; Лимит 1,000 зм; Активы 18,500 зм; Население 830; Смешанное (люди 54%, щитовые дварфы 23%, лунные эльфы 10%, полу-орки 8%, шустроногие халфлинги 4%, другие 1%). По причине происходящей сейчас золотой лихорадке, население в Смертельных Снегах больше, чем указано выше.

Начальник: Леди Арлета Айспик, НД женщина, человек Ари 5.

Важные Персонажи: Наблюдатель Керрилла Жемстар, ЗН женщина, щитовой дварф, Жр Мартаммора 8 (управляющая Госпиталем Мортаммора); Ашнар Смиранный, ЗД мужчина, человек, Жр Латандера 4/Пал 3 (управляющий Утренней Башни); Фелдис Оакшэдоу, НД женщина, халфлинг, Дрд 5; Маннок, Капитан Стражи, ХД мужчина, человек, Вн 4.

Охрана Леди – Вн3, Вот 2 (2), Вот 1 (6).

Городская Стража – Вн3, Вот1 (5).

Ополчение – Вот 3, Вот 2 (4), Вот 1 (11).

Утренняя Башня – Жр 5, Пал 4, Жр 3, Вн 3, Жр 2, Пал 2 (2), Жр 1 (2), Вн 1 (3).

Госпиталь Мортаммора – Мнх 7, Жр 6, Вн 6, Жр 4, Мнх 4, Жр 3 (2), Вн 3, Обыв 3, Мнх 2, Жр 2 (2), Вот 2 (3), Обыв 2 (2), Жр 1 (4), Мнх 1 (4), Вот 1 (5), Обыв 1 (7).

Другие – Вв 5, Вв 4, Вв 2, Вв 1 (2), Брд 5, Брд 4, Брд 2, Брд 1 (2), Дрд 7, Дрд 4, Дрд 3, Вн 4, Вн 3 (2), Вн 2, Вн 1 (2), Рджр 3, Рджр 2, Рджр 1, Вор 6, Вор 4, Вор 3, Вор 2 (2), Вор 1 (2), Чар 4, Чар 3, Чар 2, Чар 1 (2), Маг 5, Маг 3, Маг 2, Маг 1 (2), Адп 7, Адп 6, Адп 3, Адп 2 (2), Адп 1 (2), Ари 4, Ари 2, Ари 1 (4), Эксп 12, Эксп 9, Эксп 6, Эксп 5, Эксп 3 (3), Эксп 2 (5), Эксп 1 (17), Вот 6, Вот 4, Вот 2 (3), Вот 1 (6), Обыв 13, Обыв 7, Обыв 6, Обыв 5,

Обыв 4 (2), Обыв 3 (5), Обыв 2 (18), Обыв 1 (624).

Деревня Смертельные Снега более детально описывается в 8 Главе. Она является центральным местом в приключениях «Кровь и Золото».

Деревня состоит из около двух сотен деревянных домов, окруженных каменной стеной, которая нуждается в ремонте. За пределами стены в последние месяцы разбросаны импровизированные палатки и временные укрытия участников большой золотой лихорадки (смотрите ниже). Недалеко от городской стены долина уходит вверх, быстро переходя в горные склоны, где чередуются ряды хвойных деревьев и голых скальных участков, по которым несутся быстрые ручьи.

Ближе к деревне долину расчистили, чтобы создать пастбища для овец и рогатого скота. За невысокими холмами поднимаются острыми пиками в небо Незерийские Горы. Их окутанные туманами и снегом вершины видны лишь в солнечные дни, которые очень редки для этой холодной местности.

Краткая история

Посреди горной местности, недалеко от тропинок, протоптанных жуткими волками и голодными драконами, находится застава из 530 людей и дварфов. Смертельные Снега начинали свое существование как укрепление какого-то человеческого правителя, который мечтал об основании королевства. Его надежды рухнули под давлением бесчисленных набегов орков. Деревня названа в честь битвы, в которой погиб ее основатель, когда во время зимней стычки снег на близлежащих полях стал алым от крови как нападающих, так и защитников.

Живущие здесь дварфы поклоняются Мортамору Дуину, богу авантюристов, тогда как люди поклоняются Латандеру. Латандериты построили сторожевую башню и храм в городке, а жрецы-дварфы – укрепленный госпиталь, предлагающий приют для путешественников. И те, и другие поддерживают бдительную стражу возле ближайшей пещеры, которая ведет в Подземье. Большинство населения, не привлеченного непосредственно к какому-либо богослужению, добывают средства себе на жизнь при помощи заготовки древесины, охоты и мехового промысла, если это позволяют погодные условия.

Когда в 1372 ДО наступила весенняя оттепель, как и каждую весну, растаявшие снега наполнили высокогорные ручьи. В этом году потоки быстрой воды принесли золото. Какой-то охотник, возвратившись домой после неудачного дня, вылил воду из своей фляги в таз и увидел крошечные золотые песчинки, лежащие на дне. Не теряя времени, он прошелся обратно по тому же пути к горному ручью, из которого наполнял свою флягу. На этом месте, не дальше пяти километров от Смертельных Снегов, он начал искать золото и был вознагражден за свои усилия. Слухи быстро разнеслись по деревне. Смертельные Снега сейчас охвачены золотой лихорадкой, и такое положение, видимо, будет продолжаться до тех пор, пока в окрестностях городка не перестанут находить золото.

Население деревни возросло на триста, не теряющих надежду разбогатеть людей, дварфов, эльфов и халфлингов. Большая часть этих приезжих просто надеется найти золото для себя, а другие хотят заработать денег, снабжая золотоискателей товарами и услугами (законными и не очень). Естественно, это неожиданное увеличение населения и денежного потока создает дополнительные проблемы для сообще-

ства, и его лидеры пытаются справиться с новым положением вещей.

В отличие от мощных цитаделей дварфов и великих человеческих городов, мелкие деревни вроде Смертельных Снегов не являются участниками соглашения лиги Серебряных Кордонов, если только они не причисляются к более крупному городу. Все в роду Айспиков являются в Смертельных Снегах независимыми правителями, включая самых младших. Леди Айспик обратилась к Верховной Леди Алустриель за признанием Смертельных Снегов в конфедерации и способствовании в обычной обороне. Алустриель удовлетворила ее просьбу. Смертельные Снега не имеют представителя в совете лиги, но им обеспечена защита окружающих их сильных городов.

Важные Места

Расположение всех важных мест в Смертельных Снегах детально описано в приключениях «Кровь и Золото», в 8 Главе этой книги.

ЭВЕРЛУНД

Это город торговцев и караванов, один из наиболее верных сторонников лиги Серебряных Кордонов. Такое отношение, однако, не вызывает удивления, учитывая неизбежную опасность, грозящую городу со всех сторон.

Эверлунд (большой город): Традиционное; МЗ 3Д; Лимит 40,000 зм; Активы 42,776,000 зм; Население 21,388; Смешанное (люди 48%, эльфы (всех видов) 21%, полу-эльфы 14%, шустронogie халфлинги 9%, щитовые дварфы 7%, другие 1%).

Начальник: Верховный Капитан Кайл Мурволкер, 3Д мужчина, человек, Вн 4/Ари 8 (в настоящем Первый Старейшина Совета Старейшин и командующий армией Эверлунда).

Важные Персонажи: Йешелне Амраллата, ХД женщина, лесной эльф, Жр Кореллона 10 (Старейшина Совета и Верховная Жрица Кореллона Ларесияна в этом городе); Малвин Драга, 3З мужчина, человек, Вор 8/Вн 3 (Хранитель Моста, Старейшина Совета); Ваэрил Руидхен, НД мужчина, солнечный эльф, Маг 13 (Старейшина Совета, Верховный Чародей); Боран Фенделбен, 3Н мужчина, шустронгий халфлинг, Вор 4 (Старейшина Совета, Мастер Гильдий); Синдил Омогхаэль, ХД женщина, полу-эльф, Брд 4/Эксп 5 (Старейшина Совета, Городской Глашатай).

Армия Долины – Вн 11, Вор 10, Вн 9, Вот 9 (2), Жр 8, Вн 8 (2), Вор 8, Вот 8 (3), Жр 7, Вн 7 (2), Вор 7 (2), Вот 7 (3), Вн 6, Жр 6 (2), Вот 6 (7), Вн 5 (2), Жр 5 (3), Вор 5 (2), Вот 5 (9), Вн 4 (3), Жр 4 (5), Вор 4 (3), Вот 4 (15), Вн 3 (7), Жр 3 (7), Вор 3 (4), Вот 3 (36), Вн 2 (10), Жр 2 (8), Вор 2 (5), Вот 2 (112), Жр 1 (12), Вн 1 (18), Вор 1 (8), Вот 1 (1055).

Городская Стража – Вн 4/Вор 4, Вор 8, Вот 7, Вн 6, Вор 6 (2), Вот 6 (3), Вор 5, Вот 5 (3), Вн 4 (2), Вот 4 (5), Вн 3 (2), Вор 3 (3), Вот 3 (14), Вор 2 (4), Вот 2 (19), Вот 1 (125).

Остальные жители Эверлунда слишком многочисленны и разнообразны для упоминания здесь.

Известный Импорт: Пиво, вино, сыр, фрукты, зерно, сахар, одежда, доспехи, оружие.

Известный Экспорт: Патока, меха, янтарь, древесный уголь, древесина, мебель, камень, различная руда.

Эверлунд расположен на юго-востоке от Сильверимуна, на берегах реки Раувин. Он является вторым

самым большим городом в Серебряных Кордонах, и одним из наиболее активных торговых сообществ. Толстая каменная стена окружает город, разделяя его городскими воротами на пять частей. Подобно спицам колеса, широкие, прямые улицы ведут от каждого ворот к Колокольному Рынку в центре города. Расположение этих улиц и центральных городских мест, таких как рынок, многие гостиницы и склады, было спроектировано для размещения караванов и торговцев. Солдаты постоянной городской армии патрулируют вдоль городских стен, для того чтобы обеспечить безопасность горожан и приезжих, а также воспрепятствовать нападениям врагов.

Как и многие общины в Серебряных Кордонах, происхождение Эверлунда относится к временам, предшествующим разрушению предыдущей цивилизации. С тех пор из скромной, но укрепленной торговой заставы и предмостного укрепления на Раувине, с постепенным увеличением городского населения и значимости, Эверлунд стал наиболее важным торговым городом в Серебряных Кордонах, а также на всем Севере. Тот факт, что почти каждый торговый караван, начинающий путешествие в Кордонах, включает Эверлунд в свой маршрут, придает городу значительную экономическую и социальную важность. Городской голос имеет значительное влияние среди равных ему по положению, приблизительно все зависит в какой-то степени от роли Эверлунда как главной станции караванов в этом регионе.

Эверлунд обязан своим выживанием толщине городских стен (городские лидеры всегда в первую очередь поддерживают эту линию защиты в хорошем состоянии и добавляют, когда только возможно, новые укрепления), некоторым стратегическим союзам и способности поддерживать Дорогу Вечных Пустошей открытой для движения караванов. Эверлунд является одним из традиционных союзников Сильверимуна и исторически поддерживает этот город и его Высшую Леди в решении почти каждой важной проблемы. Такое положение верно и в настоящее время, когда конфедерация намеревается решать совместные для участников соглашения проблемы. Совет Старейшин присоединил город к Союзу Правителей несколько декад назад и подписал договор конфедерации Серебряных Кордонов, надеясь на большую безопасность для их первостепенной торговой дороги.

Краткая история

Подобно Сильверимуну, находящемуся в 80 километрах к северу, Эверлунд сначала был простой переправой через Раувин. В течение последних столетий существования королевства дварфов, Делзоуна, торговцы из эльфийского царства Иллефарн иногда проходили по этому пути, особенно, когда плохая погода

или чудовища делали водный путь вверх по Сарбрину к Раувин необычайно трудным или опасным.

Так как это место было единственным переходом на несколько дней пути в любых направлениях, то Раувинский переход здесь часто привлекал внимание орков, варваров и других налетчиков, которые поджигали в засаде караваны. Около -334 ДО дварфы Делзоуна возвели небольшое укрепление на переправе, и снабдили эту заставу бдительной охраной для защиты перехода. Под защитой заставы небольшое селение выросло и стало обслуживать путешественников, желающих спокойно отдохнуть и пополнить запасы.

Застава была оставлена дварфами в -104 ДО, так как из-за частых нападений на

Делзоун они не могли позволить себе оставить лишний отряд для защиты отдаленного речного брода. Первый городок на месте Эверлунда был тихо покинут в течении года после того, как торговцы забросили этот маршрут. Лесные эльфы, которыми правили эльфы Иэрланна, иногда приходили сюда, останавливались в лесу вдоль южного берега реки, но это место уже опустело.

Эверлунд возродился снова в 515 ДО, когда народ Аскалхорна решил восстановить укрепление дварфов и основать в нем постоянный гарнизон. Строительство города принесло в Долину Раувина новую волну поселенцев, и принцы Аскалхорна решили, что народ, живущий у берегов Раувина, необходимо защитить от троллей из Вечных Пустошей и гоблиноидов из Незерийских Гор. Правители Иэрланна согласились разделить эту обязанность, и так эльфы Лесного Королев-

ства присоединились к рыцарям людей Аскалхорна в охране этой части Высокого Леса. И снова небольшим городок вырос вокруг заставы, на этот раз это был город человеческих и эльфийских торговцев, стремящихся найти рынок сбыта товаров Иэрланна в процветающих городах Побережья Меча.

Падение Аскалхорна в 882 ДО и последующее крушение Иэрланна привели к тому, что небольшое поселение на месте Эверлунда осталось фактически без своей страны. Спустя многие кампании и сражения, Эверлунд выжил даже во время ужасных нападений в Год Проклятия и остался практически невредимым, хотя многие его человеческие рыцари и эльфийские лучники погибли во время битвы. Многие сотни беженцев хлынули из Аскалхорна в эти земли, и получили приют в городе. Здесь они отстроили свои дома. Так как в городе не было правителей (принцы Аскалхорна погибли в битвах), народ избрал совет из шести мудрых командующих, чтобы они решали проблемы города до наступления лучших времен. Прошло время, и Совет Старейшин стал настоящим правителем города.

Эверлунд всегда был близок с Сильверимуном, его северным соседом. Так как много народа вернулось в



Башня Лунного Света

Долину Раувин и Старый Делзоун, оба города естественно выросли. Здесь, как и в Сильверимуне, люди, эльфы и другие народы живут вместе более или менее мирно. Для Старейшин Эверлунда предложение Алустриель вступить в лигу было простой формальностью – они уже объединились с Верховным Магом Сильверимуна, чтобы противостоять всем угрозам миру на Севере.

Важные Места

Вопреки размеру Эверлунда и постоянному уровню активности, внешний вид города свидетельствует в пользу, как его основателей, так и нынешних правителей. Хотя он готов противостоять нападению в любой момент, тем не менее, этот прекрасный город совсем не выглядит воинственным. Здания в Эверлунде в основном построены из камня и древесины, и они явно отражают влияние архитектурных стилей, как эльфов, так и dwarфов. Здания расположены в секторах, разделенных между собой зелеными насаждениями. Деревья, зеленые изгороди, огороды, сады и клумбы обычно можно увидеть во всех частях города. В результате создается впечатление спокойного и уютного города, которое противоречит тому множеству опасностей, которое поджидает сразу за стенами города.

Раувин протекает через самое сердце города, под двумя мостами – Мостом Рыцарей и Мостом Дварфов.

Пять Ворот

В городе есть пять ворот, каждые из которых открывают вход в город с разных направлений и ведут к широким, прямым и хорошо обустроенным дорогам для караванов. Далее перечислены все ворота по часовой стрелке, начиная с севера, – Сильверимунские Ворота, Горные Ворота, Верхнеречные Ворота, Мостовые Ворота, Нижнеречные Ворота. Каждые из этих ворот открыты от рассвета до сумерек и закрыты все остальное время. Проводники караванов знают, что добиться разрешения на вход после закрытия ворот очень нелегко, для этого потребуется их согласие на полный и утомительный обыск всех их товаров городской стражей. Большинство прибывших к Эверлунду после заката, не хотят обременять себя этой процедурой, и предпочитают вместо этого найти приют в любой из гостиниц и таверн, которые были построены за стенами города как раз для таких случаев.

Дорога Вдоль Вечных Пустошей

Дорога Вдоль Вечных Пустошей начинается от Мостовых Ворот и простирается на сотни километров в юго-западном направлении, проходя между Вечными Пустошами и Высоким Лесом, севернее Дессаринских Холмов, предлагая наиболее прямой путь к Ватердипу и городам Побережья Меча. Эверлунд всегда пытался обеспечить безопасность этой дороги для караванов от городских стен и на всем пути до Зовущих Горнов, используя наемников и авантюристов для очищения дороги от чудовищ и других опасностей.

Эта работа никогда не была легкой, и многие наемники и бесстрашные авантюристы погибли в схватках с троллями, орками и другими существами, ищущими на этой дороге легкую добычу. В последние месяцы Эверлунд более чем когда-либо вынужден был усилить охрану дороги. Ободренные растущими слухами о войне между Королем Обоуддом и городами Севера, орки стали еще чаще нападать на южные караваны. Кроме того, после прихода великанов, заселивших

Вечные Пустоши, (они вытеснили их первоначальных обитателей – троллей). Из-за этого караваны нанимают дополнительную охрану, когда путешествуют в или из города. Многие проводники караванов платят больше тем охранникам, которые владеют заклинаниями, в надежде, что дополнительная магическая поддержка убережет их товары и жизни. Это тяжелые времена для караванов, но выгодные для отчаянных авантюристов.

Башня Лунного Света

Построенное при помощи инженерного мастерства dwarфов почти двести лет назад, это укрепление из черного, твердого камня является одной из передовых крепостей Харперов на Севере. Она возвышается на одном из самых высоких холмов недалеко от центра Эверлунда и видна почти из любой его части. Башня Лунного Света состоит из четырех сужающихся, цилиндрических башен, соединенных вместе. Она окружена рвом, в котором нет воды, но он может быть быстро наполнен при помощи хитрой системы цистерн и насосов. Ее крышу венчает открытая башенка, на которой находится сигнальное зеркало в форме полумесяца.

Башня Лунного Света не предусмотрена для содержания большого количества солдат, но она крепка настолько, что может выдержать любое нападение, если нападающие не применяют тяжелые осадные орудия или мощный магический огонь. В любое время, от 5 до 15 Харперов могут находиться здесь в сопровождении преданных соратников и гарнизона из 20 элитных стражников. Лунный Лорд Фаерлраун Шадоулин (ХД мужчина, полу-эльф, Рджр16) является хозяином башни. Фаерлраун в тайне сочувствует «Лунным Звездам» Хелбена Блекстаффа, но внешне проявляет свою преданность Харперам Сумеречной Башни. Если Верховные Харперы обнаружат его лояльность и сделают из этого проблему, Фаерлраун может утратить связь как со всем орденом, так и потерять контроль над Башней Лунного Света.

Зал Старейшин

Правительство Эверлунда размещается в низком, круглом каменном здании, расположенном на восточной стороне Колокольного Рынка. Члены Совета Старейшин регулярно здесь собираются. Здание защищено охранниками из Армии Долины. Четыре солдата все время несут бдительную охрану снаружи главного входа в здание, а в период, когда зал открыт для доступа, еще как минимум шесть солдат патрулируют внутренние коридоры.

Солдаты разрешают войти всем, у кого к совету имеется законное дело, но прежде они забирают оружие у посетителей. Вооруженным вход воспрещен. Чтобы никто не украл или не подменил изъятое на хранение оружие, солдаты закрывают его в деревянный, но укрепленный железом сундук. Каждый сундук защищен *глифом опеки*, который срабатывает, если сундук открывают без предварительного произведения пароля.

С двух сторон зала расположены два длинных строения, предназначенных для различных официальных служащих, которые включены в правительство Эверлунда. Еще десять солдат охраняют вход в Зал Протоколов и Зал Возмещений (там находятся городские судьи и чиновники).

Старейшины Эверлунда

Уже около пятисот лет Эверлундом управляет Совет Старейшин. Эта группа всегда составляется из наи-

более видных людей города, хотя время от времени ведутся споры, достаточно ли важной персоной является тот или иной претендент на место в совете.

Совет возглавляет Первый Старейшина Совета, правом, предоставленным ему голосованием Старейшин. Первый Старейшина сохраняет свою должность, пока другой Старейшина не оспорит его право. Так, некоторые оставались на посту многие годы, а некоторые – не более нескольких дней. В настоящее время Первым Старейшиной является Кайл Мурволкер, Верховный Капитан.

Верховная Жрица Кореллона Ларесияна считается лидером эльфов в городе и является одной из Старейшин. Сейчас Верховной Жрицей Кореллона Ларетиана является Йешелнэ Амраллата (ХД женщина, лесной эльф, Жрица Кореллона 10). Йешелнэ – бывшая искательница приключений, которая в качестве Старейшины города стала более осторожной и предусмотрительной. Некоторое время она волновалась, что люди могут просто поглотить эльфийскую часть города, но в последние месяцы непредвиденное возвращение некоторых эльфов из Эвермита укрепило эльфийское сообщество и наполнило эльфов намерением снова расти и процветать.

Хранитель Моста является гражданским служащим, призванным наблюдать за городской стражей и проведением торговли в городе. Сейчас этот пост занимает Малвин Драга (33 мужчина, человек, Вор 8/Вн 3), коварный человек, который использует свое положение для собственного обогащения путем контроля за таможенными сборами в городе и наблюдает растущую коррупцию городской стражи. Другим Старейшинам Драга крайне неприятен, но за его долгое пребывание городским Старейшиной он избегал вмешательства в другие области, тем самым избегая конфликтов. Кто-то должен поймать Драгу на горя-

чем, чтобы Старейшины могли исключить его из совета и назначить нового Хранителя Моста.

Верховный Капитан, командующий армией Эверлунда, Кайл Мурволкер (ЗД мужчина, человек, Вн 4/Ари 8) – надменный дворянин, обладающий талантом в делах тактики и стратегии. Он очень интеллектуальный человек и управляет отрядами кавалерии и колонами пехоты также ловко, как опытный дуэлянт – своей рапирой. Кайл покровительствует интересам поселившихся в городе благородных дворян, над интересами купцов и гильдий. Это делает его неожиданным союзником эльфов в совете, которые разделяют его уважение к прошлому.

Положение Верховного Чародея занимает наиболее сильный эльфийский маг или чародей, желающий исполнять обязанности в совете. Сейчас этот пост занимает Ваэрил Руидхен (НД мужчина, солнечный эльф, Маг 13). Это тихий голос умеренности и здравого смысла, который поддерживает мир между членами совета.

Мастером Гильдий, официальным представителем торговцев города, является необычайно тучный халфлинг по имени Борун Фенделбен (ЗН мужчина, легконогий халфлинг, Вор 4). Фенделбен – очень успешный торговец, который упорно занимается накоплением богатства. Он также убеждает всех в необходимости расширения количества новых предприятий на окружающих диких территориях, перекрикивая предостерегающие слова Йешелнэ и Ваэрила. У Фенделбена нет друзей в совете, а Хранитель Моста стал еще и его противником, так как агенты Хранителя собирают налоги с неохотно платящих торговцев-приятелей Мастера.

И еще одним членом Совета Старейшин является Городской Глашатай, которого горожане выбирают каждые семь лет для того, чтобы он или она представ-

КОРОЛЬ БРУЕНОР БОЕВОЙ МОЛОТ

Мужчина, Щитовой Дварф, Воин 13; СВ 13; Средний Гуманоид; КХП 13d10+78; Хп 163; Иниц +0; Скор 6 м; КД 23 (касат. 10, отороп. 23); Ат. +21/+16/+11 рукопашн. (1d1-2+11/17-20/х3, двуручный топор остроты +3); СК свойства дварфа; МЗ НД; Сп-Бр Стойк. +14, Рефл. +4, Воля +8; Сила 18, Ловк 10, Тело 22, Интл 15, Мудр 13, Обн 13. Рост 140 см.

Навыки и Черты: Взбирание +9, Ремесло (изготовление оружия) +15, Дипломатия +7, Приручение Животных +3, Запугивание +5, Прыжки +6, Знания (История Севера) +4, Знания (местное, Север) +4, Езда верхом (лошадь) +10, Отслеживание +3; Сражение Вслепую, Упрямый, Рассекающий Удар, Мощный Рассекающий Удар, Улучшенный Напор, Улучшенный Критический Удар (двуручный топор), Железная Воля, Лидерство, Мощная Атака, Раскалывание, Фокусирование в Оружие (двуручный топор), Специализация в Оружие (двуручный топор).

Свойства дварфа: +1 расовый бонус к броскам атаки против орков и гоблиноидов; +2 расовый бонус к спасброскам Воли против заклинаний и магических способностей; +2 расовый бонус к спасброскам Стойкости против яда; +4 бонус уворачивания против великанов; темновидение 18 метров; обработка камня; +2 расовый бонус к проверкам Оценки и Ремесла или Профессии, связанных с камнем или металлом (эти бонусы уже учтены выше).

Снаряжение: пластинчатые латы +3, двуручный топор остроты +3, амулет природного доспеха +2, рукавицы силы огра, подвеска закрытия ран, снадобье лечения серьезных ранений, снадобье героизма.

Бруенор был совсем молодым, когда Шиммерглум, теневой дракон, уничтожил почти всех, за исключением нескольких сотен, представителей некогда многочисленного клана Боевых Молотов, и заставил их покинуть свои дома. Выжившие переселились в регион Десяти Городов в Долине Ледяных Ветров. Молодой Бруенор не забыл о своем доме, и поклялся себе, освободить Мифриловый Зал от завладевших им злых сил. В конечном счете он совершил свои намерения в 1356 ДО, когда со своими соратниками - Дриззтом До'Урденем, Вулфгаром и другими – повел войска дварфов, варваров, магов и лучников (многие из которых были из Сильверимуна) против Шиммерглума. Они освободили Мифриловый Зал от теневого дракона и дуэргаров, которые укрепились там. Вслед за своей победой Бруенор получил титул Восьмого Короля Мифрилового Зала.

С того времени Король Бруенор уступил свою корону своему предку, Гандагалу, Первому и Девятому Королю Мифрилового Зала, а затем его переизбрали снова еще раз как Десятого Короля Мифрилового Зала, когда Глава Клана Боевых Молотов стал слаб. Вдобавок к восстановлению Мифрилового Зала, Бруенор сумел отразить две атаки друу из Мензоберранзана (потеряв в первой битве с возможными захватчиками свой правый глаз), снова восстановил работу мифриловых шахт и очистил нижние залы от чудовищ. Бруенор является истинным воплощением монарха дварфов, грубоватым героем с золотым сердцем и жизнью, наполненной смелыми приключениями, раздувающими огонь в его сердце.

ляли население города. Сейчас этот пост занимает Синдил Омогхаэль (ХД женщина, полу-эльф, Брд 4/Эксп 5), менестрель и изготовительница музыкальных инструментов, которая раньше путешествовала повсюду в качестве искательницы приключений. Предыдущие Глашатаи, которые нравились народу, оставались в совете на несколько сроков. Синдил сейчас на середине второго своего срока. Она противостоит Малвину Драге и все время противодействует ему, что Драга считает невыносимым.

КОЛОКОЛЬНЫЙ РЫНОК

Колокольный Рынок – это экономический и социальный центр Эверлунда. Он назван так в честь огромного сигнального колокола, который висит на открытом пространстве между Залом Старейшин и Казармами. Этот колокол звонит в случае нападения на город. В центре рынка расположено большое количество открытых прилавков и палаток, где предлагают свежие продукты, выпечку, домашнюю птицу и скот. По краям этой территории находятся постоянные навесы, где продаются фабричные товары. Окружает рынок кольцо магазинов, где предлагаются все виды товаров и услуг. Рынок открывается через час после рассвета и закрывается за час до сумерек, чтобы вечером и ночью жителям города не мешал шум такого оживленного места торговли.

КАЗАРМЫ И СКЛАД

ОРУЖИЯ

Недалеко от Зала Старейшин находится городской склад оружия – это небольшое квадратное укрепление, построенное из обработанных известняковых блоков. Это место выглядит как и все другие строения в Эверлунде, но часть этого здания тщательно отремонтировали и укрепили. Одним из новых дополнений является низкая каменная стена, которая мешает приблизиться более чем на 9 метров. Солдаты патрулируют двор внутри новой стены, запрещая вход всем, кроме других солдат или персон с официальными правительственными поручениями.

Затрудняют подход к складу оружия шесть больших деревянных строений, также окруженных низкой стеной. Вид того, что солдаты постоянно передвигаются в или из этих строений, а также тренируются во дворе, означает, что это главные городские казармы. Есть еще пять более мелких казарм, по одной возле каждого городского ворот. Военные установили специальный пункт прямо внутри главного входа во двор, где наемники и авантюристы могут получить работу по патрулированию Дороги Вдоль Вечных Пустошей и очищению ее от чудовищ и других опасностей.

ГЛАВНЫЕ ХРАМЫ

Наиболее заметными местами поклонения в Эверлунде являются Бдительная Крепость (Хельм), Вечнозеленый Зал (Миеликки), Звездный Лут (посвя-

щенный Кореллону Ларесияну) и Грот (посвященный Шиаллие). Городской народ приходит в главные храмы в первый день каждой декады для поклонения своим божествам. В дополнение к главным храмам в Эверлунде также расположены святыни Огхмы, Шаундакула (популярного среди ведущих караванов) и Ваукиин.

МИФРИЛОВЫЙ ЗАЛ

Эта наиболее известная на Севере и, возможно, во всех Западных Сердцевинных Землях, крепость дварфов, которая заслужила свою репутацию благодаря поступкам своего славного правителя. Король Бруенор сделал символ клана Боевого Молота – кружку пенного пива – в качестве символа для города. Дварфы Мифрилового Зала с гордостью носят эту эмблему на своих доспехах и боевых знаменах.

Мифриловый Зал (большой город): Традиционное; МЗ НД; Лимит 3,000 зм; Активы 748,650 зм; На-

селение 4,991; Смешанное (щитовые дварфы 81%, глубинные гномы 7%, золотые дварфы 5%, люди 4%, дварфы урдуннир 3%).

Начальник: Бруенор Боевой Молот, НД мужчина, щитовой дварф, Вн 13.

Важные персоны: Рауринн Стэндстоун «Крушитель чрепов», НД мужчина, щитовой дварф, Вн 7 (Капитан Королевской

Гвардии); Улгар Скрещенный Топор, ЗД мужчина, щитовой дварф, Жр 9 Клангеддина Сербрянобороного (самый высокопоставленный жрец в Зале); Опекун Ходов Белвар Диссенгалып, НД мужчина, глубинный гном, Вор 4/Вн 7 (бывший герой Блингденстоуна, а теперь лидер свирфнеблинов, живущих в Мифриловом



Бруенор Боевой Молот

(Зале).

Воинство Зала – Вн 11, Вот 11, Вн 10, Жр 8, Мнх 8, Пал 7, Рджр 7, Вв 6, Вн 6, Жр 5, Вн 5 (2), Вот 5 (3), Вн 4 (2), Вот 4 (9), Вв 3, Вн 3 (3), Мнх 3 (3), Пал 3, Вот 3 (28), Вв 2, Жр 2 (3), Вн 2 (9), Мнх 2 (2), Пал 2 (2), Вот 2 (89), Вв 1 (3), Жр 1 (7), Вн 1 (18), Мнх 1 (2), Пал 1 (3), Вот 1 (360).

Королевская Гвардия – Вв 7, Вот 7, Вн 6, Вот 6, Вн 5, Вот 5 (2), Вн 4 (4), Вот 4 (10).

Другие – Брд 8, Брд 7, Брд 4 (2), Брд 2 (3), Брд 1 (4), Жр 5, Жр 4, Жр 3, Жр 2 (2), Жр 1 (3), Вн 7, Вн 4, Вн 3 (2), Рджр 6, Рджр 3, Рджр 2 (2), Рджр 1 (2), Вор 13, Вор 11, Вор 6, Вор 5, Вор 4, Вор 3 (2), Вор 2 (3), Вор 1 (5), Чар 8, Чар 6, Чар 4, Чар 3 (2), Чар 2 (4), Чар 1 (3), Маг 10, Маг 8, Маг 5, Маг 4, Маг 3 (2), Маг 2 (4), Маг 1 (5), Адп 8, Адп 5, Адп 4, Адп 3 (3), Адп 2 (4), Адп 1 (18), Ари 7, Ари 5 (2), Ари 4 (2), Ари 3 (2), Ари 2 (5), Ари 1 (15), Эксп 14, Эксп 11, Эксп 7, Эксп 6, Эксп 5 (2), Эксп 4 (3), Эксп 3 (7), Эксп 2 (24), Эксп 1 (112), Вот 6, Вот 3 (3), Вот 2 (7), Вот 1 (23), Обыв 13, Обыв 9, Обыв 7, Обыв 6, Обыв 5 (3), Обыв 4 (9), Обыв 3 (30), Обыв 2 (161), Обыв 1 (3887).

Мифриловый Зал находится под землей в регионе, известном как Ледяные Холмы, глубоко под Четырехвершинной Горой. Главный вход в него расположен в горной долине, известной как Долина Хранителя, которая расположена севернее реки Сарбрин. Поблизости от входа стоят древние каменные монолиты. После того, как Бруенор Боевой Молот 60 лет назад взял крепость обратно, он произвел существенные изменения в изначальном расположении города.

Пара массивных, хорошо охраняемых гранитных дверей поставили на место тайной двери, бывшей когда-то главными воротами. Самый высокий уровень Зала и сейчас являются лабиринтом коридоров и туннелей, разработанных с целью удерживать непрошенных гостей подальше от жителей нижних залов, и завести первых в бесчисленные ловушки. Дварфы восстановили многие из старинных ловушек до полной рабочей готовности, а также добавили новые, чтобы сделать верхние залы еще более смертоносными для незваных гостей. Залы среднего уровня включают в себя мифриловые шахты, которыми крепость так знаменита, а под ними находится Подземный Город, жилые помещения которого потенциально могут вместить вдвое больше дварфов, чем количество проживающих там в данный момент. Дома дварфов построены в скале горной породы и расположены по кругу на концентрических выступах.

Дварфы запечатали те туннели, которые ведут к пещере, где когда-то было логово теневого дракона Шиммерглаума. Кроме того, во время своих работ в мифриловых шахтах, они с большой осторожностью относятся к туннелям, находящимся по близости от этих мест. Чтобы не допустить возвращения дуэргаров, которые однажды захватили Зал, последователи Бруенора создали систему охранных постов. Эти посты служат отправными точками для постоянных вылазок тех воителей, чьей единственной задачей является разведка ближайшего Подземья в поисках потенциальных врагов.

Краткая История

Недавняя история Мифрилового Зала детально представлена в *Руководстве по Игровому Миру Забытые Королевства*. С падением Блингденстоуна к ногам Мензоберранзанцев, некоторое число глубинных гномов под предводительством Опекуна Ходов Белвара Диссентальпа переселилось в город Короля Бруенора. Бруенор и его народ были в большом долгу перед свирфнеблинами из Блингденстоуна, и король с радостью предложил приют любому глубинному гному, пережившему падение их родного города. На данное время в Мифриловом Зале поселились около 350 выживших из Блингденстоуна.

Важные Места

Не смотря на то, что Мифриловый Зал является участником соглашения лиги Серебряных Кордонов, эта крепость дварфов совсем не обязана доброжелательно принимать любого прибывшего. Бруенор и его народ подозрительно настроены к посетителям, особенно к бродячим авантюристам, которые могут быть или могут не быть теми, за кого себя выдают.

СЕТТАСТОУН

Добраться до главного входа в Мифриловый Зал можно через подлунный путь на северо-восток от деревни Сеттастоун. Сеттастоун – это причуда архитек-

туры дварфов, полностью построенная над землей и сложенная из огромных каменных плит. Когда-то это были населенные чудовищами руины, а затем последователи Бруенора очистили и восстановили деревню, превратив ее свое «официальное лицо». Путешественники, направляющиеся в Мифриловый Зал, должны сначала пройти через Сеттастоун и добиться разрешения от размещенных там чиновников на подъем по узкой караванной дороге к Залу. В Сеттастоуне постоянно расположен гарнизон из приблизительно двухсот воителей-дварфов. Их задачами являются очищение окружающей территории от чудовищ и защита главной дороги от враждебных пришельцев. Сама дорога также защищена – целые участки являются управляемыми и при необходимости могут быть погребены под смертоносными лавинами, сброшены в глубокие ущелья или смыты под напором перенаправленных горных ручьев (эта оборона не является автоматической, но достаточно управляемой в целях защиты).

КВАЕРВАРР

Этот изолированный лесозаготовительный городок в прошлом имел репутацию мирного захолустья. Но в недавние месяцы злые существа, бродящие по Лунному Лесу, начали терроризировать местное общество.

Кваерварр не имеет официального символа и не видит в нем необходимости до тех пор, пока не присоединится к конфедерации Серебряных Кордонов. В этом случае было решено принять знак наиболее узнаваемого ориентира, гостиницы «Свистящий Олень». Сейчас флаг Кваерварра, олень, несущийся по зеленому полю, гордо развевается с его городских стен.

Кваерварр (маленький город): Нестандартное; МЗ ХД; Лимит 800 зм; Активы 38,080 зм; Население 952; Смешанное (люди 68%, полу-эльфы 25%, щитовые дварфы 7%).

Начальник: Спикер Гет Стонар, НД мужчина, человек, Экс 3. Во время опасности город обращается за помощью к местным друидам, вождям которых является Амра Чистая Вода, НД женщина, полу-эльф, Дрд Сильвануса 7.

Важные Персонажи: Начальник Стражи Унддрет, ЗН мужчина, земляной генаси, Вн 6 (главный хранитель законов в городе); Мастер Охоты Саэрриас Квиклиф, НД мужчина, полу-эльф, Рджр5 (хозяин гостиницы «Свистящий Олень»).

Городская Стража – Вот 6, Вот 3 (2), Вот 2 (5), Вот 1 (9).

Ополчение – Вот 3 (2), Вот 2 (4), Вот 1 (18).

Другие – Вв 5, Вв 2, Вв 1, Брд 7, Брд 4, Брд 3, Жр 5, Жр 4, Жр 2 (2), Жр 1 (2), Дрд 5, Дрд 3, Дрд 2, Дрд 1 (2), Вн 4, Вн 3, Вн 2 (2), Вн 1 (5), Мнх 4, Пал 4, Рджр 8, Рджр 6, Рджр 5, Рджр 4, Рджр 2 (2), Рджр 1 (3), Вор 7, Вор 3, Вор 2 (2), Вор 1 (2), Чар 4, Чар 1 (2), Маг 5, Маг 4, Маг 3, Маг 2, Маг 1, Адп 6, Адп 3, Адп 2, Адп 1 (2), Ари 3, Ари 2, Ари 1 (3), Эксп 10, Эксп 8, Эксп 5, Эксп 4, Эксп 3, Эксп 2 (5), Эксп 1 (23), Вот 5, Вот 3 (2), Вот 2 (3), Вот 1 (6), Обыв 11, Обыв 6, Обыв 6, Обыв 4 (2), Обыв 3 (7), Обыв 2 (34), Обыв 1 (755).

Кваерварр – простоватое небольшое сообщество, спрятанное на южной стороне Лунного Леса. Большинство его посетителей составляют торговцы, охотники и путешественники, держащие путь во Владения Герольдов. Он расположен примерно в 50 кило-

метрах севернее Сильверимуна, в центре паутины пересекающихся лесозаготовительных дорог. Сам по себе городок не особенно впечатляет, это набор деревянных строений, защищенных высокой деревянной изгородью. Есть также одни ворота, изготовленные из огромных дубовых бревен и укрепленные железными полосами.

Прибывших встречают ополченцы, обосновавшиеся возле единственных городских ворот для проверки. Они останавливают вновь прибывших и, прежде, чем разрешат войти, требуют назвать их имена, откуда они прибыли и их намерения. Незнакомцев, которые не могут привести достаточных оснований своего прибытия, не пускают в город, пока их не допросит правитель города. Недавние нападения последователей Малара из Полого Когтя, растревожили город, и каждый охранник на страже вооружен десятью зарядами для своего арбалета и коротким копьем с серебряными наконечниками.

Краткая история

Первые поселенцы города прибыли сюда менее чем двести лет назад для заготовки толстых стволов тенешапок, которые растут поблизости. Постепенно это место привлекало все большее количество лесорубов, охотников, торговцев древесиной и другого народа, превратившись в скромный городок, существующий по сегодняшний день. Городком управляет Спикер, которого выбирают один раз в каждый год из местного населения. Кваерварр никогда не беспокоили гоблиноиды, распространенные в остальной части региона, но Лунный Лес наполнен и другими опасностями, одна из которых грозит сейчас сообществу.

Джартон из Лунного Леса (НЗ мужчина, оборотень-барсук, Рджд5) был когда-то полу-эльфом, который охотился на оборотней, чтобы защитить жителей Сильверимуна. После того, как он заразился ликантропией, он применил свои охотничьи навыки, чтобы стать вождем племени Народа Черной Крови. С того времени Джартон стал угрозой для населения Серебряных Кордонов. В Киторн этого года он со своим племенем похитили дровосека из Кваерварра и использовали его в качестве добычи в одной из своих знаменитых Диких Охот. Поисковая группа нашла его тело и прикрепленную к обрывкам его рубашки записку с подписью Джартона, в которой настойчиво сказано, чтобы город прекратил свои намерения «захватить территорию Народа». За последний месяц еще три горожанина подверглись нападению и насильственной смерти, а их тела оставили как предупреждение. Жители Кваерварра укрепили свою защиту и отправили обращение за помощью участникам соглашения Серебряных Кордонов. Напряженность в городе возрастает с каждым новым убийством, и его жители стали все более и более бояться неизвестных – каждый вновь прибывший может оказаться шпионом Джартона или же самим злодеем.

Важные места

Авантюристы часто начинают походы в Лунный Лес из Кваерварра. Далее речь идет о некоторых городских достопримечательностях.

ДОМ ДУБА

Дом Дуба, храм, посвященный Сильванусу, расположен на небольшом расстоянии от города среди древних, вечнозеленых деревьев. Его структура представ-

ляет собой открытый павильон или домик, сделанный из грубо вытесанных стволов деревьев, которые упали сами по себе без какого-либо вмешательства топора или огня. Зеленые еловые ветви плотно сплетены вместе между стволами и служат укрытием от дождя. В окружающем домик лесу стоят несколько маленьких хижин – это дома последователей Сильвануса.

Дубовый Дом возглавляет Амра Чистая Вода (НД женщина, полу-эльф, Дрд Сильвануса 7). Она со своими последователями следит за лесорубами и заготовкой леса в Кваерварре, советуя, какие деревья можно срубить и когда. Лесорубы города испытывают глубокое уважение (и немалый страх) перед Отцом Дубов и внимательно прислушиваются к советам друидов, чтобы избежать возмущения божества леса.

Кроме того, сама Амра, три более младших друида, жрец и два рейнджера, посвященные Сильванусу, несут охрану возле Дома Дуба. Они путешествуют по всему лесу и часто заходят далеко от храма.

СВИСТЯЩИЙ ОЛЕНЬ

Мало кто из авантюристов может пройти мимо хорошо знакомого и наиболее любимого городского ориентира, Свистящего Оленя. Эти гостиница и охотничий домик принимали посетителей с незапамятных времен, и это место общеизвестно как одно из лучших заведений в Серебряных Кордонах. Номера заполнены такими трофеями как олени головы, олени рога перитонов, медвежьи шкуры и тому подобное, а великолепный гобелен, изображающий охоту на жуткого кабана, украшает главный обеденный зал.

Охотники приезжают со всего Севера, чтобы воспользоваться услугами опытного Мастера Охоты Квиклифа, хозяина этой гостиницы. За плату в 10 зм в день Саэрннас может провести в дикие места охотничьи партии, желающие поохотиться на таких хищников как жуткие медведи, жуткие волки, совомедведи, перитоны, а иногда и на более опасных тварей. За плату в 25 зм в день Саэрннус может стать проводником и для не желающих охотиться, но желающих посетить и исследовать Лунный Лес, с которым он очень хорошо знаком.

Олень назван в честь местной легенды. Старики, которые собираются вокруг массивного каменного очага в общей комнате гостиницы, никогда не упустят случая познакомить вновь прибывших с историей о том, как некий олень ускользал от лучших охотников города на протяжении целого дня преследования. Следующим утром, как гласит легенда, олень прогуливался по центру города, небрежно насвистывая и бросая удивленные взгляды на растерянных охотников, которые выбежали на улицы и наблюдали за ним. Сейчас между тремя самыми старыми рассказчиками ведутся горячие споры о том, подмигнул ли олень одному из охотников, когда проходил по городу. Похоже, что вряд ли в ближайшее время этот вопрос будет выяснен.

НЬЮФОРТ

Зажатая между подозрительными соседями и смертельными опасностями пограничной жизни, деревушка Ньюфорт пытается добиться для себя безопасности и благожелательного отношения в этих жестоких краях.

Ньюфорт (деревня): Нестандартное; МЗ ЗН; Лимит

100 зм; Активы 690 зм; Население 138; Смешанное (люди 94%, полу-эльфы 2%, полу-орки 4%).

Начальник: Тревис Уль, Н мужчина, человек, Вн 9 (владелец Награды Героя и фактически мер деревушки).

Важные Персонажи: Констебль Джерет Ильгарн, Н мужчина, человек, Вн 5 (близкий друг Уля и самопровозглашенный констебль деревушки); Гардиан Наргрот, ХН мужчина, полу-орк, Жр Темпуса 6 (постоянный соперник Тревиса Уля, подстрекающий поселенцев взять в руки оружие и агрессивно расширять свои землевладения); Делийра Нарм, НЗ женщина, полу-орк, Вн 2/Вор 5 (агент Жентарима, выдающая себя за владелицу небольшого торгового поста).

Ополчение – Вот 5, Вн 4, Вн 4, Вот 3 (2), Вн 2, Вот 2 (2), Вн 1 (4), Вот 1 (8).

Другие – Брд 3, Жр 4, Жр 3, Жр 1, Дрд 4, Дрд 2, Дрд 1, Рджр 3, Рджр 1 (3), Чар 3, Маг 4, Адп 5, Адп 2, Адп 1, Эксп 5, Эксп 3 (2), Эксп 2 (2), Эксп 1 (5), Обыв 5, Обыв 3, Обыв 2 (9), Обыв 1 (77)

Ньюфорт расположен приблизительно в 24 километрах от Сандабара и 5 километрах южнее дороги, ведущей через Сандабарскую Долину по направлению к Развилке. Деревушка состоит из приблизительно сорока деревянных построек, расположенных возле мелкой, быстрой горной речки, которая служит для жителей главным источником воды. Ньюфорт является домом для более чем сотни поселенцев из региона Лунного Моря, включая тридцать Жентийских солдат, уволенных с городской службы, и их семей.

Самой узнаваемой особенностью сообщества является двойной частокол, поднимающийся высоко над деревушкой. За этой оградой жители деревушки укрываются, когда им грозит опасность. Главными преимуществами этой конструкции является то, что ее можно быстро поднять и легко починить, так как сделана она из подручного материала. Но ее недостатком является восприимчивость к огню. Поселенцы

планируют заменить свои укрепления на каменные, как только смогут выделить средства на их закупку.

Краткая история

Первые поселенцы Ньюфорта прибыли в Серебряные Кордоны сразу после того, как растаяли снега прошлой зимы (Миртул 1371 ДО). Двое уволенных офицеров из Жента, Джерет Ильгарн и Тревис Уль, привели группу поселенцев к их новому дому. Они основали Ньюфорт на удобных берегах речки, возвели постройки и грубую ограду для защиты от врагов и окружающей среды, и таким образом пережили свою первую зиму. Они гордятся тем, что набрались опыта за месяцы, прошедшие с их прибытия сюда, и надеются, что Ньюфорт и дальше будет процветать.

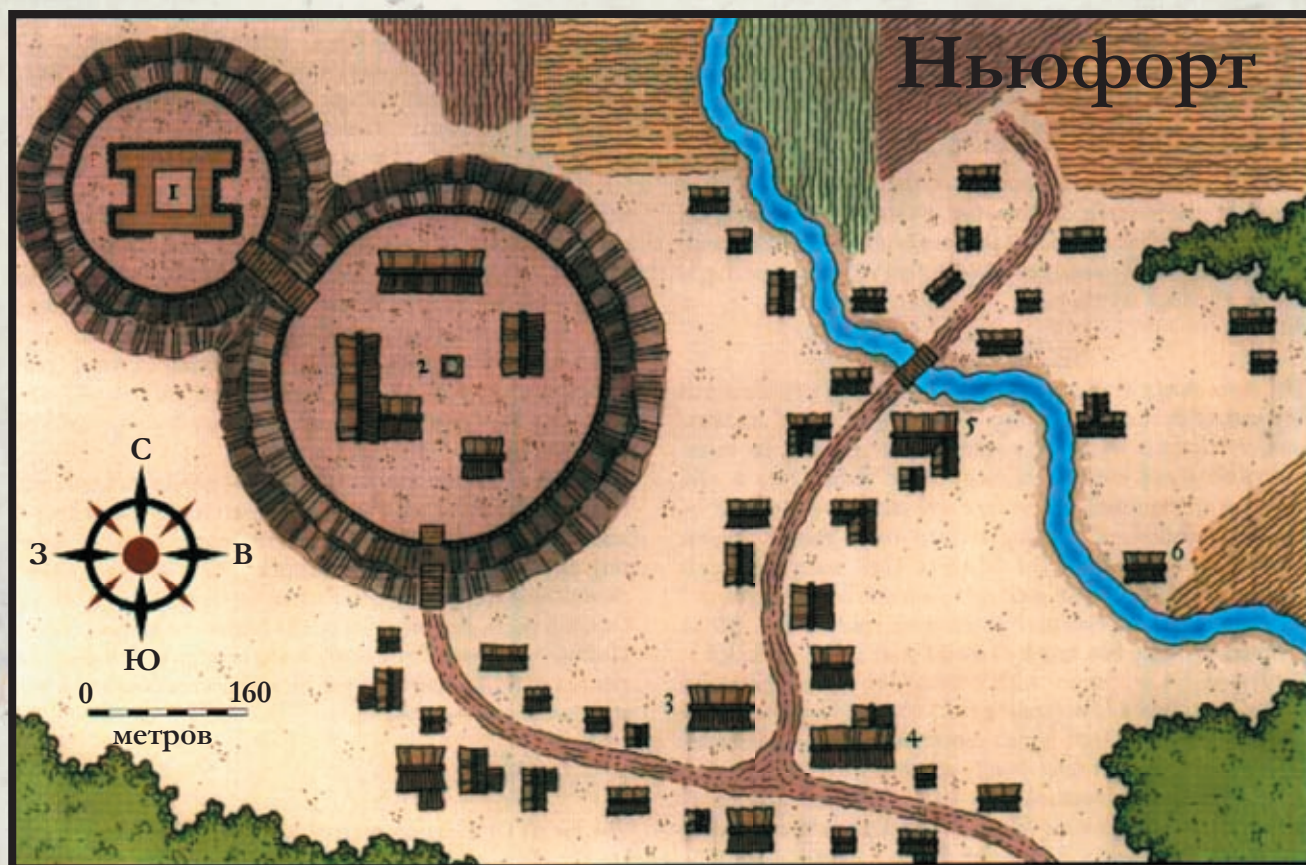
Тревис Уль фактически стал лидером и представителем поселенцев, хотя официально его никто не назначал. Он непрестанно трудится для поддержки и благополучия жителей Ньюфорта, управляет первой и единственной таверной в деревушке и выполняет роль представителя своего сообщества в Свободных Городах и остальной части Серебряных Кордонов. Джерет Ильгарн – единственный житель, имеющий официальный титул (Констебль); он отвечает за оборону деревни, но в большинстве случаев полагается на мнение Уля.

Важные места

Далее перечислены те места, которые наиболее вероятно увидят и посетят авантюристы. Обращайтесь к приложенной карте.

1. Форт

Небольшой блокпост сделан из толстых, крепких бревен возвышается над деревней. Форт стоит на большом земляном холме на высоте почти 6 метров и увенчан деревянной оградой. Наверху крыши форта вооруженные бойцы просматривают окружающий лес и



холмы в поисках опасности. Форт окружен деревянной стеной высотой в три метра, а холм, на котором он находится, заключен в круглую траншею глубиной 2,4 метра с острыми, огнеупорными плитами. Форт является командным постом Констебля Джерета, который возглавляет небольшое, но опытное добровольное ополчение в деревне.

Деревянный мост над упомянутой траншеей соединяет форт и его ограду с нижним частоколом.

2. Нижняя Эстакада

Форт соединен со вторым, более высоким ограждением деревянным мостом. Земляная насыпь под нижней эстакадой около 3-х метров, а частокол и ров приблизительно такого же размера, что и в форте (смотрите выше). Внутри нижней эстакады расположено несколько деревянных строений: амбар, кузница, казармы и объединенные конюшня со складом.

Охраняемый деревянный подъемный мост над окружающим рвом позволяет пройти на нижнюю эстакаду. В моменты опасности один или два представителя ополчения расположены в этом месте для того, чтобы поднять мост до того, как атакующие смогут попасть в город. Форт и строения нижней эстакады считаются общественной собственностью, тем, что должен защищать каждый из жителей селения. Фермеры Ньюфорты отдают часть своего урожая или живности для наполнения амбара и склада, казармы рассчитаны на тех, кто состоит в ополчении. Городская кузница готова оказать услуги любому нуждающемуся.

3. Меновой Пункт Нармы

Маленький торговый пост, открытый полу-орчихой по имени Делийра Нарм (НЗ, женщина, полу-орк Вн 2/Вор 5), Меновой Пункт Нармы является основной торговой точкой. Делийра приобретает такие товары как инструменты, одежда и прочие расходные материалы у купцов из близлежащего Сандабара и продает их своим соседям в Ньюфорте. Она также закупает товар, изготовленный в поселении – древесина, жир, мыло, овощи, шерсть и другие продукты питания и товары, а затем отвозит их на продажу в Сандабар. Пост дает ей прекрасное укрытие, ведь на самом деле она агент Жентарима, посланная для шпионажа за Сандабаром и его окрестностями.

Делийра ловко продвигает Уля к приобретению все большей и большей власти в городе, чтобы затем, в будущем, произошел «несчастный случай» с лидером города, а на его место стал верный Жентариенц. Она надеется использовать Ньюфорт как базу для нового торгового участка, который втайне сможет просунуть свои щупальца в Сандабар и начать контроль над потоком товаров по всей Долине Сандабар, тем самым расширив влияние Черной Сети.

4. Награда Героя

Несколько жителей Серебряных Кордонов, которые посетили Ньюфорт после его основания, говорят, что Награда Героя – уютная, маленькая пивная, где есть хорошее пиво в большом количестве, приобретаемое в других городах Кордонов, и вкусная, питательная еда. Они также хорошо отзываются о владельце пивной, Тревисе Уле. Никто из посетителей не понимает, что название пивной пошло от шутки, ходящей среди жителей Ньюфорты. Все, что они знают, так это что

Тревис был владельцем таверны в Замке Жентил, и он выбрал это название за то, что его новое занятие отражает судьбу всех отставных Жентийцев, которые слишком схожи с ним и получают такую же награду от своих работодателей. Тревису старательно помогают три официантки: Дейдра, Талисана и Эмми, которые работали с ним еще в Замке Жентил и отправились за ним на поиски новой жизни.

5. Алтарь Темпуса

Так как большинство жителей Ньюфорты – бывшие солдаты Женты, то и Лорд Битв здесь высоко почитаем. Страж Наргрот (ХН, мужчина, полу-орк Жр Темпуса 6), старый полу-орк в шрамах, управляет алтарем. Наргрот много лет маршировал под знаменами Жентов, еще до того, как в Жентариме выросло влияние и столь же быстрое почитание Бейна, затем Сиририка, а затем Ксвиима, которые отравили насквозь Замок Жентил и натравили армии против других богов. Он был только рад покинуть Лунное Море и отправиться в земли, где его бог высоко почитаем.

Наргрот является частичным источником беспокойств, так как он свято верит, что жители Ньюфорты имеют право расширять и защищать свою землю посредством оружия. Он постоянно убеждает лидеров, чтобы те приобщали к военной доктрине поселенцев и привлекали других жителей – бывших вояк (солдат в отставке или бывших наемников). Таким образом, будет возможно агрессивное усмирение этого участка Долины Сандабар. Тревис Уль понимает, что оплата услуг более десятка солдат или попытки отставивать право Ньюфорты в совместном патрулировании с Сандабарцами или Серебряным Легионом не будут одобрены соседями Ньюфорты. Наргрот все видит в более простом свете и не стесняется высказывать то, что он думает.

6. Мельница Стаувина

Один из жителей Ньюфорты, не являющийся представителем Жентарима, Стаувин Стоунбрейс (НД, мужчина, человек, Обыв 3) и его семья годами жили здесь, выпасая коз и овец, в небольшом домике, окруженном километрами редко заселенной и нетронутой земли. Стаувин «владел» землей, на которой сейчас воздвигнут Ньюфорт, и продал участок вновь прибывшим поселенцам. Он не много получил за свою землю, но ведь в целом, в Серебряных Кордонах есть множество незанятой земли, но поселив рядом с собой Уля и его поселенцев он получил множество новых соседей, способных помочь ему в защите земли. В свою очередь, Уль и его последователи завладели важной долей собственности, дающей им законное право жить на своей новой земле.

Стаувин все также владеет большим земельным наделом, восточнее реки, протекающей рядом с Ньюфортом. Он расширил и обновил свою старую мельницу, которая служит для нового сообщества. Он – самый богатый человек в Ньюфорте, и лишь некоторые жители могут пожаловаться на бессовестные попытки Стаувина забрать у них его деньги. Никому в деревне неизвестно и то, что Стаувин затеял еще более опасную игру, он втайне докладывает о событиях внутри Ньюфорты секретным разведчикам и шпионам Харперов, которые посещают и останавливаются у него время от времени.

НАСЕЛЕНИЕ СЕРЕБРЯНЫХ КОРДОНОВ



Для большинства обитателей Серебряных Кордонов жизнь складывается из повседневных забот и ожидания того, что очередная орда орков, злой белый дракон или неистовая банда троллей прервет их однообразное существование. Все они знают, насколько опасной, а порой и недолгой может быть жизнь в этих краях, и осознание этого способствует чувству общности. Когда население Кордонов встает перед лицом опасности со стороны орков, великанов, драконов или чего-то похуже, разница между дварфами и эльфами, людьми и планарниками не настолько важна, как в других землях.

Население Серебряных Кордонов полагается на судьбу, но при этом смотрят в будущее без слепых иллюзий, что они могут прогуливаться среди падающих тварей и свирепых недругов. В результате получается странный вид оптимистического прагматизма, который трудно понять населению некоторых других местностей.

ОБЩЕСТВЕННАЯ ЖИЗНЬ

Народ Серебряных Кордонов можно легко разделить на две группы. Это те, кто живет в относительно безопасной в больших городах, и все остальные. Переплетенные историей, торговлей и обычными делами, эти две половины иногда напоминают две сосуществующие страны, невидимые друг для друга.

Одна страна является пограничьем для охотников, лесорубов и шахтеров, разбросанных по таящей угрозу дикой территории, это земля поселенцев, гордящихся своими усилиями по приручению этой земли и освободившихся от всяких королей, лордов, налогов и других ловушек цивилизации. Это простая, но напряженная жизнь. Эти поселенцы привыкли все делать для себя своими руками – они живут в домах, которые сами построили, ухаживают за полями, которые расчистили тяжелым трудом, носят одежду из шерсти, которую сами пряли, пользуются свечами и мылом, приготовленными у них дома.

Другая страна состоит из вереницы больших городов, подобных островам, поднимающимся среди моря тьмы. За их стенами растут и процветают производство и ремесло, обучение и торговля, защищенные от внешней угрозы только постоянной бдительностью и военным мастерством. Где находится граница земли, решается в городе наличием золота.

Городской народ специализируется на производстве и торговле. Навыки ремесла, способность добывать редкие материалы и производить полезные вещи, включая оружие, помогают горожанам защищать себя.

Конечно, горожане и поселенцы диких территорий общаются друг с другом. Даже самый отчаянный и независимый поселенец нуждается в товарах, производимых в городах, – это инструменты, оружие, одежда и предметы роскоши, которые он сам не сможет изготовить. А горожане нуждаются в продуктах, домашней скотине, древесине, руде и других ресурсах для производства товаров, от которых зависит их процветание.

Экономика

Торговля является преобладающей темой большинства дискуссий лидеров конфедераций. Серебряные Кордоны – это земли экономических возможностей и богатых природных ресурсов, но те, кто желает ими воспользоваться, должны учитывать тот факт, что все возможности и ресурсы сосуществуют рядом с очень большой вероятностью насильственной смерти в этих диких землях. Сильверимун и Эверлунд являются торговыми воротами в Серебряные Кордоны, хотя некоторые дварфы-ремесленники настаивают на том, чтобы торговцы, желающие приобрести их изделия (особенно доспехи и оружие), приходили прямо в их родные города.

Леди Алустриель и ее союзники прилагают усилия для того, чтобы гарантировать честную торговую деятельность и приемлемые возможности для новичков, желающих присоединиться к существующему рынку. Отдельные торговцы сталкиваются с этими усилиями, когда им необходимо защитить свои интересы. Торговцы, как группа, скорее всего оказывают давление на уважаемых лидеров сообществ Серебряных Кордонов; короли и консулы регионов не могут позволить себе игнорировать требования и предложения торгового класса. В настоящее время главным вопросом на повестке дня у торговцев является новые поселенцы Женты в Кордонах. Многие торговцы предпочли бы не допускать этих лю-

дей непосредственно в торговлю, т.к. опасаются, что это может создать Черную Сеть продуктов питания в Серебряных Кордонах. Бывали случаи, когда банды всадников в масках, нанятые недобросовестными (или напуганными) торговцами, терроризировали новых поселенцев, пытались запугать их и заставить вернуться к Лунному Морю.

Независимо от того, переберутся ли жентарийцы на Север или нет, очевидная истина состоит в том, что богатство каждого строится здесь упорстве и удаче. Экономика Серебряных Кордонов базируется на 4 принципиальных направлениях: сельское хозяйство, мех, добыча руды и древесина. В некоторых местностях изготавливают более специфический товар, но ресурсы лесов и гор Дикого Пограничья как магнитом притягивают золото Побережья Меча.

СЕЛЬСКОЕ ХОЗЯЙСТВО

Плодородные земли Долины Раувин и Сандабара обеспечивают пропитанием большие города Севера. Народ Серебряных Кордонов отправляет небольшую часть своего продовольствия в другие местности, но внутри лиги пищевые продукты считаются большим бизнесом. В огромной цитадели dwarфов имеется большая потребность в продовольствии всех видов, от простого зерна и овощей, до пива, сыра, копченого мяса и тому подобных продуктов. В большинстве случаев защитники цитадели могут годами выживать в подземных укрытиях, скрытых в пещерах высокой горы, но при условии, что перед осадой они предварительно закупили свежие продукты у селян этого региона.

Но крепости dwarфов скорее исключения, а большинство мелких поселенцев получают со своей пахотной земли все, что им нужно для еды. Почва в этой местности плодородная, но часто каменистая, а иногда ограничена низинами. Горные сообщества закупают те продукты, которые не могут вырастить

или изготовить для себя сами. Наибольшие сообщества, например, Сильверимун, Сандабар или Эверлунд, окружены лентой полей, на которой выращивается продукция для продажи на рынке.

ОРУЖИЕ И ДОСПЕХИ

Самое лучшее оружие и доспехи, которые можно найти на Севере, производятся в Цитадели Адбар и в Сандабаре. Более того, товары из этих крепостей знают и ценят в Западных Центральных Землях и еще дальше. Многоуважаемые доспешники и оружейники этих городов ежедневно изготавливают превосходные вещи по точному описанию своих заказчиков.

ЧЕКАНКА МОНЕТ

Все обычные и некоторые необычные чеканки монет и торговые слитки Фаэруна принимаются в Эверлунде, Сильверимуне, Сандабаре и крепостях dwarфов. В небольших городках в ходу только самые обычные монеты, а в самых маленьких общинах до сих пор обходятся бартером. В городе Сильверимун чеканят свои собственные монеты – сверкающие золотые полумесяцы (стоимостью 2 золотые монеты), которые принимают везде в Кордонах. Старые монеты из Делзоуна, Аскалхорна и других исчезнувших миров все еще попадают в логовах чудовищ или разграбленных могилах, но многие поселенцы и горожане считают их приносящими несчастье и отказываются их принимать – по крайней мере, по их полной стоимости.

РЫБНЫЙ ПРОМЫСЕЛ

Реки, ручьи и горные озера этого региона изобилуют рыбой, но иногда ее трудно выловить. В реке Раувин ловят рыбу, которая затем поступает на крупные рынки Сильверимуна и Эверлунда. Форель, окунь, мелкая щука, сом и угорь являются самой рас-

иллюстр. Майкла Дубиша



Речные торговцы на Раувин

пространенной рыбой. Народ Джалантара обожает пресноводного краба, которого они называют «голубая спинка», и который водится на всем протяжении Раувина, особенно там, где река вытекает из Лунного Перевала.

МЕХА

Прекрасные меха из Серебряных Кордонов перевозят от Побережья Меча во все части Фаэруна. Шкуры сравнительно высоки в цене и занимают небольшой объем, что делает их привлекательной торговой продукцией. Наиболее дорогие шкуры медведя, бобра, норки, куницы и соболя, за них можно получить от 2 до 8 золотых монет за каждую в торговых точках Эверлунда и Сильверимуна. Вдвое дороже они продаются на рынках Ватердипа, Невервинтера и Ласкана. Кожа оленя и шкура волка, более объемные и меньше ценятся – от 1 до 4 золотых монет за каждую.

Западные склоны и долины Незерийских Гор особенно богаты пушными животными. Одинокие охотники отлавливают их и доставляют тушки в свои охотничьи лагеря. Большинство из них не более чем грубые бревенчатые укрытия, окруженные длинным, низким навесом, на котором меха, растянутые на деревянных колодах, подготавливаются к продаже.

ДОМАШНИЙ СКОТ

В Серебряных Кордонах располагаются луга, на которых домашний скот может найти себе пропитание. Крупный рогатый скот, козы, овцы и свиньи являются наиболее распространенными одомашненными животными. Большинство из них пасутся относительно небольшими стадами, принадлежащими отдельным пастухам или группам из 3-4 пастухов, которые работают вместе во благо своего скромного дела. Земли недостаточно для большого выпаса, поэтому в Кордонах не особо процветает производство шерсти и кожи; эти изделия нужно завозить. Большинство шерсти, которая стрижется, прячется и красится в этих местах, хватает только на шитье одежды и одеял, и то в ограниченных количествах.

ПОЛЕЗНЫЕ ИСКОПАЕМЫЕ

Горы Серебряных Кордонов (Незерийские, Раувин и Ледяные) содержат богатые запасы минералов и драгоценных камней. Одинокие разведчики ведут поиски этих сокровищ с целеустремленностью, граничащей с фанатизмом, но большинство серьезных шахт уже обработано дварфами. Цитадели Адбар, Феллбар и Мифриловый Зал поддерживают все главные операции по добыче руды и благодаря этому являются наиболее могущественными крепостями дварфов в Западных Центральных Землях. Дварфы и их ремесла менее распространены в других частях Фаэруна, чем в Серебряных Кордонах, и этот факт привлекает сюда торговцев из всех остальных земель.

Золото, серебро, железо и медь находятся в наибольшем изобилии в Кордонах, и торговля ими ведется очень оживленно. Само железо не стоит того, чтобы его куда-то вывозить, но зато выгодно вывозить железные (или стальные) инструменты, товары и оружие.

ДРЕВЕСИНА

Кажется, что Серебряные Кордоны являются неистощимым источником древесины. На обширных лесных просеках уже заготавливают древесину, но большая их часть трудно достижима и находится на территории, заселенной опасными существами.

Некоторые из наибольших городов Кордонов, в частности Сандабар и Эверлунд, уже заготовили и обработали львиную долю доступной поблизости древесины. Широкомасштабные операции по рубке древесины не настолько обычны, как работы, проводимые небольшими группами дровосеков. Те, кто рискует отправиться в дикие земли в поисках новых насаждений, часто нанимают охранников, чтобы они защищали их от волков, жутких медведей, гуманоидов и других опасных существ. Высокий Лес единственный, который остался в большей части нетронутым жаждущими древесины поселенцами, – просто слишком опасно забирать живые деревья из леса без разрешения их охранников триантов.

ТОРГОВАЯ И ПУТЕШЕСТВИЯ

Поскольку население Серебряных Кордонов рассеяно вдоль огромных диких земель, измеряемых десятками тысяч квадратных километров, обычные люди отправляются в путешествие только при большой необходимости. Большую часть передвижений по дорогам Кордонов осуществляют караваны и военные силы. И если кто вынужден путешествовать, то только не ночью (по крайней мере, не охотно). По лесам и холмам бродят группы враждебных орков-разведчиков, банды троллей, голодные волки и еще более страшные существа, угрожающие жизни и здоровью. Большинство населения не покидают защищенные стены своих общин после наступления темноты.

Ниже представлены некоторые из наиболее обычных торговых маршрутов и продолжительность путешествия по Серебряным Кордонам.

Из Сильверимуна в Эверлунд: 80 километров.

Из Сильверимуна в Нэсме на барже: 264 километра. Путешествие на барже вниз по течению проходит со скоростью 3,2 км в час, что вдвое быстрее нормальной скорости баржи.

Из Сильверимуна в Сандабар: 264 километра.

Из Сильверимуна в Ватердип через Вечные Пустоши и Длинную Дорогу: 960 километров.

Из Сильверимуна в Яртар на барже: 600 километров. Опять же, путешествие на барже вниз по течению проходит со скоростью 3,2 км в час.

Из Сильверимуна в Яртар через Вечные Пустоши: 512 километров.

Из Сандабара в Цитадель Адбар: 304 километра.

Из Сандабара в Эверлунд на барже: 272 километра.

Законы и порядки

Статьи конфедерации Серебряных Кордонов провозглашают, что каждый подписавшийся участник соглашения ответственен за поддержание порядка и предписаний закона в его собственной общине. Почти каждая община в Кордонах, даже такая крошечная, как Джалантар, может похвастаться некоторым образом организованной стражей. В самых маленьких поселениях такие обязанности исполняются добровольцами. Возглавляют эти отряды часто те люди, которые выполняют эти обязанности наряду с гражданскими задачами. Эти энтузиасты иногда вынуждены проводить работу по поддержанию порядка, в случае необходимости, подковывая при этом лошадей.

В больших городах обычно есть постоянная городская охрана или стража, которая поддерживает порядки на улицах. В зависимости от размера общины и уровня обеспеченности, она также может содержать постоянное войско для патрулирования

городских стен, охраны окружающей территории от враждебных людей и существ, отражения их атак.

Серебряные Кордоны – это один из наиболее социально просвещенных регионов Фаэруна. Здесьнее население сплошь и рядом соглашается, что они свободны выбирать такую жизнь, какую они хотят, что их жизнь должна быть свободна от угнетения и каждый должен наслаждаться равенством в рамках разумного. Иногда бывает трудно притворять в жизнь эти благородные идеалы, потому что некоторые понимают их слишком буквально. Еще не существует общественного суда или совета, уполномоченного судить, обвинять или наказывать тех, кто совершил преступление против конфедерации, такое как измена. Адустриель предложила создать подобного рода трибунал, но этот вопрос утонул в разногласиях. Верховный маг Таэрен Хорнблэйд естественно поддержал эту идею, но двое монархов дварфов, Король Харбромм и Король Варкроун, выступили против такой меры, настаивая на том, что судебная власть должна оставаться исключительно в сфере компетенции каждого отдельного участника соглашения. Король Боевой Молот из Мифрилового Зала, Хельм друг дварфов из Сандабара и Совет Старейшин Эверлунда еще не определились с этим вопросом.

Харбромм и Варкроун пытались убедить Боевого Молота присоединиться к ним и голосовать против идеи суда конфедерации, призывая к его чувству расового долга и настаивая на том, что суверенный Бруенор несет ответственность перед своими последователями и это превышает его всем известную дружбу с Верховной Леди.

Совет Старейшин еще не определился из-за раскола среди его членов. Глава Гильдии, Верховный Маг и Верховный Жрец верят, что задуманный Адустриель суд укрепит федерацию, потому что будет пресекать попытки совершить преступление в одном городе, а потом сбежать от правосудия в другой. Хранители Моста, Городской Спикер и Первый Старейшина Кайл Мурволкер опасаются, что передача каких-либо судебных прав ослабит их город в дальнейшем и возможно откроет дорогу легальному вмешательству в коммерческие дела городов-участников соглашения.

Авантюристы

Авантюристов можно часто увидеть в Серебряных Кордонах, как в городах, так и на дорогах или в диких землях. Эта местность предлагает по истине бесконечное множество возможностей для команд авантюристов. Бесчисленные враги намереваются причинить вред народу конфедерации, что порождает спрос на желающих рискнуть жизнью и здоровьем ради денежной награды. Авантюристы помогают Кордонам избежать многочисленных опасностей. Они разоблачают вражеских агентов, шпионящих внутри города, спасают караваны и путников, заблудившихся в диких землях, обеспечивают надежные сведения о передвижениях орд орков и препятствуют нападениям бандитов и чудовищ.

Города и Авантюристы

Многие общины в Кордонах имеют специфические правила и законы, касающиеся авантюристов.

Цитадель Адбар: В этой крепости не любят авантюристов, как впрочем, и других посетителей. К командам авантюристов, сопровождающих караваны, относятся терпимо, но всех остальных отсылают как можно скорее. Наемники, ищущие заработка, конеч-

но, будут разочарованы. Единственное исключение может быть сделано в случае, если Король Харбромм столкнулся с задачей, которую он считает слишком опасной или неважной для выполнения своих воинов, и тогда он может пожелать нанять авантюристов.

Цитадель Фелбарр: Король Варкроун нуждается в информации относительно силы и местоположения орд гоблинов и пещер орков в Горах Раувин, расположенных поблизости от его города. Солдаты-дварфы под его командованием находятся в храбром расположении духа и в полной боевой готовности и при этом не приветствуют шпионов и разведчиков. Поэтому Варкроун нанимает для этой работы небольшие группы авантюристов.

Смертельные Снега: Среди всех общин Серебряных Кордонов в данный момент Смертельные Снега возможно наиболее всего нуждаются в авантюристах. Для дальнейшей информации смотрите главу 8 «Кровь и золото».

Эверлунд: В Эверлунде требуют, чтобы все авантюристы называли себя перед входом в городские ворота и заплатили налог за проход в размере 2 золотых с каждого. Официальные сборщики налога дают авантюристам медный жетон, который удостоверяет, что они заплатили налог; вооруженные посетители, которых не нанимали известный торговец или глава каравана, должны предъявить этот жетон или заплатить штраф 20 золотых, а иначе их могут лишить свободы или прогнать.

Несмотря на эту принудительную плату, в Эверлунде нет недостатка в авантюристах, платящих дань городу. Этот важный торговый центр популярен среди многих авантюристов, потому что предлагает множество удобств, развлечений и возможностей заработка. Редко когда какому-нибудь торговому каравану не требуется дополнительная охрана для путешествия по дорогам Кордонов, и почти любой авантюрист может заработать, если окажется в местах сбора караванов в или около города.

Кваерварр: Авантюристам рады в этом городке при условии, что они придерживаются двух важных местных законов. Во-первых, авантюристам не разрешают вмешиваться в дела по организации охотничьих групп Свистящим Оленем; эта гостиница заключила с городом эксклюзивный договор и предоставляет проводников для тех, кто желает развлечься охотой поблизости от города. Во вторых, в городе запрещены общественные собрания больше чем четырех хорошо вооруженных персон одновременно без санкции Спикера. Горожанам хорошо известно, что может случиться, когда группа хорошо вооруженных авантюристов немного перебирает спиртного в Олене и бродит по улицам, поэтому таких случаев стараются по возможности избегать.

Кваерварр в настоящее время близок к панике из-за угрозы со стороны ликантропов, живущих в Лунном Лесу. В данный момент жители не доверяют незнакомцам, так как боятся, что любой из них может быть шпионом Черной Крови. Однако, партия авантюристов, которая убеждает городскую власть в своих добрых намерениях, может получить разрешение помогать защитить город от оборотней, что скрываются в густом лесу.

Сильверимун: Всем, за исключением дробу, рады в этой Жемчужине Севера, и авантюристам не нужно платить какой-либо особый сбор за проход в город. Город хорошо защищен от угрозы со стороны недоброжелателей. Также как в Эверлунде, в Сильвери-

муне авантюристы с легкостью могут примкнуть к караванам, путешествующим по дальним и ближним городам. Кроме того, многие авантюристы прибывают из разных концов Фаэруна, чтобы предложить свои мечи на службу Верховной Леди Алустриель, известной своей мудростью, красотой и изяществом. Опытные герои с добрым сердцем могут стремиться попасть к Серебряным Рыцарям, Волшебной Страже (по крайней мере, на испытательный срок) или в Серебряный Легион Лиги, хотя они должны будут проводить как минимум половину своего времени, выполняя обязанности на своей новой должности. Более сложно вступить в Верховную Гвардию, перейти в дворцовую охрану можно, предварительно пройдя год королевской службы в Серебряных Рыцарях.

Сандабар: В Сандабаре рады авантюристам, но они должны сообщить о своем визите и официально зарегистрироваться, чтобы получить разрешение остаться в городе. В пункте регистрации находится список заданий, для выполнения которых город желал бы нанять авантюристов. Наиболее обычными среди них являются зачистка определенной местности от враждебных существ, патрулирование областей, часто посещаемых шахтерами и разведчиками, и сопровождение караванов по Лунному Пути. Нанимаемым авантюристам выдают с городскую грамоту, которая описывает и устанавливает их полномочия. Эту грамоту авантюристы должны предъявить по требованию любого представителя городской власти или стражника, желающего проверить их документы.

Авантюристам платят в зависимости от характера работы, которую они должны выполнить. Награда меняется по сезону (более высокая зимой, когда немногие авантюристы хотят связываться с плохой погодой, и более низкая в теплое время года) и урону текущей угрозы городу (когда разрастаются орды орков, разведка становится очень прибыльным делом). Наконец, устав предусматривает, что авантюристы должны пожертвовать 10% от сокровищ, приобретенных в ходе выполнения задания, в пользу города как плату за выданную грамоту.

Руины, Гробницы и Подземелья

Многие известные подземелья Фаэруна расположены в или около Серебряных Кордонов. Исследование этих руин и склепов может быть чрезвычайно выгодно, но в тоже время и смертельно опасно. Их местонахождение описано в главе 1 и 8 этой книги, в дополнение подземелья описываются в главе 8 в Руководстве по Игровому Миру *Забывшие Королевства*.

В большинстве случаев авантюристам дают право исследовать любое место, куда они могут забраться, и унести с собой все, что они могут там найти. Хотя есть исключения. У большинства человеческих городов в Кордонах есть законы, запрещающие расхищение холмов Утгардта, или торговлю вещами, взятыми из мест захоронений Утгардтцев. Сами Утгардтцы не беспокоятся каких-то законах на эту тему — они просто делают все возможное, чтобы покарать любого глупца, нарушившего покой их мертвецов.

Дварфы Серебряных Кордонов вообще считают, что все найденное в их старинных постройках принадлежит признанным потомкам тех dwarфов, которые когда-то там жили. В некоторых случаях, типа окруженных слухами шахт поблизости Высокого Леса, никаких известных наследников не существует. С другой стороны, подземелья около Порочного Перевала считаются законным наследием клана

Стального Щита, в настоящее время обитающего в Цитадели Адбар. Дварфов Стального Щита не более нескольких дюжин, и они в большинстве своем ремесленники (точнее, доспешники), чем воины. Но они утверждают, что являются потомками Аворшала Стального щита, древнего героя битвы Порочного Перевала, который некогда управлял теми пещерами. Если только Стальные щиты прослышат, что кто-либо сейчас расчищает подземелья Падшего Пути, они потребуют возвращения их законного сокровища, а Харбромм из Цитадели Адбар вероятно будет вынужден поддержать эти требования или по крайней мере вышлет некоторую компенсацию для Стальных Щитов.

ЗАЩИТА И ВОЕННОЕ ИСКУССТВО

Население Серебряных Кордонов знает о войне не понаслышке. Даже если они не желают войны, война может настичь их. Первоначальный и наиглавнейший способ защиты на Севере — это сама община. Даже при отсутствии защитных стен объединенное поселение легче защитить, чем группы отдельных друг от друга строений. Поэтому большинство горожан Серебряных Кордонов по возможности укрывается за стенами, и независимо сделаны они из камня, дерева или земли, община в первую очередь поддерживает их патрулирование и хорошее состояние. В городе также общепринятыми являются некоторые виды предупредительных устройств, такие как горны, гонги или барабаны, с помощью которых жители предупреждают о неотвратимой угрозе.

Городская стража — следующее звено в цепи защиты общины. Иногда в составе этих групп профессиональные солдаты, занятые на службе целый день, а иногда добровольцы, занятые частично. Солдаты в этих группах почти универсально тренированы и вооружены простым рукопашным оружием, обычно каким-либо типом меча; большинство из них также опытно с простым дистанционным оружием. Большинство общин в Серебряных Кордонах патрулируют городские стены днем и ночью, а некоторые с наступлением темноты отказываются выпускать или выпускать незнакомцев.

Стратегия и тактика

Общим количеством армия Серебряных Кордонов не превышает суммарное количество их многочисленных врагов. Бесконечные банды орков, троллей, великанов, гноллов и падших тварей, блуждающие этими землями, могли бы сокрушить объединенные силы Кордонов, не смотря на отвагу и магическую поддержку последних. К счастью, различные чудовища и гуманоиды редко собираются под единым командованием. Поэтому военные лидеры в регионе часто могут сконцентрироваться только на одном или двоих врагах, что делает их задачу проще (но не легче). Также работает в их пользу тот факт, что их гуманоидные и чудовищные противники обычно не организованы и лишены магической поддержки, поэтому их можно победить с меньшими потерями, чем если бы враги были дисциплинированы и вооружены смертельной и дальнбойной магией.

Главным образом, города Серебряных Кордонов держат большую часть их сил поблизости от дома. Опасность может нагрянуть очень быстро, поэтому нельзя рисковать быть застигнутыми без защитников,

которые рассеяны по малым гарнизонам слишком далеко, чтобы помочь. Во времена большой опасности города Кордонов поклялись отсылать друг другу помощь, но вряд ли более чем половина солдат отдельного города может быть отправлена, чтобы остановить угрозу где-то еще в Кордонах. Некоторые опасаются, что при истинной угрозе один или более городов могут быть не выполнены свои обязательства и отказаться посылать войска, которые могут быть использованы ими для защиты собственных стен. Когда наступит этот день, в Фаэруне узнают, устоит лига Серебряных Кордонов или падет.

В дополнение к обычной практике содержания войск поблизости от дома все основные города — Сильверимун, Эверлунд, Сандабар и цитадели дварфов — беспрестанно патрулируют и проводят разведку местности на два-три дня езды от их городских стен. Патрули часто курсируют по диким землям за пределами городских ворот, истребляя и прогоняя враждебных существ. Им может быть отдан приказ разобраться с определенной угрозой, например, бандой гноллов, скрывающейся слишком близко от каких-то деревень, разбойниками, нападающими на важный торговый маршрут, или ужасным медведем, который охотится слишком близко от необходимого брода. К таким заданиям часто подключают заклинателей, в особенности жрецов, чародеев и магов, а иногда также желающих бардов, друидов и рейнджеров.

Когда общине угрожает серьезная опасность, например, к границам подступает орда орков, местные военные лидеры отправляют многочисленных разведчиков и собирают всех военнослужащих, вооружая их. В таких случаях звучат сигналы тревоги, и по возможности горожанам вне городских стен дается некоторое время, чтобы попасть вовнутрь прежде,

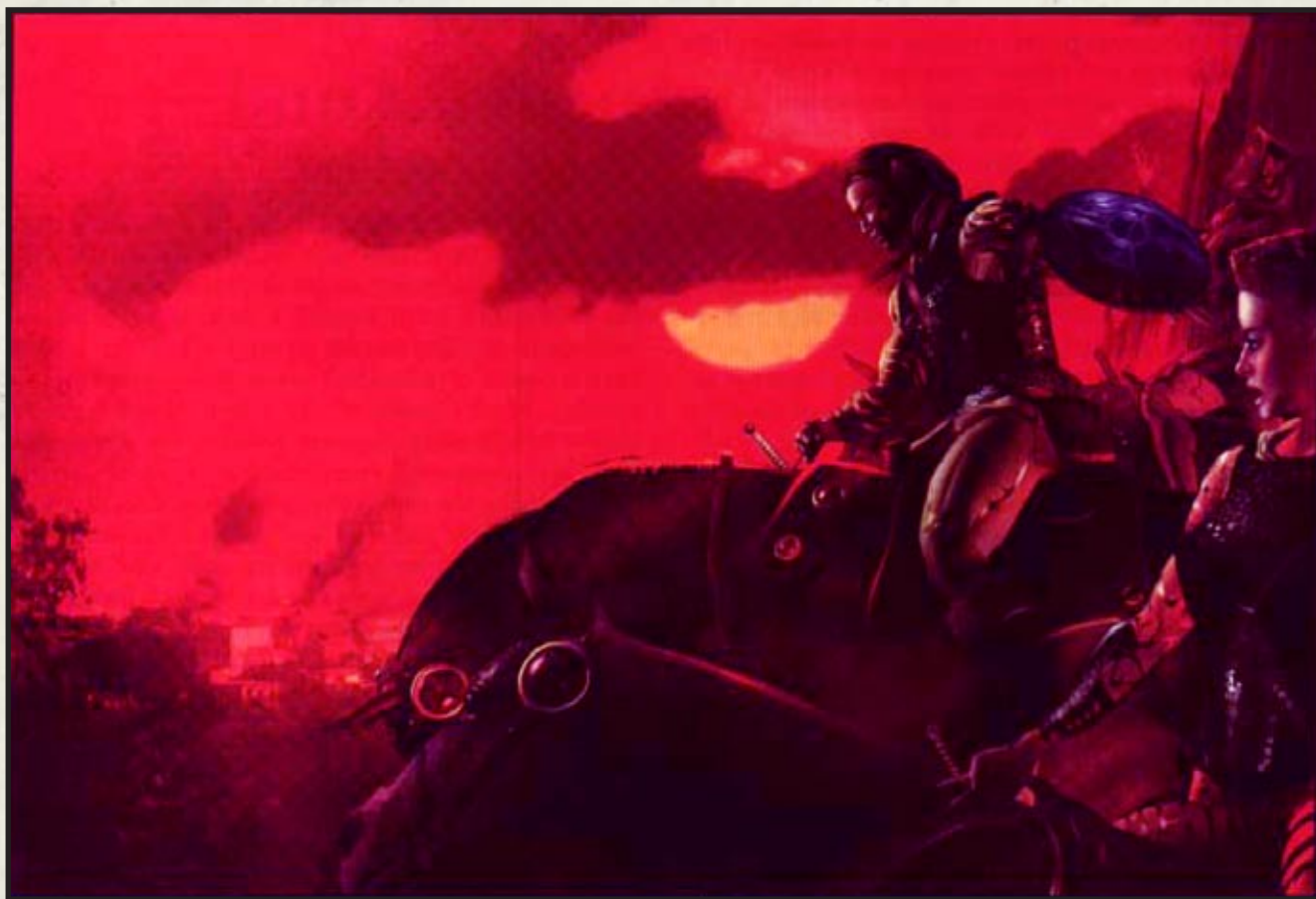
чем ворота закроются. Если ворота закрылись, то вряд ли они откроются пока присутствуют вражеские силы, кроме случаев, когда впускают отряды защитников. Горожане обычно в такое время сидят по домам, но могут и активно помогать защитникам, ухаживая за ранеными, таская припасы, строя баррикады. Если защитники начинают проигрывать битву, гражданские добровольцы и призывники могут помочь городу устоять.

Осмотр Севера

Городам в Серебряных Кордонах подчиняются в общем пол дюжины постоянных армий, смесь различных добровольных отрядов и городской стражи и горстка специализированных боевых подразделений. Эти войска существуют для одной цели: защитить горожан и их собственность от жаждущих крови свирепых врагов.

В этом году Алустриель попыталась убедить участников соглашения лиги создать общий фонд защиты. Согласно ее плану, совет конфедерации распорядился бы деньгами фонда в целях обороны или другой деятельности, направленной непосредственно на обеспечение безопасности и защиты Серебряных Кордонов. Алустриель хотела бы, чтобы часть денег использовалась на усиление физической обороноспособности тех общин, в которых она находится в плохом состоянии. По замыслу Алустриель, для примера можно было бы поменять деревянные городские стены на каменные, закупить лучшее оружие и доспехи для городских солдат, нанять больше разведчиков и приобрести магические предметы для экипировки солдат и поддерживающих их заклинателей.

иллюстр. Денниса Килгера



Патруль Серебряного Легиона

В самых крупных общинах пока это предложение было встречено довольно прохладно (хотя Бруенор из Мифрилового Зала поддержал его с энтузиазмом). Крупные города полагают, с серьезным основанием, что их вклады принесут меньшую пользу общинам Серебряных Кордонов, чем они сами. Эти города также выразили некоторую обеспокоенность тем, как будут размещены деньги фонда. Очевидно, что Леди Алустриель должна использовать всю силу своего убеждения, чтобы склонить эти города к своей точке зрения.

Алустриель задумала и другое использование денег фонда, но упомянула об этом пока только Бруенору и некоторым другим самым верным ее соратникам. Фонд также можно использовать для восстановления городов, разрушенных войной. Верховная Леди подозревает, что фактически конфедерация может оказаться неспособной защитить каждого члена сообщества в случае крупного нападения Короля Обоудда из Цитадели Множества Стрел или подобного могущественного врага. Когда произойдет нападение орды короля орков, конфедерация вынуждена будет выбирать, какие из городов защищать, жертвуя некоторыми из них, чтобы спасти другие.

Хотя в военное время такая стратегия является приемлемой, Алустриель и Бруенор понимают, что остальные в Серебряных Кордонах не поймут ее. Каждая община пожелает, чтобы спасали именно ее, и большинство откажется принимать то, что другая община более ценна для дальнейшего выживания лиги. До того, как они смогут убедить других членов соглашения платить в общий фонд, Алустриель и Бруенор планируют сохранить эту сторону вопроса при себе.

Северный смотр собирает большинство сил из шести городов-участников соглашения Лиги Серебряных Кордонов: Цитадель Адбар, Цитадель Фелбарр, Эверлунд, Зал Мистры, Сильверимун и Сандабар. Местные отряды и городская стража в большинстве случаев защищают свои собственные дома и патрулируют не далее своих полей.

ЦИТАДЕЛЬ АДБАР

Король Харбромм командует тремя отдельными силами: Железная Гвардия, Тайная Разведка и Молоты Морадина. Городская стража и личная охрана Харбромма составлены из Железной Гвардии.

Железная Гвардия: 1404 тяжелый пехотинец; 601 арбалетчик; 451 всадник на боевых пони.

Тайная Разведка: 20 элитных разведчиков; воров и рейнджеров 4 уровня и выше.

Молоты Морадина: 27 жрецов, монахов и паладинов 6 уровня и выше.

В критические моменты Цитадель Адбар может собрать по меньшей мере 2000 хорошо вооруженных воинов.

ЦИТАДЕЛЬ ФЕЛБАРР

Отряды Фелбарра известны как Стража Цитадели. Из них выбирают городскую стражу и телохранителей Короля Варкроуна.

Стража Цитадели: 401 тяжелый пехотинец; 250 арбалетчиков; 131 всадник на боевых пони.

ЭВЕРЛУНД

Первый Старейшина Кайл Мурволкер, как Верховнокомандующий Эверлунда, командует Эверлундской армией, Армией Долины. Городская Стража подчиняется Малвину Драге, Хранителю Моста.

Армия Долины: 201 тяжелый пехотинец; 400 лег-

ких пехотинцев; 301 эльфийский стрелок; 301 легких кавалериста; 151 тяжелых кавалеристов.

Городская Стража: 187 стражников (привлекаются к битве только в крайних случаях).

МИФРИЛОВЫЙ ЗАЛ

Армия Короля Бруенора известна как Хозяева Зала. Хозяева обеспечивают городскую охрану, помимо защиты Мифрилового Зала. Элитная Королевская Гвардия следует в битву вместе с Бруенором.

Хозяева Зала: 380 тяжелых пехотинцев; 103 арбалетчика; 52 всадника на боевых пони.

Королевская Гвардия: 21 элитный пехотинец, все 4 уровня и выше.

СИЛЬВЕРИМУН

Жемчужина Севера защищается знаменитыми Рыцарями в Серебре под командованием Серниуса Алатара и Магостражей под командованием Джоруса Азурмантла. Верховная Гвардия дворца присоединяется к битве только тогда, когда Верховный Маг сам выходит на поле брани. Рыцари в Серебре обеспечивают стражу в городе.

Рыцари в Серебре: 704 тяжелых кавалериста.

Магостража: 32 мага и чародея 5 уровня и выше.

Верховная Гвардия: 90 элитных дворцовых стражников 6 уровня и выше.

САНДАБАР

Хельм друг дварфов объединил свою бывшую наемную армию со Шилдсарцами, армией Сандабара. Его личная стража состоит из дварфов-наемников, когда-то воевавших с ним. Городской стражей являются Каменные Щиты, а Осторожные – это группа опытных шпионов.

Шилдсар: 626 тяжелых пехотинцев; 308 стрелков; 325 легких кавалеристов; 173 тяжелых кавалеристов.

Каменные Щиты: 83 стражника.

Осторожные: 39 шпионов, сыщиков и осведомителей, в большинстве своем воров 3 уровня и выше, экспертов и обывателей.

СЕРЕБРЯНЫЙ ЛЕГИОН

Армия лиги Серебряных Кордонов известна как Серебряный Легион. Она состоит из отрядов, избранных из армий каждого подписавшего соглашение города. Легион размещен в Укреплении Дозор Раувина, в предместье Сильверимуна, под командованием Верховного Генерала Метраммара Аерасума. Большая часть Серебряного Легиона рассеяна по гарнизонам и патрулирует территорию Серебряных Кордонов, являясь первостепенным обеспечением безопасности поселенцев, живущих далеко от городов.

Текущий состав Серебряного Легиона включает 200 Рыцарей в Серебре из Сильверимуна, 250 воинов Железной Гвардии из Цитадели Адбар, 200 воинов Шилдсара из Сандабара, 100 лучников и кавалеристов из Эверлундской Армии Долины, 50 дварфов из Цитадели Фелбарр и 50 из Мифрилового Зала, общей мощью 850 бойцов. (Эти бойцы включены в списки их родных городов, их обязанности и местоположение меняются каждый день). В некоторых городах привычно отправляют отряды новичков, которых не жалко отдать для общественных интересов Лиги, но под командованием Метраммара в Серебряном Легионе бесконечные патрули и перестрелки сделают ветераном даже самого жалкого новичка в отряде.

В данный момент силы Легиона распределены следующим образом: 200 в Цитадели Фелбарр, 200 в Сандабаре, 50 в Джалантаре и 400 в Укреплении

Дозор Раувина. Верховный Генерал планирует вскорее отправить отряд из 50 солдат в Кваерварр, чтобы обеспечить защиту города от угрожающих ему чудовищ.

РЕЙНДЖЕРЫ И РАЗВЕДЧИКИ

Неучтенные в смотре какого-либо города, эти северные воины дикой природы немногочисленны по сравнению с объединенной армией Серебряных Кордонов, но собранные вместе они также необходимы для обороны региона как и военная мощь Сандабара или Цитадели Адбар. Много отличных рейнджеров действует на территории Серебряных Кордонов, различными способами способствуя безопасности и процветанию конфедерации и ее общин. Они предоставляют неоценимые сведения о передвижениях таких противников как армии Короля Обоудда, противостоят бесчинствам орков-мародеров и шпионов, разбираются с агрессивными животными и чудовищами прежде, чем они посеют панику в заселенных районах, и становятся проводниками тех, чья работа или другие планы вынуждают отправиться в негостеприимные дикие земли.

Рейнджеры часто первыми узнают о важных событиях, случившихся в регионе за пределами городских стен. Они обмениваются новостями друг с другом, чтобы находиться в курсе событий и обнаруживать вероятность какой-либо возрастающей угрозы, а затем поделить своими подозрениями с жителями Кордонов. Не стоит говорить, что такие рейнджеры пользуются большим уважением жителей Серебряных Кордонов. Во многих городах известный рейнджер, находясь проездом, может не платить за свое пиво, обед или жилье.

Рейнджеры – это не только те персонажи, которые используют свои навыки в дикой местности для защиты городов и поселенцев Кордонов. Наделенные добрым сердцем варвары Утгардта редко позволяют злым существам угрожать кому-либо, даже мягкотелому городскому народу. Друиды, разведчики харперов и воры с навыками, склонными к хитростям и наблюдению, также проводят разведку в этих землях. В главе 6, Герои Севера, описываются некоторые престиж-классы, например, убийца великанов, дикий скаут и несравненный лучник, которые также могут применить в Серебряных Кордонах свои способности.

Армии и ополчение

Многочисленные армии Серебряных Кордонов имели возможность приобрести немалый опыт борьбы с гуманоидами и чудовищами, угрожающими Северу. По сравнению с постоянными армиями большинства других земель, солдаты Серебряных Кордонов – закаленные ветераны. Ведь, к сожалению, у них так много врагов.

Большинство патрулей и отрядов в диких землях передвигаются верхом на легких боевых лошадях (тяжелые боевые лошади в целом придерживаются для кавалерии). Те, кто идет пешком, несут с собой соответствующий рацион и снаряжение, достаточные для того, чтобы выжить в диких местах хотя бы декаду. Их оружие и доспехи могут отличаться в зависимости от их общины (смотрите типичных стражей ниже), но редко можно встретить членов таких патрулей без хотя бы одного военного рукопашного и одного простого или военного дистанционного оружия (наиболее распространены арбалеты и длинные

луки). Многие носят кожаные доспехи, выдубленную кожу или кольчужную рубашу. Типичные военные силы Серебряных Кордонов включают тяжелую пехоту dwarфов, эльфийских лучников, человеческие легкие пехоту, кавалерию и ополчение.

Дварф, тяжелый пехотинец: Дварф щитовик Вот 1; СВ 1/2; Гуманоид среднего размера; КХП 1d8+5; ХП 9; Иници +0; Скор 6м; КД 19 (касат. 10, отороп. 19); ат +3 рукопашн (1d8+1/х3, превосходный боевой молот) или +1 стрелков (1d8/19-20, легкий арбалет); СК свойства dwarфа; МЗ 3д; Сп-Бр Стойк +4, Рефл +0, Воля -1; Сила 13, Ловк 10, Тело 14, Интл 11, Мудр 9, Обн 6.

Навыки и черты: Взбирание -5, Ремесло (любое одно) +1, Езда верхом -6, Отслеживание +0; Прочность.

Свойства dwarфа: +1 расовый бонус к броску атаки против орков и гоблиноидов; +2 расовый бонус к спасброскам Воли против заклинаний и подобных способностей; +2 расовый бонус к спасброскам Стойкости против яда; +4 бонус уворачивания против великанов; темновидение 18 метров; хитрость камня; +2 расовый бонус к проверкам Оценки и Ремесла или Профессии, связанных с камнем или металлом (эти бонусы уже учтены выше).

Снаряжение: превосходный боевой молот, легкий арбалет, 20 арбалетных болтов, превосходные полу пластинчатые латы, большой стальной щит.

Эльф, Лучник: Лунный эльф Вот1; СВ 1/2; Гуманоид среднего размера; КХП 1d8; ХП 4; Иници +2; Скор 9м; КД 17 (касат. 12, отороп. 15); атака +2 рукопашн. (1d8/19-20, превосходный длинный меч) или +5 стрелков. (1d8/х3, превосходный длинный лук); СК свойства эльфа; МЗ Хд; Сп-Бр Стойк +2, Рефл +2, Воля -1; Сила 11, Ловк 15, Тело 10, Интл 10, Мудр 8, Обн 9.

Навыки и черты: Взбирание +2, Прислушивание +1, Езда верхом +2, Поиск +2, Отслеживание +2; Выстрел Вблизи.

Свойства Эльфа: +2 расовый бонус к спасброскам Воли против заклинаний школы очарования и подобных эффектов; зрение при низкой освещенности; может проводить проверку Поиска скрытых или потайных дверей в пределах 1,5 м как при активном поиске.

Снаряжение: Превосходный длинный лук, 20 стрел, превосходный длинный меч, превосходная кольчужная рубаша, баклер.

Человек, легкий пехотинец: Человек Воитель1; СВ 1/2; Гуманоид среднего размера; КХП 1d8+3; Хп 7; Иници +1; Скор 9м; КД 17 (касат. 11, отороп. 16); ат +4 рукопашн. (1d8+1/19-20, превосходный длинный меч) или +2 стрелков. (1d8/19-20, легкий арбалет); МЗ Н; Сп-Бр Стойк +2, Рефл +1, Воля -1; Сила 13, Ловк 12, Тело 11, Интл 10, Мудр 9, Обн 8.

Навыки и черты: Взбирание +1, Прислушивание +0, Езда верхом +1, Отслеживание +0; Прочность, Фокусировка в Оружие (длинный меч).

Снаряжение: Превосходный длинный меч, легкий арбалет, 20 арбалетных болтов, кольчужная рубаша, большой стальной щит.

Человек, тяжелый кавалерист: Человек Воин1; СВ 1; Гуманоид среднего размера; КХП 1d10+4; Хп 9; Иници +0; Скор 6м; КД 17 (касат. 10, отороп. 17); ат +4 рукопашн. (1d8+1/19-20, превосходный длинный меч) или +2 рукопашн. (1d8+1/х3, тяжелое копьё) или +2 стрелков. (1d8/19-20, легкий арбалет); МЗ Н; Сп-Бр Стойк +3, Рефл +0, Воля -1; Сила 13, Ловк 11, Тело 12, Интл 10, Мудр 9, Обн 8.

Навыки и черты: Приручение животных +3, Прислушивание +0, Езда верхом -2, Отслеживание +0; Сражение Верхом, Фокусировка на оружии (длинный меч), Прочность.

Снаряжение: Превосходный длинный меч, легкий арбалет, 20 арбалетных болтов, тяжелое копье, превосходные нагрудные латы, большой стальной щит, тяжелая боевая лошадь.

Человек, ополченец: Человек Воитель1; СВ 1/2; Гуманоид среднего размера; КХП 1d8+3; Хп 7; Иниц +1; Скор 9м; КД 14 (касат. 11, отороп. 13); ат. +3 рукопашн. (1d8+1/х3, длинное копье) или +3 стрелков. (1d6/х3, короткий лук); МЗ Н; Сп-Бр Стойк +2, Рефл +1, Воля -1; Сила 13, Ловк 12, Тело 11, Интл 10, Мудр 9, Обн 8.

Навыки и черты: Приручение Животных +3, Профессия (любая) +4, Отслеживание +1; Фокусировка в Навыке (Профессия (любая)), Прочность,

Снаряжение: Длинное копье, короткий лук, 20 стрел, выдубленная кожа.

РЫЦАРИ В СЕРЕБРЕ

Эта бесстрашная боевая сила получила свое название с легкой руки барда Минтипера Серебряного Месяца, который употребил эту фразу в балладе, повествующей о доблести рыцарей, одетых в серебро, и о том, как они столкнулись с превосходящими силами противников, и вышли победителями. До того как стихи Минтипера стали известными, элитная команда защитников Сильверимуна казалась смехотворно малой и недостаточно обученной военной дисциплине (особенно дварфы из Цитадели Фелбарр). Но теперь Рыцари являются желанными гостями везде, где бы они ни появились, и многие общины полагаются на их помощь в те моменты, когда враги угрожают сокрушить их оборону.

Рыцари в Серебре известны своим благородным поведением, а их невозмутимость в разгаре сражения просто легендарна. Немало из их число обладают манерами бывшего придворного; множество песен и рассказов, превозносящих их галантность, стали популярными в тавернах и гостиницах Севера. Не менее велико количество сражений, которых они выиграли, и часто против превосходящего числа противников (по общему признанию часто с помощью Алустриель и других союзников, таких как Магостража и Харперы). Фактически, Рыцари еще никогда не терпели поражения на поле боя, и такая репутация внушает гордость и доверие к ним.

Если они не принимают участия в активной защите от нападения на Сильверимун и другие союзные города, то Рыцари в Серебре берутся за выполнение различных миссий и заданий, все из которых каким-то образом связаны с защитой их города и родины. Одной из самых обычных их обязанностей является патрулирование сельской местности в радиусе 80 километров от городских стен. Такие патрули обычно

сопровождаются заклинателем из городской Магостражи (смотрите ниже). Рыцари имеют право применять все законные меры Сильверимуна на патрулируемой ими территории, хотя часто им приходится полагаться на свое чувство справедливости в ситуациях, которые специально не предусмотрены в правительственных положениях их города.

Существует два способа стать одним из Рыцарей в Серебре: поступить добровольцем или получить полномочия от Таэрна Хорнблейда. Первый способ наиболее обычен. Чтобы поступить добровольцем к Рыцарям, претендент должен предстать перед Мастером по Найму Мазиллором Шаттерстейвом (3д мужчина, человек, Вн 7/Странствующий Рыцарь 5) в городе Сильверимуне. Мастер Шаттерстейв принимает претендентов только раз в месяц, так что если претендент пропустил период вербовки в данном месяце, ему придется дождаться следующего.

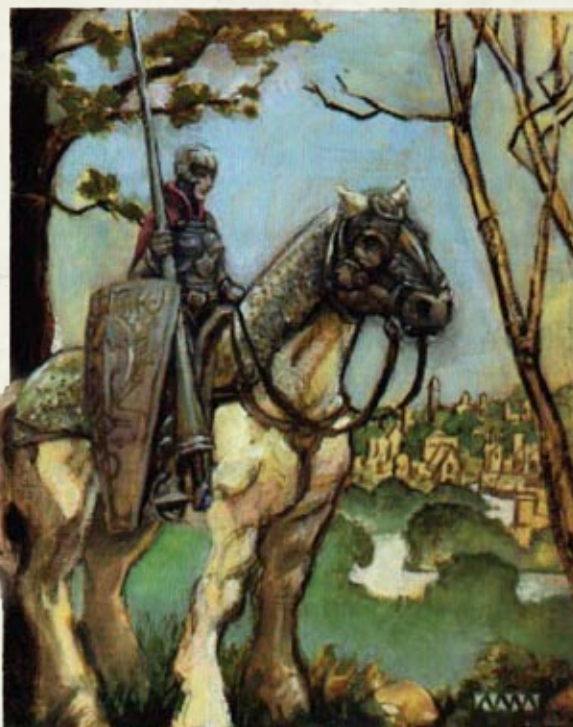
Претендент должен соответствовать нескольким критериям, чтобы его кандидатуру рассматривали для принятия в ряды Рыцарей, включая опытность в сражениях, уровень знаний Серебряных Кордонов, который удовлетворит Мастера Шаттерстейва, и моральные качества (иногда их проверяют при помощи заклинания *обнаружение зла*). Кандидаты, не имеющие большого опыта (например, 1-го уровня), могут присоединиться, если за них поручились члены организации; многие из рыцарей низкого уровня в организации являются выходцами из Сильверимунцев и надеются приобрести опыт, престиж и авторитет на государственной службе.

Чужеземцы также могут присоединиться к рыцарям согласно тем же самым требованиям. Мастер Шаттерстейв менее строг к опытным бойцам,

которым не хватает знаний о регионе, но он должен убедиться, что каждый такой претендент – мужчина или женщина с добрым сердцем. Все новички начинают как рыцари на поруках, это просто означает, что им не дают никаких команд прежде, чем они не докажут свою состоятельность. Рыцарям на поруках платят 15 золотых в месяц.

Опытный воин, следующий приказам в качестве рыцаря на поруках и показывающий какое-либо стремление к лидерству, в общем, быстро продвигается. Рыцари-сержанты возглавляют отряды из десяти рыцарей на поруках; наилучшие рыцари возглавляют отряды из пятидесяти или ста рыцарей на поруках. Во главе всех стоят рыцари-командующие; получение этого звания обычно требует нескольких лет выдающегося лидерства в качестве наилучшего рыцаря. Лидерам платят 10 золотых/уровень за месяц.

Необычное положение занимают странствующие рыцари. Любой странствующий рыцарь не командует отрядами, но не подчиняется никому, кроме Верховнокомандующего Рыцаря Серниуса Алатара, лидера Рыцарей в Серебре. Ожидается, что стран-



Рыцарь в Серебре на боевом посту

ствующий рыцарь исполняет любые обязанности, задания и миссии, которые считает важными для безопасности и благополучия Сильверимуна. Странствующий рыцарь может патрулировать или нести стражу, а может отправиться путешествовать в одиночестве на Мировой Хребет, чтобы выследивать ледяных великанов.

Много закаленных авантюристов стремятся получить это звание, так как оно предоставляет им свободу заниматься любым заданием, которое они считают достойным, не отвлекаясь от своих обычных занятий. Персонажи, которые получили уровень в престиж-классе странствующий рыцарь Сильверимуна, автоматически признаются странствующими рыцарями. Другие Рыцари в Серебре должны обратиться к Верховнокомандующему Рыцарю Алатару, чтобы освободиться от своих обязанностей и стать странствующими рыцарями. Другими словами, не каждый странствующий рыцарь должен брать соответствующий престиж-класс. Странствующим рыцарям выплачивают пособие 10 золотых/уровень в месяц, чтобы возместить их расходы.

Новых рыцарей принимают в должность на церемонии, в течение которой Верховнокомандующий Рыцарь представляет новых защитников города. Серниус Алатар

Лично вручает новым рыцарям их знак отличия и снаряжение. Верховнокомандующий Рыцарь и Верховный Маг Сильверимуна совместно проводят церемонии представления новых рыцарей-командующих или новых странствующих рыцарей.

МАГОСТРАЖА

Основанная в 1255 ДО Таэрном Хорнблейдом, Магостража служит самым могущественным оружием Сильверимуна уже более чем сто лет. Изначально Таэрн основал организацию для обеспечения Алустриель магическими телохранителями, но со временем численность Магостражи возросла (и ее члены доказали свою ценность), и сейчас на этих верных магах и чародеях возлагается намного больше обязанностей. Кроме того, что Магостража поддерживает бдительную охрану Высшего Дворца, она также управляет и контролирует городскую опеку, основанную на мифале, спонсирует Сильверимунский Конклав колледжей и мудрецов, и выезжает на поле боя, чтобы сразиться на стороне Рыцарей в Серебре.

Поскольку Таэрн Хорнблейд сейчас управляет Сильверимуном как Верховный Маг, он назначил себе замену: Джоруса Азурмантла, который носит титул Лорда-Опекуна.

В настоящее время Магостража включает 32 заклинателя таинства 5-го и выше уровня каждый. Они все добровольцы и могут оставить службу в любой момент (практически, некоторые так поступают, если собираются на долгое время уехать из Сильверимуна).

Претенденты должны продемонстрировать Джорусу Азурмантлу свое владение боевой магией, сколдовав в присутствии Лорда-Опекуна несколько заклинаний, включая хотя бы одно заклинание 3-го уровня и выше. Обязанности Магостражи слишком серьезны, чтобы поручать их новичку. Джорус также определяет мировоззрение и истинную форму любого, кто желает присоединиться, привлекая союзный жрецов, чтобы они помогли проверить претендента заклинаниями обнаружение зла, чтение мыслей, зона правды и истинное зрение. Умные и хорошо подготов-

ленные шпионы ранее проскальзывали, несмотря на такое исследование, но все же оно задерживает всех, кроме наиболее смелых злодеев.

Большинство представителей данной организации известны просто как Магостражи. Со временем, набравшись опыта, Магостраж может стать Опекуном. В настоящее время 7 Опекунов контролируют деятельность 25 Волшебных Стражей. Как минимум один Опекун и два Волшебных Стража всегда дежурят в Верховном Дворце. В отличие от Рыцарей в Серебре, здесь не существует странствующего Магостража; от любого из Магостражей ожидается, что он или она будут придерживаться графика дежурств, требующего их присутствия в городе, охраны дворца или патрулирования с Рыцарями Серебре в течение двух дней каждой декады. Опекуны еще больше заняты и должны проводить пять дней из каждой декады на дежурствах в или около Сильверимуна.

От молодых волшебников, желающих посещать Сильверимунский Конклав магов, часто требуется служба в Магостражах. При договоренности о графике службы, волшебник может обучаться в колледже половину от обычного срока. К тому же Магостраж в хорошем положении получает 10 золотых/уровень в месяц (Опекун – 25 золотых/уровень в месяц). Как член Магостражи, персонаж становится высоким должностным лицом в городе и обладает существенным влиянием и властью повсюду в Серебряных Кордонах.

ПЛЕМЕНА УТГАРДТЦЕВ

Утгартцы – это группа высоких, черноволосых и голубоглазых людей, которые живут на Севере уже многие поколения. Каждое племя имеет свое собственное мнение относительно его точной родословной, но между собой эти рассказы никогда не совпадают. Знатоки рассуждают, что, учитывая сходные характеристики, они должны были произойти от общих предков, скорее всего в результате смешения Илласканцев, Незерийцев и, возможно, одного-двух других более примитивных и диких племен, которые когда-то бродили по горной местности Севера. Большинство племен ведут полукочевой образ жизни, скитаясь по просторам Севера и при этом проводя наиболее тяжелые зимние месяцы в определенном месте, чаще всего в зимнем лагере. Некоторые племена отказались от своих традиций и основали постоянные поселения. За исключением Черных Львов и Грифонов, утгартцы выживают, занимаясь охотой, собирательством и совершением набегов вдоль местности.

В то время как каждое племя имеет свои отличные характеристики и устойчивые традиции, все они уважают один из тотемов животного Утгара. Варвары считают, что они получили свое название от Утгара Гардолфссона, знаменитого воителя Руатайма, который был известен своими триумфальными победами на поле битвы. Страстно желая достойного вызова, Утгар Гардолфссон намеревался завоевать ныне исчезнувшую цивилизацию Илласков. В то время как Утгар достиг успеха и разграбил Илласк, другие цивилизованные народы Побережья Меча поспешно собрали армию, чтобы противостоять Северному захватчику. Этими силами они атаковали его лагерь и разрушили его корабль. Отрезанные от моря, Утгар и его соратники отступили внутрь страны; Илласкацы не последовали за ними, рассчитывая, что чудовища в ледяных диких землях прикончат варваров.

Несмотря на все трудности, с которыми они столкнулись, Утгар и значительная часть его армии остались живы. Варвары обеспечивали себя набегами на поселенцев во внутренней части Севера. Утгар приобрел новых соратников из числа населения того региона, на который совершались набеги. На некоторых произвело впечатление его мастерство в сражении; другие просто предпочли присоединиться к тому, кого не так просто победить. В конечном счете его силы возросли настолько, что он стал собирать дань с многих северных общин, и многие предпочитали лучше заплатить, чем столкнуться с яростью его варварской орды. Утгар и последний из его Руатаймских последователей разбогатели на деньгах и товарах, которые они собирали под угрозой силы.

Как говорят потомки его великой армии, Утгар строго придерживался традиций и не был лишен своеобразного дикого благородства. Он считал, что деревни, платившие ему дань, находятся под его личной защитой, и именно это понятие феодально-го обязательства стало причиной его смерти. В течение последних лет его жизни орда орков наступала с Хребта Мира. Утгар и его орда встретили этих существ такой битвой, что ее до сих пор помнят во всех племенах и повторяют в устных приданиях и боевых кликах. Утгар и многие другие воители погибли в этой битве, но они остановили надвигающийся поток орков настолько эффективно, что жалкие остатки орды орков еле унесли ноги обратно в горы.

Соратники Утгара похоронили своего павшего вождя вместе с почетным караулом из семи других воинов, тоже погибших в битве. Они насыпали земляной холм над его телом и накрыли насыпь камнями, чтобы уберечь от хищных зверей и голодных ворон, а затем поместили огромный камень наверху завершенной насыпи. Это священное место расположено, по верованиям, в тех краях, которые известны как Холм Моргара; оно не только отмечает место захоронения из основателя, но и дало начало похоронных традиций, которые соблюдаются и по сей день.

Племена Серебряных Кордонов

В Фаэруне осталось десять племен варваров Утгартцев, но только четыре из них – племя Черного Льва, племя Серого Волка, племя Красного Тигра и племя Небесного Пони – фактически живут на территории Серебряных Кордонов. Остальные шесть рассеяны по Высокому Лесу, Дикой Границе и Северному Побережью Меча. В этом разделе детально описаны четыре племена, живущих в Кордонах, а также Черные Вороны, племя, которое персонажи могут встретить, путешествуя по этой территории.

ПЛЕМЯ ЧЕРНОГО ЛЬВА

Хотя это племя и сохранило тотемное имя своего животного, его члены больше не чтят Черного Льва или Утгара. Оставив свой прежний кочевой образ жизни, Черные Львы соорудили постоянные строения возле Источника Беоранны. Аналогично, они отказались от набегов и охоты как первоначальных средств выживания и теперь занимаются сельским хозяйством, пасут скот, охотятся и собирают растения в лесу. Жрецы в племени сейчас поклоняются Хельму, Ильматеру, Торму и Тиру. Один жрец в племени (Патревени Однорукий, ХН, человек, мужчина, жрец Утгара3) все еще служит Угару, но его соплеменники остаются глухими к его просьбам и предупреждениям. С них достаточно постоянной войны и они стремятся к менее жестокому и разрушитель-

ному образу жизни.

Большинство других племен Утгартцев, в частности Красные Тигры, с высокомерием относятся к решению Черных Львов отказаться от традиций. Объяснение того, почему племя так изменилось, дает их вождь, Андар Лесное Сердце (ХН, человек, мужчина, Варвар 6): «Грядет война с королем орков. С каждым днем она все ближе. Когда, наконец, она наступит, то охватит все, что перед ней будет, затопит как вода весной. Черные Львы тоже погибнут, если только мы не будем планировать наше будущее».

До того, как это случится, Черные Львы начали торговать с другим народом, особенно с Кваерварром и Сандабаром. Если когда-то появление Черного Льва, идущего по улицам большого города, считалось редким событием, то сейчас это просто необычно. В настоящее время экономика этого племени неразвита, но сельское хозяйство и выпасание скота довольно удачны и позволяют им быстро расти. Вождь в тайне надеется, и пока он ни с кем не поделился своими мыслями, что он будет способен повлиять на участников соглашения Серебряных Кордонов, чтобы они приняли Черных Львов в свои ряды и оказали племени сильную поддержку в случае нападения орды орков.

Город Черных Львов, Источник Беоранны, описывается в 1 главе этой книги. Окруженный низкой деревянной изгородью с загонами для лошадей, овец и рогатого скота, он мог бы сойти за множество других маленьких пограничных поселений. Племя все еще охотится в лесах и долинах возле поселения, но его выживание уже не зависит только от охоты.

ПЛЕМЯ ЧЕРНОГО ВОРОНА

Черные Вороны не живут в Серебряных Кордонах, но известны по всей конфедерации как опасные налетчики и неисправимые бандиты. Это крайне традиционное племя бесславно известно как бич караванов и путешественников, чьи путешествия начинаются в Серебряных Кордонах и приводят их на запад к Северному Побережью Меча. Передвигаясь на своих огромных воронах, воители племени нападают с неба, изматывают и убивают выбранную цель. Черные Вороны особенно презирают жрецов, которые стремятся распространять свою веру на Севере, и отслеживают этих противников, где только можно.

Черные Вороны заработали себе репутацию наиболее враждебного из всех Утгартских племен. Они не терпят пришельцев там, где, по их мнению, располагается их территория. Столкновения с Черными Вороны в Серебряных Кордонах обычно происходят, когда они нападают верхом на огромных воронах. Члены этого племени никогда не контактируют с другими общинами Серебряных Кордонов, и они лишь презирают те Утгартские племена, которые основали постоянные поселения. Воители из племени Черного Ворона заходят настолько далеко, что нападают на Черных Львов при любой встрече.

Подобно большинству противников, которые используют воздушные средства передвижения, Черные Вороны предпочитают нападать на жертву из расположенной неподалеку засады. Их любимые жертвы – зажиточные торговые караваны, и они умудряются нападать на них, когда их жертвы находятся в пути между цивилизованными заставами. Протяженность Дороги вдоль Вечных Пустошей между Яртаром и Эверлундом является одним из их самых любимых охотничьих мест, а также восточная часть Сильверимунского Перевала, поскольку с него открытый вид на Незерийские Горы и и выги-

баясь выходит к Сандабару. Большая часть добычи, полученной от грабежей, жертвуется их тотемному животному, так как грабеж свидетельствует об их ненависти к цивилизации. Вопреки распространенной вере, жертвенные действия Черных Воронов не включают ритуальное разрушение награбленного – на их взгляд, достаточно просто отнять этим сокровища у остальной части мира. Следовательно, вместо того, чтобы сжечь или уничтожить добытое грабежами, Черные Вороны прячут добычу и хранят ее неподалеку от холмов своих предков на Скале Ворона.

Вождем племени является Остгар Десять Перьев (ХН, человек, мужчина, Вв 8). Он уже в преклонных годах, поэтому многие молодые воители стараются показать свою смелость, чтобы заявить о себе, как о возможных вождях племени после его смерти.

ПЛЕМЯ СЕРОГО ВОЛКА

Племя Серого Волка делит с Черными Воронами тот же курган предков (Скалу Ворона), но его члены редко странствуют за этими пределами. Все члены этого племени оборотни. Согласно легенде, это проклятье появилось в результате необдуманного решения племени предоставить кров беженцам из затерянного города Гаунтлгрима, но истинная причина случившегося скрыта под снегами многих минувших зим. В результате, сейчас у этого племени больше общего с животными, чем с людьми, и они более дикие, чем остальные их сородичи.

Дикость является образом жизни Серых Волков, и вождь их племени внушает молодым поколениям, что их проклятье оборотня является, по сути, признаком отличия, которым они должны гордиться. Рас-

сказы, популярные от Ласкана до Цитадели Адбар, повествуют о чудовищных обрядах племени, исполняемых в полнолуние, когда они воют вокруг своего племенного костра как огромная стая чудовищных зверей. Пленников, которые, к своему несчастью, попали в лапы Серых Волков, часто приносят в жертву их тотемному животному на таких ночных церемониях, иногда на Скале Ворона, где находится холм предков Серых Волков.

В отличие от других, живущих в Серебряных Кордонах оборотней Черной Крови, Серые Волки не связаны с Маларом. Фактически, эти две группы не общаются между собой. Серые Волки рассматривают оборотней Черной Крови как отвратительных для взора Утгара. Практически неоспоримой правдой является то, что в некоторых нападениях оборотней Черной Крови были несправедливо обвинены Серые Волки. Серые Волки живут, прежде всего, охотой и распространены вдоль и поперек Кордонов, на Диком Пограничье и Северном Побережье Меча. Столкновения с ними редки, но Серые Волки могут быть враждебно настроены, если их оскорбить или не позволить забрать то, что они считают по праву своим.

ПЛЕМЯ КРАСНОГО ТИГРА

Красные Тигры – одно из наиболее традиционных Утгардских племен. Когда народ Серебряных Кордонов упоминает дикий характер Утгардских варваров, то чаще всего они говорят о Красных Тиграх. Гордое и жестокое, это племя не придерживается какого-то постоянного поселения или лагеря, ведя вместо того кочевой образ жизни вдали от северной цивилизации. Члены племени с подозрением отно-

иллюстр. Вейна Ингганда



Красные Тигры защищают свои охотничьи земли

сятся к тому, чего они не понимают, и многие воители Красных Тигров предпочли бы сражаться голыми руками, чем завладеть магическим оружием, которое досталось им от какого-то волшебника.

Численность племени приблизительно составляет одну тысячу человек, которые передвигаются по своим охотничьим территориям небольшими группами от восьми до двадцати человек в каждой. Они перевозят все свои пожитки с собой на своих обученных породистых лошадях, при этом, охотясь и собирая пищу повсюду в Холодном Лесу, который они считают своими личными охотничьими угодьями. Чужаки в лесу, которые столкнутся с охотничьей группой Красных Тигров, скорее всего, подвергнутся их атаке, если только их силы не являются, очевидно, превосходящими. Красные Тигры не дураки, если они увидят отряд чужаков, который очевидно превосходит их, они разделятся на две группы – одна проследит передвижение противника, другая предупредит остальное племя.

Курганом предков Красных Тигров является Источник Беоранны, который они делят с Черными Львами.

ПЛЕМЯ НЕБЕСНОГО ПОНИ

Члены этого племени, кажется, пребывают в постоянном движении, разъезжая на своих косматых лошадях горной породы от кургана своих предков на Одном Камне (на восточной окраине Лунного Леса) на запад вдоль всего Севера до самой Долины Ледяных Ветров. Некоторые легендарные воители этого племени владели пегасами; найти себе такого скакуна стремится каждый настоящий герой Небесных Пони. В отличие от большинства других Утгардских варваров, Небесные Пони поклоняются своему животному тотему не как воплощению Утгара, но скорее его союзника Темпуса. Это не должно раздражать Утгара, возможно, потому что сам Властелин Сраже-

ний никогда не поддерживал догму, по которой Утгар может не увидеть их заслуг. В знак своей преданности божеству, племя Небесных Пони ведут войну с орками где только возможно на Севере, часто выслеживают их высоко в горах, чтобы уничтожить их поселения и ликвидировать угрозу их нападения на более южные земли.

Персонажи Утгардцев

Естественно, что Утгардские племена являются родиной многих варваров, воинов и рейнджеров. Среди варварских племен Севера также можно встретить воров, специализирующихся на разведке и навыках, связанных с военными хитростями. В то время, как большинство Утгардских племен недружелюбно относится к цивилизованным поселенцам или горожанам Серебряных Кордонов, лучшие племена – Небесные Пони, Лоси и Черные Львы – не обязательно являются их врагами. Пока граница будет оставаться там, где находится сейчас, и не будет передвигаться в те земли, по которым бродят Утгардцы, эти варвары, скорее всего, будут распространять свою ненависть на гуманоидов и чудовищ Мирового Хребта, охотясь на них каждый раз, когда те рискнут выйти из своих гордых укреплений.

Любой Утгардец может легко определить племенную принадлежность другого Утгардца за несколько минут при разговоре или более длительном осмотре с близкого расстояния деталей его одежды и снаряжения, шрамов, прически или по особенностям речи. Персонажи Утгардцы могут пытаться скрыть их племенную принадлежность (необходима проверка Маскировки), но такое поведение раздражает большинство племенных народов. Для персонажа, не являющегося Утгардцем, определение племени определенного Утгардского варвара требует проверки Знания (география) против КС 15.

ПЕРСОНАЖИ ЧЕРНЫЕ ЛЬВЫ

Игрок, выбравший Черных Львов как родное племя для своего персонажа-варвара, должен подумать о том, как отказ от традиций в этом племени повлияет на жизненную позицию его персонажа. Может, он зол на своего вождя за отказ от традиций и решил далее следовать по старому пути. Может, он одобряет эти изменения и стремится познать мир, странствуя и принимая предлагаемые им приключения? Однако персонаж-варвар Черный Лев должен остерегаться членов других племен. Большинство других Утгардцев, особенно Красные Тигры, не упустят случая оскорбить или высмеять при встрече Черного Льва. Некоторые воители из других племен могут даже напасть на Черного Льва, если столкнутся с ним за пределами его деревни.

ПЕРСОНАЖИ ЧЕРНЫЕ ВОРОНЫ

Племя Черного Ворона может быть не столь привлекательной родиной для персонажа-варвара, как другие. Черные Вороны настолько традиционны и настолько ненавидят цивилизацию, что вряд ли такой персонаж мог бы быть кем-либо иным, чем помехой в команде авантюристов. Исключением может стать случай, когда Черный Ворон покинул свое племя по какой-то непонятной причине, и теперь у него нет другого выбора, как только взаимодействовать с цивилизованным миром.

Когти Тигра

Для Красных Тигров вершиной мастерства считается такая охота, когда охотник вооружен только трехлезвным каменным кинжалом, который они называют «когтями тигра». Особенность такого кинжала состоит в трех узких, очень острых лезвиях. Удары с когтями тигра рассматриваются как вооруженная атака.

Экзотическое оружие – Рукопашное

Размер: Маленький

Стоимость: 1 зм

Повреждение: 1d6

Критический диапазон: 18-20/x2

Диапазон увеличения: о/в

Вес: 0,9 кг

Тип: Рубящее

Жрецы, поклоняющиеся животному тотему Красных Тигров, иногда изготавливают магические когти тигра для воителей племени перед большими битвами, особенно если они должны сражаться с орками, ритуальными врагами племени.

ПЕРСОНАЖИ СЕРЫЕ ВОЛКИ

Персонаж-варвар, который происходит из племени Серого Волка, скорее, всего, будет оборотнем, и это представляет некоторые особые сложности для команды. Прежде чем позволить игроку создать варвара-оборотня, МП должен обратиться к разделу Мощные Расы в Руководстве по Игровому Миру Забытые Королевства (в Главе 1). Если МП разрешает играть таким персонажем, то он или она должен назначить корректировку уровня как описано в главе 2 Чудовища как Расы, в Руководстве Мастера Подземелий.

ПЕРСОНАЖИ КРАСНЫЕ ТИГРЫ

Племя Красного Тигра представляет собой прекрасный выбор для игрока, желающего создать персонажа-варвара. Хотя Красные Тигры консервативны и держатся в стороне от других, можно отыгрывать члена племени, который решил сражаться некоторое время в одиночку. Красные Тигры наиболее часто присоединяются к командам авантюристов из чувства лояльности или благодарности (часто, чтобы оплатить долги), а иногда и ради возможности испытать их боевое мастерство против новых необычных врагов.

ПЕРСОНАЖИ НЕБЕСНЫЕ ПОНИ

Племя Небесного Пони – еще один хороший выбор для игрока, создающего Утгардского персонажа. Небесные Пони несколько менее консервативны, чем Красные Тигры, и более приспособлены к общению с группами авантюристов из цивилизованных земель. Многие варвары из Небесных Пони выбирают черты и навыки, ориентированные на сражение верхом, и часто, начиная жизнь авантюриста, забирают с собой своих великолепных боевых лошадей.

Холмы предков

Эти огромные, состоящие из земли и камня, насыпи – самые священные места для Утгардцев. Эти холмы являются священными местами захоронений племен, сюда они приносят тела своих величайших вождей, героических воителей и наиболее уважаемых духовных наставников. Большинство племен также верят, что кости их предков, покоятся в этих холмах, и эта вера делает эти места центром духовной жизни племен. Многие племена возвращаются на холмы предков в определенное время года, чтобы отметить эти священные дни. Некоторые оборудуют зимние стоянки неподалеку от этих мест, чтобы предки обеспечили им свою защиту на протяжении наиболее трудного и опасного времени года.

Все холмы предков возведены в похожей манере: два внешних круга из камней окружают отдельную,

ВУЛФГАР

Мужчина, человек, Варвар9: СВ 9; Гуманоид среднего размера; КХП 9d12+27; Хп 99; Иниц. +2; Скор 9м; КД 18 (касат 12, отороп 16); ат +18/+13 рукопашн (1d10+10/19-20/х3, *Охраняющий Клык*) или +16 стрелков (1d10+8/19-20/х3, *Охраняющий Клык*); СК ярость 3/день, сверхъестественное уворачивание (бонус Ловкости к КД, не может быть фланкирован); МЗ ХД; Сп-Бр Стойк +9, Рефл +5, Воля +4; Сила 19, Ловк 15, Тело 17, Интл 13, Мудр 12, Обн 13. Рост 205 см

Навыки и черты: Вzbирание +10, Ремесло(обработка металла) +5, Приручение Животных +5, Запугивание +5, Чувство Направления +5, Прыжки +10, Знание (местное, Север) +3, Прислушивание +7, Езда верхом (лошадь) +5, Отслеживание +7, Плавание +2, Искусство Выживания +12; Настороженность, Улучшенное Критическое Попадание (молот), Выносливость, Мощная Атака, Фокусировка в Оружие (молот).

Ярость: Во время того, как Вулфгар находится в ярость, наступают следующие изменения: КД 16 (касат. 10, отороп. 14); Хп 117, атака +20/+15 рукопашный (1d10+13/19-20/х3, *Охраняющий Клык*); Сп-Бр Стойк +11, Рефл +6, Воля +6; Сила 23, Тело 21; Вzbирание +12, Прыжки +12, Плавание +4. Его ярость длится 8 раундов, после этого он становится уставшим (-2 Сила, -2 Ловкость, не может бегать и стремительно атаковать) на протяжении данного столкновения.

Снаряжение: *Охраняющий Клык* (возвращающийся метательный молот+4), доспехи из шкуры +3.

Вулфгар – один из самых известных Утгардских варваров, когда-либо живших на Севере. Он был сыном важного лидера племени Лосей в отдаленной Долине Ледяных Ветров. Его отец был предан всему племени, но не поддерживал непосредственно вождя. В поисках лучшей жизни для него и его семьи, отец Вулфгара при-

готовился к большому испытанию, которое по окончании поможет ему свергнуть вождя, но был убит в битве, прежде чем успел выполнить миссию.

После смерти отца, когда объединенные варварские племена пытались совершить набег на Десять Городов в Долине Ледяных Ветров, Вулфгар встретил Бруенора Боевого Молота, старого дварфа, который стал его пожизненным другом и приемным отцом. Дварф победил Вулфгара в битве, но он заметил нечто необычное в поведении парня и сохранил ему жизнь. Взамен он потребовал от варвара пять лет рабства. Сначала Вулфгар возненавидел эту сделку, но эти пять лет с Бруенором изменили его жизнь. Дварф стал наставником парня, и со временем он узнавал все больше и больше о мире вокруг него. Самое важное, чему он научился от Бруенора, это ценности терпения и чести, и он стремился культивировать эти качества в себе.

После того, как он и знаменитый Дризт До'Урден убили великую белую дракониху Ледяную Погибель, Вулфгар вызвал на бой вождя Лосей и победил его. Затем он объединил свое племя с народом Десяти Городов, чтобы победить общего врага, и наконец передал управление племенем своему ближайшему доверенному товарищу.

Вместе с Бруенором и Дризтом, а также с халфлингом Редисом и Кэтти-Бри (на которой он позже женился), Вулфгар участвовал во множестве приключений, включая открытие и разведывание Мифрилового Зала. Его друзья думали, что он умер, после того, как он на их глазах пожертвовал собой, чтобы спасти их от рабов Лолт, но позже они выяснили, что Вулфгара взял в плен демон. С тех пор Вулфгар сбежал из Абисса и снова путешествует по Северу в поисках приключений.

самую большую насыпь алтаря. Внешние круги и центральная насыпь выглядят как пирамида из камней, и племена хоронят тела своих высокочтимых умерших под каждым камнем. Внешние камни пирамиды предназначены для могучих воинов, которые заслужили честь быть похороненными в кургане предков своими доблестными делами. Насыпь алтаря предназначена для великих вождей и жрецов племени. Обычно только жрецы племени знают точное расположение останков, захороненных в кургане, и это знание ими ревниво охраняется. Похоронные обряды различаются у разных племен. У Черных Львов, например все племя, участвует в панихиде, а у Красных Тигров только жрецы могут выполнять священные погребальные ритуалы, а остальное племя отдает послед-

ние почести мертвым.

Большинство населения, живущего в Серебряных Кордонах, обходит холмы предков стороной. Рассказы и легенды, повествующие об ужасной участи тех, кто по глупости попытался разграбить холм предков, усиливают ауру загадочности и опасности, которая окружает эти места. Считается, что мстительные духи и призрачные силы охраняют курганы от потенциальных злоумышленников и расхитителей могил. На самом деле, единственными охранниками холмов являются те, кого назначило на эту должность племя. В некоторых племенах, например, у Красных Тигров и Черных Воронов, большой честью считается защита курганов предков от возможных осквернителей.



Вулфгар



ПОЛИТИЧЕСКИЕ И ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ СИЛЫ

Вброшенные подземелья и неотмеченные на карте дикие местности – не единственные места, где может скрываться опасность на Севере. Лига Алустриэль имеет много врагов в соседних землях, как ярко выраженных (типа орочьего короля Обоудда и дроу Мензоберранзана), так и тайных (типа Жентарима и Тайного Братства). Сильное и просвещенное королевство на Севере будет служить могущественной защитой добра против сил, которые стремятся доминировать или поработить Фаэрун.

Серебряные Кордоны имеют помимо внешних врагов еще и внутренних. Старые чвары между расами, городами и богами все еще стоят между истинным восстановлением отношений между городами лиги. Много могущественных торговцев раздражены строгими руководящими принципами против безответственной заготовки леса, охоты и добычи ресурсов Севера, предписанных Алустриэль и городами, дружественными к ней. Некоторых забавляют схемы замены правительств, на которые настоятельно влияют веры различных богов, чьи намерения сосредоточены лишь на преследовании богатства и роста торговли. Надменные дворяне-мятежники думают об идее создать суверенитет своих городов по отношению к коллективному правлению лиги и склонить свой собственный престиж и влияние к обычным полномочиям.

Понятие, что правосудие должно одинаково применяться ко всем гражданам независимо от класса – не всегда популярно среди землевладельцев или богачей. Алустриэль предприняла некоторые шаги, чтобы привить эти ценности в лиге Серебряных Кордонов, но ее противники смотрят на Сильверимун, как на пример того, как она правила в прошлом. Они боятся, что принципы, на которых была построена Жемчужина Севера, могут стать поперек их горла под управлением Алустриэль.

НЕДАВНЯЯ ИСТОРИЯ

Известная история Севера – жестокая последовательность сражений, набегов орды орков, драконов, чудовищ, беспощадных зим, вражды между племенами варваров и споров между конкурирующими волшебниками. Плохое соединение мешало видеть причины и эффекты или широкий обзор событий, потому что многое просто проходит незамеченным – победители скрывают то, что они сделали, а побежденные мертвы.

Однако ниже приведено фрагментарное суммирование некоторых главных событий за последние пять лет.

1367 Орда орков, ведомая Королем Грнейром, спустилась с Мирового Хребта и осадила удерживаемую орками Цитадель Много Стрел. Осада длилась четыре месяца. Король Обоудд убил Грнейра, но изнеможенные орки были изгнаны с поля боя дварфами из Клана Варкроун, при поддержке рыцарей из Сильверимуна. Дварфы захватили Цитадель и вернули ей прежнее дварфское название – Фелбарр. Эмерус Варкроун объявил себя Королем Цитадели Фелбарр.

Семья Харпеллов из Лонгсэдда открыла торговую дорогу между Лонгсэддом и Несме, нанимая для патрулирования на ней авантюристов из Ватердипа, Невервинтера и Ммирабара. В конце года пришла на редкость суровая зима.

1368 Авантюристы, спонсируемые Жентами, вломились в Пещеру Великого Червя и убили Элрема Мудрого, лидера-шамана Утгартского племени Великий Червь.

Несме докладывает о поразительном повышении нападений троллей. Вечные Пустоши и торговая дорога Харпеллов становится слишком опасной для торговцев, вымощенной «обглоданными троллями костями наемников Харпеллов».

Племя Синий Медведь отправилось маршем на Замок Врата Ада. Вместо ожидаемого уничтожения племени обитающими в Замке извергами, Синие Медведи завоевали победу, а

их вождь, Танта Хагара, стала правительницей Замка, обескуражив этим все население на Севере.

- 1369 Армии Демонов обрушились из Замка Врата Ада на Сильверимун, Цитадель Туманов и Сандабар. Они проломили стены Сандабара, пролили много крови жителей и сожгли множество зданий, прежде чем были разбиты.

С помощью двух искателей приключений, Харперов, Повелитель Туманов использовал предмет великой магической силы, чтобы разрушить опеки Замка Врата Ада, уничтожив его. Триант Турланг возглавил армию лесных созданий в битве с последней армией Врат Ада, на помощь к нему пришли несколько армий из городов на Севере. Демоны были уничтожены. В увеличенных количествах на Вечных Пустошах стали появляться великаны, которые напали на Несме, раздолбив город. Тролли, изгнанные из топей, стали чумой для южных земель. Относительно мягкая зима не приостановила действий великанов и разрушений от троллей. Множество поселений вдоль Вечноболотного пути уничтожены.

- 1370 Турланг повел «марш» Высокого Леса на северо-восток, покрыв лесом недавно вырубленную территорию. Трианты опечатали разрушенные подвалы Замка Врата Ада, чтобы заточить затаившееся в них зло и не допустить вниз глупых авантюристов.

Молва о падении замка вдохновила новую волну авантюристов на путь в Долину Делимбийр в поисках покинутых богатств и магии. Их набег в горы растормошили невиданное ранее количество чудовищ. Сохранился страх перед появлением новой орды орков, которая не заставит себя долго ждать.

- 1371 После четырех лет интенсивной дипломатии мечта Алустриель принесла наконец плоды: Высшими Геральдами на весь Фаэрун было объявлено королевство Лига Серебряных Кордонов. Его образовавшаяся армия, Серебряный Легион, начала патрулировать, а маленькие группы из Сильверимуна начали наносить на карту территорию королевства. Множество сражений с троллями и орками вылились в сообщения об организованных группах ликантропов в северо-западных Кордонах и странных чудовищах в дальневосточных Кордонах.

Тревис Уль привел отряд бывших солдат Жентов в Долину Сандабар и основал поселение Ньюфорт.

- 1372 Повышение количества свидетельств очевидцев чудовищ. Даже днем встречаются все более странные и страшные создания. Рейнджеры и ученые докладывают об очевидном беспокойстве среди драконов, что привело к воспоминанию древнего пророчества Магостражей о скором повторном Лете Драконов.

Хаммер: Над Жутким Лесом появился Город Шейдов, который начал дрейфовать на восток, в сторону Анаурока. Стена Шарнов, удерживающая фаэриммов под Анауроком, пала, что привело к яростному нападению фаэриммов на эльфийский город Эвереска. Срейдзимье: Бэйн воскрес в облике Йачту Ксвима.

Элейнт: В горных ручьях над Смертельными Снегами было обнаружено золото, что дало начало золотой лихорадке в этом регионе.

Марпенот: С приходом осени в Кордоны многие заворожено наблюдали неповторимую дугу между двумя гигантскими неопознанными драконами, которая прокатилась по небу над всем Севером.

ПУНКТЫ КОНФЕДЕРАЦИИ

Лига Серебряных Кордонов быстро изменяется по сравнению с ее основанием, но она остается мечтой и работой Высшей Леди, Алустриель. Всем в цивилизованном Севере очевидно, что если они не объединятся в некотором подобии союза с общей защитой, разведкой, дорогами, торговлей и иностранными отношениями, то падут один за другим перед ордами орков и другими опасностями.

Сотрудничество в этих пунктах иногда затруднительно, так как многие правители больших городов Севера очень решительны и независимы. Связующим звеном, которое скрепляет Кордоны, является, и всегда была, Алустриель. Она – единственный человек, которого препирающиеся правители смогли принять как лидера, и многие полагают, что когда она умрет, или покинет и уступит Серебряный Трон кому-либо другому, Кордоны вновь развалятся на независимые, конкурирующие общины.

Лига Серебряных Кордонов официально управляется своим советом, который Алустриель собирает каждые шесть месяцев (или по необходимости чаще). Девять Пэров занимают свои места на совете. Каждый из шести подписавших договор городов посылает по представителю, обычно это его правитель, хотя все согласились принять как надлежащего члена с правом голоса любую личность, посланную общинами города-члена, которые должны высказаться о выборе их собственного Пэра. Командующий Серебряного Легиона, лидер новой постоянной армии Кордонов – седьмой член. Лорд или (Леди) Защитник, восьмой член, представляет все протектораты лиги, те общины, которые принадлежат Кордонам, но не наделяются силой истинного подписавшего города. Наконец, одно сменяющееся место сохранено для члена, в целом определяемого по усмотрению Высшей Леди. В настоящее время Верховный Геральд, Старая Ночь, занимает это место, хотя Алустриель пообещала Леди Айспик из Смертельных Снегов, что она займет это положение в следующем году.

Из этих девяти Пэров определяется Высший Лорд (или Леди), возглавляющий совет. Этот пост в настоящее время принадлежит Алустриель, у которой также должность Леди Защитницы. Когда ее срок Высшей Леди закончится, она останется в совете в своей роли Защитницы.

Регламент Лиги

Развивающиеся формальные правила федерации, типа власти Алустриель в назначении офицеров или выступлении от имени всех Кордонов, и обозначение представителей сообщества упоминаются как Статьи. Эти правила дополняются настолько быстро, что только совет, Алустриель и ее старшие герольды и клерки общин-членов знают, о чем говорят Статьи в любое время. Вот некоторые правила, согласованные на данный момент.

- Большинство голосов совета решает политику лиги. Высшая Леди голосует только, чтобы решить вопрос при равных голосах. Отсутствие Пэров не освобождает непредставленные общины от того, чтобы они проголосовали. Голос принимается,

как будто отсутствующие Пэры воздержались

- Высшая Леди Алустриель имеет единую власть установления вопросов на повестку дня для рассмотрения советом, хотя любой Пэр может предложить новый план для совета. Если она не хочет поднимать пункт на голосование, любые пять Пэров на заседании могут требовать, чтобы она огласила важный вопрос. Даже если совет не имеет достаточного большинства голосов, чтобы поместить пункт в повестку дня, никакой вопрос политики не может быть отсроченным дольше, чем на шесть декад.
- Политика должна быть или декретами трона, или общими декретами. Все члены лиги должны соблюдать и применять декреты трона всюду на их территории и для всех их граждан. Если они не в состоянии сделать это, и поступили жалобы от любого гражданина, Алустриель вольна расследовать их в любой манере, которую она считает целесообразной. Если найдено нарушение, подписавшийся город имеет десять дней, чтобы применить декрет, и после этого будет проинспектирован; если подписавшийся отказывается, или осматривает на недостатки, то он будет изгнан из Кордонов. Верность нарушенной политике – требование для восстановления. Верность общим декретам (типа налогов и местного протокола) является дополнительной.
- Любой, гражданин или не гражданин, может жаловаться или делать предложения в Совет по любому вопросу, включая просьбы по любым декретам, которые будут изменены или преобразованы от одного вида декрета в другой.
- Высший Лорд или Леди лиги (держатель Серебряного Трона, в настоящее время Алустриель) – финальный судья в юридических спорах по всем Кордонам, и будет волен делать такие распоряжения или предпринимать такие действия, кои он или она считают целесообразными для сохранения Кордонов и облегчения их ежедневной жизни. Он или она должны полностью сообщать обо всех таковых суждениях, решениях и действиях совету. Эти решения подчинены рассмотрению и отмене голосованием совета.
- Высшая Леди не может быть пожизненной правительницей и не может передавать правление над Серебряным Троном по наследству или кровному родству. После семи лет Высшая Светлость будет считаться свободной. Члены совета будут голосовать, чтобы выбрать нового Высшего Лорда из их собственных рядов. При смерти или неспособности Высшего Лорда или Леди выполнять правление, определена замена (в настоящее время Старая Ночь), которая должна действовать как Высший Лорд до следующей встречи совета, которая должна быть созвана настолько быстро, насколько это возможно.

Весомые вопросы на совете включают в себя: сколько денег бедные общины должны получать от богатых; кто должен наблюдать за расходами федерации; сколько монет каждый член должен вносить в Серебряный Легион, и кому Легион должен докладывать об этом; права граждан, обвиненных в преступлениях в других общинах-членах Лиги?

Члены Лиги

Федерация во главе с Сильверимуном формально известна как Лига Серебряных Кордонов. Она состоит из шести подписавшихся городов и множества протекторатов.

Подписавшиеся города лиги – Цитадель Адбар, Цитадель Фелбарт, Эверлунд, Мифриловый Зал, Сильверимун и Сандабар. Они – самые сильные города в регионе, и, как главный источник солдат лиги, доходов и силы, имеют право на голос в его администрировании. Каждый подписавшийся город имеет право на место в совете.

Протектораты лиги – в целом небольшие поселения, которые извлекают выгоду из общей защиты и торговых методов лиги, но не обязательно имеют реальную силу или финансы, чтобы поддержать лигу. Города типа Кваерварра, Джалантара, Ривермута и Ауванделла – протектораты. Алустриель хочет дать каждому поселению равный голос в управлении лиги, но несколько больших городов – Эверлунд, Сандабар и Цитадель Адбар – принципиально против относительно любой договоренности, которая давала равные шансы голосу нескольких сотен человек с их тысячами. Протектораты все вместе представлены в совете лиги Лордом (или Леди) Защитником. Это – звание Алустриель, хотя ее работа как Высшей Леди, ведущего члена совета, затемняет ее фактическое положение.

Разделительная линия между протекторатом и подписавшимся городом не полностью ясна. Лига не обязательно приветствует дополнительных членов любого типа, потому что новый подписавшийся получил бы голос на совете лиги, а новый протекторат может обратиться за общей защитой Серебряных Кордонов. Вообще, любое сообщество, достаточно большое чтобы считаться большим городом (смотрите Главу 4 *Руководства Мастера Подземелий*) или крупнее, может вступить как подписавшийся город, в то время как меньшие поселения будут достойны статуса протектората.

Как все на самом деле

С самого начала Алустриель заключила частные, неофициальные дела с различными правителями, чтобы создать лигу и скрепить её; семилетний предел в ее правлении – одно из этих соглашений. Она твердо установила небольшие кадры избранных геральдов, как ее личных агентов и посланников. Кто бы ни унаследовал её на троне, он или она могут обнаружить, что они не одиноки, и не лишены информации, если только этот человек не использует своих собственных шпионов и не проводит интриги среди чиновников, которые привели к крушению многих королевств Фаэруна до этого.

Ответственность за то, насколько хорошо лига преуспевает в улучшении жизни и безопасности её граждан и даже в выживании непосредственно самой федерации, лежит на плечах Алустриель. На переговорах она проявила себя с безжалостной стороны, угрожая лично отомстить правителям, которые играют игры со Статьями, или себя ведут так, чтобы бросить вызов власти трона или продемонстрировать свое собственное превосходство. Несмотря на эту жестокость, она более известна и ценима за обаяние, которым заработала себе неофициальное звание "Королева Утонченной Любви". Проще говоря, Алустриель действительно любит большинство встречаемых людей; она помнит, что любит и не лю-

бит её персонал, его цели и заботы, и ведет себя соответственно. Она упорно работает, чтобы быть другом для всех, и намеревается продолжить делать так, когда кто-то другой взойдет на Серебряный Трон. Она хочет воплотить свою мечту о лучшей жизни на Севере для каждого, независимо от того, есть ли Лига Серебряных Кордонов, или кто ею правит.

Текущий Совет

Многие Пэры ведут себя на встречах совета по-другому, чем на публике, но это лишь выводы герольда об их взглядах, амбициях и характерах.

Цитадель Адбар: Откровенный и агрессивный Король Харбромм стремится следовать за Алустриель, как Высшим Лордом, потому что он считает себя лучшим военным лидером в Кордонах. «Хватит говорить о гражданских правах, дорогах и протоколе! Наша лига должна быть и будет занята в построении империи, настолько могущественной, что горы будут очищены от орков раз и навсегда. Если этот совет стоит на ином пути, ну, в общем, Цитадель Адбар не имеет большой потребности в обороне более слабых городов».

Цитадель Фелбарр: Король Эмерус Вокроун громок, настойчив и мрачен на встречах совета. Мечты Харбромма об империи опасны. Он верит, что необходима большая, преданная и главным образом человеческая армия с боевыми магами и множеством порталов, чтобы можно было быстро всех перемещать на местности. «Орки могут напасть на нас в любой момент, в то время как мы сидим, препираясь о том, кто должен следующим занять трон, или у кого самый громкий голос, или кто должен получить свое право в формулировке глупых правил! Наша задача проста - защитить наших людей. Если мы сильны, вся торговля, богатство и поток поселенцев будут сами к нам течь... и лишь тогда мы можем волноваться по пустякам управления. Сначала давайте удостоверимся, что мы выживаем, чтобы увидеть такой день».

Эверлунд: Первый Старейшина Кайр Мурволкер надменен и горд, и может быть холоден и резок на встречах совета, если зол. «Взрывы, лезвия и большие войны в отдаленных дебрях - не то, в чем мы нуждаемся. Дороги, торговля, речные доки, тракты, колодцы, зернохранилища и маяки - вот вещи, которые всегда пригодятся народу в любой день. Не будет ли более легким нанять наемников, если в них будет нужда, а мы тем временем поспособствуем предоставлению народу кое-чего приличного, что можно было бы защищать? Покупайте семена, стройте каналы, бассейны и здания, нанимайте поселенцев и стройте королевство!»

Мифриловый Зал: Король Бруенор Баттхаммер спокоен и уравновешен в разговоре на встречах совета, если только Харбромм не будет брать «за живое». Он, возможно, наиболее дальновидный член совета после Алустриель, но редко говорит. Бруенор видит неприятности в будущем, когда Харбромм, Варкроун и Хельм начнут бороться за Серебряный Трон. Он

надеется, что, поддерживая их предложение о силе Серебряного Легиона и выдвигая его на базирование в меньшие поселения, лига будет более полезна в его борьбе с великанами, Утгардтцами и орками, которые неизбежно станут на его пути. «Если все карлики прошлого были столь же эгоистичны, как Короли Цитаделей, неудивительно, что Делзоун и все остальные были сметены».

Сильверимун. Верховный Маг Таерн Хорнблэйд - больше слушатель на совете, чем источник сообщений, но вступает как серьезный, мудрый судья, чтобы выделить и разъяснить положения, вопросы спора и указать экспертов, с которыми совет должен консультироваться. «Покажите мне желание Алустриель, и я подтверждаю, что это правильный путь, и единственный, ко-

торого следует придерживаться. Она одна может видеть правильный способ сколотить один большой щит, который позволит Северу стать сильным, и мы должны сделать все, что требуется, чтобы удержать этих враждующих правителей вместе и позволить им увидеть победу, когда придут орки, а мы будем сильными, объединенными. Только так, иначе Серебряные Кордоны будут лишь коротким, ярким пламенем в исторических книгах».

Сандабар: Хельм Друг Дварфов, Лорд Сандабара, устойчив и взвешен в своей речи, хотя и редко высказывается. У него нет времени на легкомысленные, вежливые любезности или нежные слова. Он предпочитает прямоту в своих решениях, ясность постановки вопросов и дальнейший переход к следующим

вопросам. Он часто примыкает к королям цитаделей. «Есть лучшие способы стареть, чем заседать в разговорах у стола. Сильные клинки во многих опытных кулаках должны быть основной, на которой что-либо будет построено на Севере, и все следует от этого. Главная опасность находится в разрозненности, так что наша армия должна собраться, а не рассеяться, и патрулировать дороги. Мечты становятся реальными только с помощью клинков!»

Серебряный Легион: Метраммар Аерасум - Верховный Маршал. У него мягкая речь, он ко всем почтителен, но Харбромм подверг сомнению его пригодность к сражениям и выполнению роли Верховного Маршала. «Лучше всего я смогу послужить, если буду делать все возможное для Легиона и нашей задачи по защите Серебряных Кордонов. И если бы все вокруг этого стола, расколото на разные правды, думали только о том, что лучше для Кордонов, наша работа была бы более легкой и куда более быстрой».

Член в целом: Шалара Свордсхай, Верховный Герольд, известная как Старая Ночь, почти ничего не говорит на совете, кроме как обеспечивает знаниями и информацией о текущих ситуациях на Севере. Она продемонстрировала и совершенную отзывчивость, и совершенную мимику в цитировании слов других Пэров против них, но, кажется, не имеет в совете никаких фаворитов, просто борется за ясность в мыслях



Харбромм на совете

и спорах. «Другие королевства тоже стояли там, где теперь стоим мы. Разве Вы не видите насколько смело и радостно это? И какая это слава, если все будет успешно? Вы совсем не заботитесь о мечте Высшей Леди, и вместо этого рассматриваете только, как эгоистичнее использовать вместе созданное? Отложите ваши разногласия, и мы можем выстроить кое-что намного более сильное, чем самая могущественная армия, кое-что, что переживет нас всех на века».

ВРАГИ И УГРОЗЫ

Жить в Серебряных Кордонах - это признать, что каждый окружен врагами, которые активно ищут смерти любого гражданина, и которые считают неизбежное разрушение очага высшим приоритетом. Этот раздел рассматривает некоторые из организаций, сил и личностей, которые в настоящее время угрожают безопасности Кордонов. Это ни в коем случае не полный список; могут быть без сомнения другие силы, чьи махинации еще не известны.

Тайное Братство

Тайное Братство - маленькая, но смертельно опасная группа объединенных магов и чародеев, живущих в портовом городе Ласкан. Обычно полагают, что они находятся всюду по Побережью Меча и Северу, а Братство фактически управляет Ласканом через избранные полномочия. Из их штаба в высокой страшной Главной Тайной Башне, Братство направляет свои планы на завоевание и контроль. Именно из этой ужасной, нависшей башни бесславный повелитель группы, Арклем Гриит, непосредственный Архимаг Братства, разрабатывает свои планы по контролю всей территории от Побережья Меча до Анаурока.

Граждане Серебряных Кордонов не ведают, что Арклем Гриит вынес решение, по которому еще не оперившаяся конфедерация будет первичной целью Братства в его кампании по управлению над Севером. По мнению Архимага, юность Кордонов как политического юридического лица делает их более уязвимыми, чем некоторые из более прочно стоящих королевств и городов ближе к Ласкану. После того, как Братство одержит контроль над Кордонами, Архимаг намеревается использовать ресурсы конфедерации (особенно ее обширное богатство минералов), чтобы оснащать и финансировать дальнейшие завоевания его группы. Некоторое время Братство было в значительной степени бездействующим, почти отсутствующим, столь поврежденное борьбой и открытой войной между его членами, что его угроза внешнему миру стала незначительной. Однако, в последние месяцы организация испытала полное оживление и теперь преследует свои цели с жестокостью и эффективностью.

Личность, которая в настоящее время получила задание с направлением действий Братства внутри и против Серебряных Кордонов - Валиндра Теневая Мантия (НЗ женщина лунный эльф Маг 10), рожденная в Высоком Лесу только более чем сто сорок семь лет назад. Одна из четырех Сверхволшебников Тайного Братства, она обозначила сферой своего интереса группы во всем Севере. Валиндра получает свои инструкции непосредственно от Арклема Гриита и сообщает о своем продвижении исключительно ему.

Развитая эльфийская волшебница гордится собой и тем, что использует в первую очередь свой мозг, а потом заклинания, надеясь на свой интеллект в достижении ее целей. Она предпочитает говорить со свои

ми врагами, чтобы выторговать у них заклинания, но часто ее попытки дипломатии - просто лукавый блеф с целью увести ее противников от их охраны. Она не смущается убивать врагов любыми необходимыми средствами, если этого требуют обстоятельства, но она отказывается идти на прямую конфронтацию, только если это действительно не абсолютно необходимо. До самого конца она предпочитает маскировать свои цели путем ослепления и сбивания с толку. Если Валиндра хочет шпионить за данным городом, то она может изобразить из себя благородного лунного эльфа, а затем нанять торговца, чтобы он нанял шпионов, которые будут выполнять более грязные дела, для того, чтобы, если сеть раскроют, то будут скомпрометированы не ее агенты.

Первичные цели Валиндры - получение информации о Серебряных Кордонах и дестабилизация их экономики. Чтобы достигнуть первой цели, она воспользовалась услугами шести шпионов и разослала их, чтобы они жили среди поселений в Кордонах. Эти агенты сообщают ей информацию только через посредников, многие из которых - торговцы, регулярно путешествующие между селениями конфедерации. Торговцы, сообщаящие ей информацию, не осознают ее истинную сущность и цели. Если информация, которую ей хочется раздобыть, требует некоторых вложений, и того стоит (общее расположение городов и поселений, имена людей у власти, основные отношения и привычки обычных людей), в ход идут золото и магические предметы.

Применение полученной информации Валиндрой не столь невинно, как ее обманутые торговцы могли бы подозревать. Она нанимает (опять же, через посредников) бандитов, чтобы те совершали набег на любые не-Ласканские караваны, которые они встретят на дорогах в пределах Серебряных Кордонов. Ее задача - сделать торговлю в конфедерации трудной для любого, кроме Ласкана. Группы бандитов маленькие (обычно шайка от пяти до восьми человек), но очень мобильные и исключительно хорошо оборудованные по сравнению с обычными бандитами, но этот фактор может сыграть против Валиндры, если ее налетчики столкнутся с рассудительными и мудрыми авантюристами на поле боя.

Заключительной тактикой Валиндры, направленной на дестабилизацию Кордонов, является поставка в Сильверимун контрабандой Тэйских наркотиков, вызывающих потерю памяти (приобретаемые законно у анклавов Красных Магов), и продажа их по заниженным ценам. Она надеется, так же как и Архимаг, что многие граждане станут зависимыми от наркотиков и уменьшат свою способность реагировать на действия Валиндры, когда та начнет усиливать свои планы относительно захвата области.

Дополнительная информация о Тайном Братстве, Валиндре Теневой Мантии и Архимаге Таинств содержится в Лордах Тьмы.

Народ Черной Крови

Некоторые из позиций и мнений, которые могут привести разнообразные группы ликантропов к единой цели, - это схожая интерпретация догмы Малара, обычная политическая цель, как разрушение цивилизации, или просто желание, чтобы весь мир оставил их в покое. Большинство таких племен обитает в или вокруг северной части Лунного Леса, а некоторые ведут полукочевой образ жизни в более южных районах, вступая иногда в конфликт с народами Серебряных Кордонов. Со своей стороны, многие из

народов Кордонов убеждены, что оборотни хотят только снести все городские стены и сжечь на корню все заселенные области. Они рассматривают Черную Кровь как врага и, скорее всего, заключат в тюрьму или убьют любых отдельных членов группы, которых они обнаружат в своей среде.

Один такой представитель – Геррин из Красной Лиственницы, оборотекрыса, шпионит за Сандабаром. Геррин принадлежит племени ликантропов Полого Когтя, которое на данный момент угрожает Кваэрварру (смотрите приключение в 8 Главе «Черная Ярость»).

Король Обоудд Много Стрел

Стоя на вершине темных зубчатых стен его горного дома, орочий Король-вождь Обоудд Много Стрел смотрит на более нижние земли, считая, что однажды они все будут его. Его намерения не вызывают сомнений, время завоеваний неминуемо, и единственный вопрос – когда оно наступит. Он знает, что это должно произойти поскорее, если он желает дать своим восьми сыновьям наследство, которое перейдет дальше после его смерти.

Народ Серебряных Кордонов хорошо знает, что Обоудд где-то там. Его имя – призыв к бдительности среди городских стражей и гвардейцев на Севере. Лидеры лиги почти ежедневно получают новые сообщения об ордах орков, которые и так часто разрушали мир и процветание, с трудом достигнутые их

предшественниками, а теперь еще раз вооружаются для войны. Многие из стариков региона мудро замечают, что Север «будет должен» кому-то другому вторжению орков.

Со своей стороны, Обоудд не ожидает под прочностью своих гор, когда народы на юге подготовятся к его прибытию. Он намеревается ударить по ним прежде, чем те смогут подготовиться к нападению, и для осуществления этого плана принимает такие шаги, о которых никогда и не мечтали другие лидеры, которые были до него. Даже теперь его разведчики тщательно наблюдают за вражеской обороноспособностью, делая карты земли так, чтобы нападение орков могло бы получить стратегическое преимущество, и иногда вступают в перестрелку с вражескими патрулями или отрядами, чтобы оценить их силу и понаблюдать за их тактикой сражения. Тем временем армия Обоудда ежедневно растет, тренируется, а те, кто разбираются в подобных вещах, строят осадные механизмы для использования их против стен южных городов.

За дополнительной информацией о Короле Обоудде Много Стрел, пожалуйста смотрите в *Руководство по Игровому Миру Забытые Королевства*.

Другие Гуманоиды

Орки не единственные гуманоиды, которые представляют опасность для Серебряных Кордонов. Обширная дикая территория – дом для большинства других существ.

ГЕРРИН ИЗ КРАСНОЙ ЛИСТВЕНИЦЫ

Мужчина, человек, оборотекрыса, Рейнджер 3: СВ 3; Средний перевертень (злой); МЗ ХЗ; три альтернативных облика.

Человеческий Облик: КХП 3d10+6; хп 29; Иниц +7; Скор. 9 м; КД 19 (касат. 13, отороп. 16); Ат. +5 рукопашн. (1d6+3/19-20, короткий меч +1) и +5 рукопашн. (1d6+1/19-20, превосходный короткий меч); СК Избранный враг люди +1, эмпатия к крысам; Сп-бр Стойк +7, Рефл +4, Воля +3; Сила 14, Ловк 17, Тело 15, Интл 13, Мудр 10, Обн 9.

Навыки и Черты: Эмпатия к Животным +2, Взбирание +6, Контроль Облика +4, Приручение Животных +2, Скрытность +8, Чувство Направления +3, Прыжки +5, Прислушивание +4, Поиск +4, Отслеживание +6, Плавание +1, Знание Дикой Природы +6; Улучшенная Инициатива, Чтение Следов, Стиль Боя Мечи Близнецы, Искусность с Оружием (короткий меч).

Гибридный Облик: КХП 3d10+9; хп 32; Иниц +10; Скор. 12 м, взбираясь 6 м; КД 19 (касат. 16, отороп. 13) Ат. +8 рукопашн. (1d6+3/19-20, короткий меч +1) и +8 рукопашн. (1d6+1 превосходный короткий меч) или +7 рукопашн. (1d4+1, укус) или +9 стрелков. (1d8/19-20, легкий арбалет); СА Проклятие ликантропии; СК СП 15/серебро, эмпатия к крысам; Сп-бр Стойк +8, Рефл +7, Воля +3; Сила 14, Ловк 23, Тело 17, Интл 13, Мудр 10, Обн 9.

Навыки и Черты: Эмпатия к Животным +2, Взбирание +14, Контроль Облика +4, Приручение Животных +2, Скрытность +11, Чувство Направления +3, Прыжки +5, Прислушивание +8, Поиск +8, Отслеживание +10, Плавание +5, Искусство Выживания +6; Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Чтение Следов, Стиль Боя Мечи Близнецы, Искусность с Оружием (короткий меч), Искусность с Оружием (укус).

Облик Крысы: Как гибридный облик, за исключением: Маленький; КД 20 (касат. 17, отороп. 14); Ат. +10 рукопашн. (1d4+2, укус); Скрытность +15.

Проклятие Ликантропии (только в гибридном облике и облике крысы): Любой гуманоид, по которому Геррин провел рукопашную атаку, должен пройти проверку Стойкости (КС 15), или заразиться ликантропией.

Избранный Враг: +1 бонус к проверкам Блефа, Прислушивания, Отслеживания, Чувства Мотива и Искусства Выживания, броскам атаки оружием и повреждением против людей.

Эмпатия к Крысам: Общение с нормальными и жуткими крысами, +4 бонус к проверкам влияния на отношение этих животных.

Имущество: доспех из выдубленной кожи +1, короткий меч +1, превосходный короткий меч, 2 снадобья лечения легких ранений.

Геррин не из Красной Лиственницы, но он полагает, что это место достаточно далеко и неприметно для того, чтобы он не встретил кого-то нежелательного. Агент Черной Крови, Геррин на самом деле выстроил себе дом в Сандабаре за прошедшие шесть лет, даже когда он подхватил ликантропию от оборотекрысы, сражаясь с ней около Одного Камня. Он был обнаружен и получил поддержку во время замешательства и ужаса от своего первого изменения от Джартона, оборотебарсука, который в настоящее время терроризирует поселение Кваэрварр. С тех пор Геррин является одним из преданных последователей Джартона, и все свои таланты рейнджера и преимущества оборотекрысы поставил на службу новому руководителю.

Его текущее назначение от Джартона – шпионство за Сандабаром, где он успешно проник во владения богатого и социально важного торговца, изображая из себя наемного телохранителя. Один раз в месяц, чтобы доложить обстановку Джартону, Геррин покидает Сандабар и путешествует на северо-запад к Лунному Лесу, говоря, что ему нужно посетить его больную тетю в Кваэрварре (это ложь, в которую верит добросердечный торговец).

МЕДВЕЖАТНИКИ

Особенно сильно племя медвежатников, живущее в комплексе пещер ниже Ледяных Гор. Название племени переводится на Общий язык приблизительно как «Ломатели Позвоночников». Патрули дварфов из Цитадели Адбар неоднократно сталкивались с тем, что они описывают, как самые большие, грубые и стойкие группы медвежатников, которых они когда-либо видели. Эти патрули также сообщают, что множество хобгоблинов сражаются под командованием Ломателей Позвоночников.

ГОБЛИНЫ

Гоблины Серебряных Кордонов избегают больших поселений. Они представляют серьезную угрозу преимущественно отдаленным фермам и домам, или тем, кто по ошибке забредет в их подземные логова. Они наиболее многочисленны на южном крае Незерийских Гор, где охотятся и совершают набеги в лесистых долинах между Рекой Раувин и Высоким Лесом, и южными грядками Гор Раувин, где расположены три королевства гоблинов. Рейнджеры на этой территории докладывали в прошлом месяце о двух убитых орочьих разведывательных группах, и они были обеспокоены, что среди них были и гоблины, предполагая, что более мелкие гуманоиды могут быть в союзе с их большими собратьями на севере.

ХОБГОБЛИНЫ

Самопровозглашенный вождь хобгоблинов, возможно вдохновленный примером Короля Обоудда Много Стрел, активно пробует объединить несколько меньших племен на восточных склонах Ледяных Холмов. Великий Вождь Гларгалнир (33 мужчины, хобгоблин Вн5) – исключительно большой и сильный образец его вида. Народ Кваэрварра помимо того, что опасаются угрозы со стороны Черной Крови, дорого бы дали за надежную информацию о планах Гларгалнира.

Отряды хобгоблинов у Пика Погибели в Незерийских Горах часто совершают набег на север и юг вдоль границ Анаурока. Немного путешественников ходило по этому пути, но в то же время охотники, исследователи и авантюристы столкнулись с хобгоблинами Пика Погибели в последние месяцы.

ТРОЛЛИ

Эти жестокие хищники были некогда доминирующими жителями Вечных Пустошей. В последние годы великаны с Мирowego Хребта захватили большую часть Вечных Болот и провозгласили их своей собственностью, изгоняя множество банд троллей из этой области. (По слухам как минимум один дракон присоединился к вторгнувшимся великанам). Нет со-

мнения, что народ Несме наиболее сильно пострадал от переселения троллей, но теперь множество этих неприятных существ бродит по Долине Раувин, ища добычу и новые логова. Путешествия вдоль Вечноболотного Пути и до этого были достаточно опасны, а теперь караваны должны опасаться мародерствующих банд троллей.

Дом Длардрагет

Члены Дома Длардрагет, или Демонофеи, как некоторые их называют, являются остатками некогда благородного дома гордых эльфов, которые смешали свою кровь с демонами, производя на свет поколения адского, гибридного потомства. Хотя теперь их немного из-за их длительного заключения и застоя на протяжении множества столетий, последние из Демонофей были недавно освобождены разрушением Замка Врата Ада. Их количество составляет несколько десятков фей'ри и ассортимент разных смертных слуг и партнеров, все из которых во главе с парой полуизвергов неуклонно преследуют единую цель – ожесточенную месть. Все Демонофеи, особенно их лидер Графиня Сарья, ведомы неустанным желанием наказать эльфов за ужасные страдания и трудности, которыми они наградили Дом Длардрагет на протяжении прошедших веков. К сожалению, на дан-

ный момент для выполнения своей цели число Демонофей просто слишком маленькое, чтобы эффективно выполнить месть в широком масштабе. Демонофеи вынуждены скрываться глубоко в подземном логове, расположенном под руинами Серебряных Шпилей Лофен, около руин дварфов, известных как

Зал Четырех Призраков. Отсюда Графиня направляет свою организацию в нескольких важных направлениях, типа совершения набегов на потайные хранилища оружия и магии, сбора сведений об эльфах Севера и их союзниках и увеличения числа группы в подготовке к будущим операциям.

Самые старшие члены Демонофей знают месторасположение множества подземных мест, рассеянных всюду по Северу, особенно вокруг Высокого леса и Серебряных Кордонов; они все еще содержат сокровища и магию, которые были потеряны в памяти множества поколений. Сарья послала множество маленьких групп, насчитывающих не более, чем четыре или пять Демонофей в одной, чтобы определить точное местонахождение древних тайников и разграбить их. После разграбления Демонофеи преобразовывают эти места в свои обиталища, из которых они проводят дальнейшие поисковые миссии, а также разведку на Севере.

Тем временем, отдельные Демонофеи попытались всерьез пронаблюдать и понять изменения, которые



Геррин из Красной Лиственницы

произошли на Севере в течение их долгого заточения. Если они надеются отомстить за себя эльфам региона, они должны понять события и различия, которые сформировали территорию в их отсутствие. Демонофеи все еще сдерживаемы недостатком понимания и непосредственного знания о некогда знакомой им земле, и, таким образом, восполнение этого недостатка изучением стало одним из их главных приоритетов. Большинство членов группы способно к маскировке их истинного облика посредством волшебства, и они используют эту тактику перед проникновением в общины Серебряных Кордонов.

Увеличение числа Демонофей является, возможно, наиболее озадачивающей проблемой, так как цель их группы, замешанная на ненависти и мести, непривлекательна в лучшем случае для многих. Сарья и ее союзники обдумывают достоинства развития Тайного Братства, чтобы предложить им союз, в котором Братство получило бы Север взамен на разрешение Демонофеям стереть или поработить каждого эльфа в области. Тем временем, Графиня пустила в движение другой план, чтобы заполнить больше членов группы. Демонофеи похитили несколько лунных эльфов из Серебряных Кордонов и держат их пленниками в близлежащем логовище – в подготовке к принудительному слиянию с призванными внешними.

В конечном счете, Сарья получит всех новых рекрутов, которые ей нужны для выполнения ее планов мести против эльфийского рода. Самая сладкая

вещь в этой части ее плана – то, что она причиняет массу боли и страданий захваченным эльфам, принимая это как прелюдию к крупным бедствиям, которые она планирует причинить всей расе в целом. Сами не зная того, эльфы, путешествующие по Долине Делимбийер, подвергаются серьезному риску быть схваченными или подвергнуты издевательствам Демонофей. Весьма возможно, что любые сообщения или слухи, которые могли услышать персонажи о пропавших эльфах – результат программы размножения Графини Сарьи. Может, все еще есть время, чтобы спасти некоторых из этих пленников от их гибельной судьбы, при условии, что их местоположение будет обнаружено до того, как Демонофеи завершат свой мерзкий план. Те, кто путешествует в компании эльфов или очевидно является их союзником или другом, также рискуют навлечь на себя ярость Демонофей.

За дополнительной информацией о Доме Длардрагет смотрите Лорды Темноты.

Дроу

Глубоко под поверхностью земли лежат цитадели, города и заставы темных эльфов. Время от времени дроу посылают наверх разведчиков и шпионов, чтобы собрать информацию о том, что происходит в мире поверхности. В настоящее время темные эльфы Мен-

ЦИЕРРА

Женщина Дроу Рейнджер 5 Аурил: СВ 6; Средний гуманоид (эльф); КХП 5d10, Хп. 37; Инт. +3; Скор. 9 м; КД 18 (касат. 13, отороп. 14); Ат. +6 рукопашн. (1d8+3/19-20, длинный меч +1) и +6 рукопашн. (1d6+1/x3, превосходный ручной топор), или +9 стрелков. (1d6+2/x3, превосходный мощный составной короткий лук [+2 Бонус Силы]); УМ 16; СК Свойства дроу, избранный враг люди +2, избранный враг дварфы +1; МЗ НЗ; Сп-бр Стойк +5, Рефл +4, Вол +3; Сила 14, Ловк 17, Тело 11, Интл 13, Мудр 14, Обн 13; Рост 172,5 см.

Навыки и Черт: Эмпатия к Животным +3, Взбирание +6, Приручение Животного +3, Лечение +4, Скрытность +21, Чувство Направления +4, Знание (природа) +3, Прислушивание +5, Бесшумное Передвижение +11, Поиск +3, Отслеживание +8, Искусство Выживания +8; Адаптация к Дневному Свету, Выживший, Чтение Следов.

Свойства Дроу: Иммунирует к эффектам и заклинаниям сна; +2 расовый бонус к спас-броскам Воли против заклинаний и эффектов очарования; темновидение 36 метров, способность проводить проверку Поиска, находясь в пределах 1,5 метров от потайной или скрытой двери, будто активно ищет её; +2 расовый бонус к проверкам Воли против заклинаний и магических способностей; магические способности (1/день – танцующие огоньки, темнота и волшебный огонь как заклинатель 5-го уровня); +2 расовый бонус к проверкам Прислушивания, Отслеживания и Поиска.

Избранный Враг: +2 бонус к проверкам Блефа, Прислушивания, Отслеживания, Искусства Выживания и Чувства Мотива, а также бросков повреждения против людей; +1 бонус к проверкам Блефа, Прислушивания, Отслеживания, Искусства Выживания и Чувства Мотива, а также бросков повреждения против дварфов;

Имущество: доспех из выдубленной кожи +1, длинный меч +1, превосходный ручной топор, превосходный мощный составной короткий лук [+2 Бонус Силы]; 10

стрел +1, 20 превосходных стрел, снадобье лечения средних ранений, снадобье полета, свиток неопределения, эльфийский плащ.

Циерра высока ростом, как для темного эльфа, спортивного телосложения, свидетельствующего о том, что она проводит много времени, передвигаясь по дикой местности. Ее наиболее отличительная особенность – это глаза, две бледные янтарные сферы, которые становятся почти оранжевого цвета, когда она гневается. Когда с ней сталкиваются в случайных столкновениях, ее поведение спокойно, если ни несколько замкнутое, хотя она проявляет сильное любопытство к другим людям и местам. Если её спрашивают, почему она покинула свой подземный дом (этот вопрос задают в большинстве случаев), она говорит, что была вдохновлена историями, которые слышала о герое Дризте До'Урдене. Она объясняет, что, хотя большинство дроу считают этого рейнджера предателем, она считает истории его деяний завораживающими, и верит, что это пример, которому должно следовать ещё больше дроу. Она старается как можно лучше показать себя с невраждебной стороны среди народа поверхности.

На самом деле Циерра – шпион Мензоберранзана. Будучи простолудинкой, она была отобрана за свое спортивное телосложение и интеллект для обучения и выполнения миссий на поверхности. Циерра странствует от поселения к поселению в Серебряных Кордонах, задавая при возможности вопросы, держа свой рот на замке, и тщательно наблюдая, когда она не может задать вопрос. Каждые полтора месяца она возвращается в особое место в Незерийских Горах, чуть южнее середины Сильверимунского Перевала, чтобы встретится со своими связными и передать часть информации, которую она узнала о селениях, людях и политике конфедерации.

зоберранзана имеют одного важного шпиона на все Серебряные Кордоны: Циерру, рейнджера, которая действует, полагаясь на репутацию другого знаменитого искателя приключений из ее расы и класса.

Великаны

В регионе, известном как Серебряные Кордоны, всегда были великаны. От Мирового Хребта до пещер Высокого Леса, этот огромный народ был весомым фактором при заселении области другими расами. Стены, окружающие поселения Севера, были построены не только, чтобы препятствовать орочьим ордам, но также и предоставить их строителям некоторую степень защиты против чудовищной силы великанов.

ЛЕДЯНЫЕ ВЕЛИКАНЫ

Много людей слышали рассказы о бандах троллей, изгнанных из Вечных Пустошей прибытием великанов. Но народ Серебряных Кордонов еще не понимает, что это происшествие является полностью проектом Герти Орелсдоттр, принцессы ледяных великанов, которая надеется однажды привести ее племя к победе над людьми Севера.

Отец Герти – ярл ледяных великанов, Орел Серая Рука. Он умирает, медленно слабея, и не ожидает пережить еще две зимы. Герти знает, что она унаследует лидерство в племени, когда ее отец умрет, но она не желает ждать, пока тот день настанет, готовясь заранее к ее правлению. Она служит Аурил, Ледяной Деве, богине, которая контролирует холод и зиму, что отражает намерения Герти продвижения холодов на юг. Когда она унаследует мантию своего отца, Герти намеревается объединить племена ледяных великанов и повести их, неся вечную зиму в земли Севера.

В подготовке к своим будущим планам Герти послала две группы ледяных великанов для совершения набегов в Вечные Пустоши, чтобы начать преобразовывать эту грубую и пустынную территорию в базу, откуда она и племя смогут предпринять атаки против их врагов. Эта группа ледяных великанов включает в себя двадцать воинов, семь членов племени, не способных сражаться, восемь зимоволков и шесть огров. Общий лидер этих групп – Снорри Эйваррсон (ледяной великан, мужчина ХЗ Жр Аурил 5/Рджр 1), которого Герти лично обучила и тщательно проинструктировала в поклонении и пожеланиях Ледяной Девы.

К настоящему времени, Снорри выполнил первый приказ Герти: вытеснил троллей и сделал их более нежелательными в Вечных Пустошах, вынудив их терроризировать близлежащие земли. В этой задаче ему помогает Риннарвикс, дракон-питомец Герти. Сейчас Снорри тщательно работает, выполняя ее дальнейшие инструкции, которые связаны с выбо-

ром нескольких подходящих мест среди скалистых утесов и горных хребтов Вечных Пустошей и установкой застав для племени. Отряды Снорри укрепляют эти оплоты в соответствии с инструкциями Герти и наполняют их припасами. Исходя из этого, в конечном счете, прибывшее большое количество ледяных великанов создаст несколько крупных цитаделей в пустошах. Ко времени, когда Герти станет лидером племени, она будет иметь пригодное для использования укрепление в южных странах.

ХОЛМОВЫЕ ВЕЛИКАНЫ

Холмы Серебряных Кордонов – приют для нескольких племен холмовых великанов. Наиболее многочисленное племя расположено в высоких внутренних предгорьях Незерийских Гор, к западу от Пещеры Моруем. Группы холмовых великанов иногда совершают набеги из этих холмов в поселения Серебряных Кордонов. Смертельные Снега и Джалантар ощутили их разграбления совсем недавно, потеряв домашний скот и защитников перед мародерствующими существами.

Однако, местные холмовые великаны – не единственные представители их вида в этой области.

Маленькая группа из шести холмовых великанов в настоящее время работает с отрядами Снорри в Вечных Пустошах. В отличие от других ледяных великанов, Герти с готовностью заключает союзы с другими видами великанов, если это способствует выполнению ее целей. Со своей стороны, холмовые великаны поддерживают действия ледяных великанов, если те ведут к лучшему продовольствию. Холмовые великаны обычно занимаются в основном охотой для двух

застав великанов, расположенных в Вечных Пустошах.



Циерра

Шейды

Аскор – некогда величайший торговый город утраченного королевства дварфов Делзоун, теперь не более чем засыпанные песками руины на северо-западном краю Анаурока. Пески пустыни еще не захватили полностью это место, здесь есть еще кое-что – военные силы Шейдоваров из страшного Города Шейдов. Некогда самые могущественные волшебники разрушенной человеческой империи Незерил, загадочные шейды избежали апокалипсиса, который уничтожил их родину, скрывшись в Плани Тени. Шейдоварцы не бездействовали с самого их внезапного и непредвиденного возвращения в Фаерун. В дополнение к осуществлению кампании истребления их древних врагов – фаэриммов, они занялись проведением раскопок и археологических экспедиций в различные разрушенные места по всем Западным Сердцевинным Землям. Принцы Шейда намереваются восстановить свою утраченную империю, и в поддержку этому желанию они вновь раскрывают тайники древнего Незерийского волшебства и технологий.

Если карлики Делзоуна и знали, что в их самом важном торговом городе существовали такие сокро-

вища, то их записи этого не показывают. Само собой разумеется, Король Харбромм и Король Варкроун оба глубоко заинтересованы о том немногом, что они слышали о раскопках шейдов. Если бы не вездесущая угроза орочьего вторжения и нажима политических требований, любой из королей мог бы послать значительную команду солдат-дварфов, чтобы изучить то, что осталось от прежней цитадели карликов. Харбромм задается вопросом, если есть какой-то способ, чтобы объявить, что все, что лежит в захороненном Аскоре является законной собственностью карликов, но, зная репутацию шейдов и их способности, он не уверен, что продвижение такого заявления стоит риска. Оба суверена распространили известия, не афишируя их, что они желают совместно спонсировать собственную экспедицию, чтобы точно определить, что происходит в Аскоре... и, что более важно, если шейды намереваются обернуть то, что они там найдут против Серебряных Кордонов.

Шейдовары также внедрили ограниченное число шпионов в некоторые города Серебряных Кордонов: Джалантар, Сильверимун и Сандабар. Эти агенты - не Шейдовары, а оплачиваемые осведомители, которые были наняты, чтобы помочь Шейдоварам освоится на земле, которая столь изменилась с того времени, как они покинули её. Пока эти разведчики просто наблюдают и сообщают, что они видят, особенно о передвижениях военных отрядов и подразделений. Но время от времени их хозяева могут потребовать, чтобы они предприняли более активные действия (например, приобретение специфического предмета или документа, интересующего одного из принцев, или проведение наблюдения за искателями приключений, которые могут представлять угрозу планам завоевания шейдов).

Дополнительная информация о Городе Шейдов представлена в *Руководстве по Игровому Миру Забытые Королевства и Лорды Тьмы*.

Слуги Злых Богов

Нет места на Фаеруне, безопасного от влияния мощных злых богов этой земли. Духовенство, шпионы и агенты, почитающие темные силы типа Бэйна, Сиирка и Шар, бродят по земле, участвуя во всех подлых замыслах, продвигающих цели их покровителей, даже в самом сердце Серебряных Кордонов. Некоторым богам, типа Лолт и Малара, поклоняется большое количество злых существ; с последовательностями этих божеств можно столкнуться на протяжении всей этой книги.

Бэйн

Учитывая уверенность Сандабара в его вооруженных силах для сохранения своего существования и расширения своего правления в диких землях, Бэйн всегда находил небольшое количество сторонников внутри Сандабара. С возвращением Черного Лорда, некоторые из этих старых почитаний вернули свою популярность в более темных кварталах города и его армии. Лорд Ужаса Холт Барахан (33 мужчина, человек Вн 2/Жр Бэйна 9) уже собрал контингент преданных Шилдарцев под его темное знамя, и теперь он разрабатывает схемы разрушения поклонения Хельму в

РИННАРВИКС

Зрелый Злодейский Белый Дракон, Мужчина: СВ 9; Большой дракон (холод); КХП 15d12+60; хп 177; Иници +2; Скор 18 м, полет 60 м (плохая), вплавь 18 м, роясь 9 м.; КД 25 (касат. 11, отороп. 23); Ат. +20 рукопашн. (2d6+6, укусы), +16 рукопашн. (1d8+3, 2 когтя), +15 рукопашн. (1d6+3, 2 крыла), +15 рукопашн. (1d8+9, удар хвоста), СА Оружие дыхания, внешность, внушающая страх, поразить добро 1/день, магические способности; СК Слепое зрение 45 м, холодный подтип, СП 10/+3 свойства дракона, хождение по льду, устойчивость к огню 20; УМ 25, МЗ ХЗ; Сп-бр Стойк +14, Рефл +11, Воля +9; Сила 23, Ловк 14, Тело 19, Интл 10, Мудр 10, Обн 7

Навыки и Черты: Блеф +2, Дипломатия +2, Скрытность +6, Запутывание +3, Знание (местное, Север) +3, Прислушивание +15, Поиск +15, Отслеживание +15; Атака в Полете, Мощная Атака, Snatch, Фокусирование в Оружие (коготь).

Оружие Дыхания (Спр): конус холода 3,6 м. раз в 1d4 раунда, 5d6 повреждений КС Рефлекса 21 (половина).

Внушающая Страх Внешность (Спр): Эта способность срабатывает автоматически, как только дракон атакует, проводит стремительность или пикирование. Она поражает всех оппонентов с 14 КХП или уровнями в пределах 45 метров от дракона. Поражаемое существо должно пройти проверку Воли (КС 16), или впасть в шок. Успех обозначает, что цель обладает иммунитетом к внешности, внушающей страх на один день.

Поразить Добро (Спр): Один раз в день дракон может провести атаку, и нанести дополнительные 15 повреждений одному доброму врагу.

Магические Способности: 3/день - облако тумана.

Холодный Подтип: Иммунитет к повреждению хо-

лодом, переносит двойные повреждения от огня, если только не существует спас-бросок, который при успехе дает половину повреждений, а при неудаче удвоенные повреждения.

Особенности Дракона: Иммунитет к эффектам сна и парализа, темновидение 150 м, зрение при низком освещении.

Хождение по Льду (Экс): Как взбирание по паучьи, но всегда действует лишь на ледяных поверхностях, всегда в эффекте.

Риннарвикс предоставлен на временное пользование Герт Орелсдоттр как любезность от богини Аурил. Это существо - обитатель царства зла и преданно служит Ледяной Деве. Он направлен для защиты интересов Герт и выполнения ее распоряжений, поэтому он и появился в Серебряных Кордонах. Он прикреплен к группам ледяных великанов, которые устанавливают цитадели в Вечных Пустошах, а его задача - помогать прогонять троллей и любого другого, кто мог бы шататься в этих местах. Герт принимает Риннарвикса подобно ценному домашнему животному, при условии, что Герт продолжает выполнять пожелания Аурил. Риннарвикс не видит препятствий, чтобы не наслаждаться этими отношениями. Во время боя он любит симулировать, что поврежден огненной магией, которую всегда используют против него враги (не осознающие его истинную природу), и затем смаковать их шок и ужас, когда они поймут, что он на самом деле не столь поврежден, как он это имитировал.

городе, чтобы создать место для почитания Черного Лорда.

В дополнение, к храму, скрытому в пределах Сандабара, поклонение Бэйну также растет в пределах рядов недавно прибывших поселенцев из Замка Жентил. Некоторые из этих поселенцев все еще поклоняются Бэйну и продолжают служить ему здесь, в их новом доме. Пока эти слуги способны всего лишь наблюдать и ждать дальнейших инструкций, но им обещали, что поддержка находится в пути.

СИИРИК

Принц Лжи не особо почитаем Серебряных Кордонах: его церковь вне закона в Сильверимуне, а его прихожане не принимаются с благосклонностью в других местах. Однако, несколько поклонников скрываются в Серебряных Кордонах, главным образом в Эверлунде. Там отчаянная, конкурирующая городская торговля разводит ложь, обман и случайные убийства, восхищая Черное Солнце.

Золото способно открыть двери в торговые районы Эверлунда, а несколько последователей Сиирика установили скрытный культ в пределах коммерческого сердца города. Мечта священников Сиирика - разрушение Лиги Серебряных Кордонов и возвращение всего региона к состоянию хаотичного враждования и ссор. Они уже достигли своей первой цели, тайно свергнув Хранителя Мостов и получив голос в совете правления города.

ШАР

Есть те в Серебряных Кордонах, кто почитает Селун. Поэтому, есть в области и те, кто поклоняется Шар.

Особый интерес у Шар вызывают махинации Тайного Братства, вероятно, что она скоро будет инструктировать некоторых из своих прислужников для вступления в контакт с Вышестоящей волшебницей Валиндрой Шэдоумантл, чтобы предложить союз волшебникам. Серебряные Кордоны, и Сильверимун в частности, всегда наслаждались благословением Селун, поэтому Шар будет нести горе тем, кто почитает ее вечного врага.

ТАЛОС

Немногие в Фаэруне открыто поклоняются Богу Штормов, но Серебряные Кордоны - одно из мест, где священники Талоса собираются во имя своего разрушительного бога. Суровые погодные условия и бурный ландшафт региона демонстрируют силу руки Талоса. Его грозы раскалывают летние небеса, а его ветра носятся среди гор, его ледяные снежные бури ослепляют и замораживают любого глупца, который рискует идти по дикой передовой. Ни один из главных городов Кордонов не охватывает поклонение Богу Штормов, но многие из небольших поселений стремятся умиротворить его ярость через вмешательство странствующих священников Талоса. Шеваель Ходящая по Целине (ХЗ женщина, воздушная генаси Жр Талоса 7) часто посещает Холодную Долину, идя во главе маленькой группы похожих на дервишей последователей, угрожая странникам, не почитающим её бога, которые попадают ей на пути.



Риннарвикс

иллюстр. Тодда Дюкери

ГЕРОИ СЕВЕРА



Много уникальных персонажей можно встретить в диких землях и городах Серебряных Кордонов. Убийцы великанов, рыщущие в поисках своих избранных врагов, дикие скауты, патрулирующие окраины цивилизации, крушители орд, рассеивающие многочисленных неприятелей на одном дыхании. Многие убийцы великанов, конечно же, воины или рейнджеры, или даже маги, которые заслужили славу, сражаясь и уничтожая злобных великанов, но лишь для малого числа отважных бойцов убийство великанов становится целью всей жизни.

В этой главе представлены 6 престиж-классов, обычно встречающихся на территории Серебряных Кордонов: дикий скаут, крушитель орд, несравненный лучник, разведчик орков, странствующий рыцарь Сильвермуна, и убийца великанов.

ДИКИЙ СКАУТ

Дикие скауты – шпионы диких просторов, путешествующие по незаселенным регионам в поисках ценной информации. Они служат тем, кто их нанимает, но их услуги часто дороги. Добрые дикие скауты разыскивают и сообщают информацию о передвижениях злых сил или существ на диких просторах, обычно в интересах знати или общин. Злые дикие скауты делают тоже самое для своих нанимателей, но цель их тайных наблюдений – силы добра.

Большинство диких скаутов варвары, друиды или рейнджеры. Некоторые воины или воры, которые уверено, чувствуют себя в дикой природе, а не в городских условиях. Чародеи и маги среди них редкость.

Как НИП, диких скаутов обычно нанимают генералы, знать или общины. Персонажи могут встретить одного из них, действующего в авангарде приближающейся армии, либо обнаружить, что они сами находятся под наблюдением дикого скаута.

Кубик Хит-Поинтов: d8.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать диким скаутом, персонаж обязан выполнить следующие критерии:

Базовый Бонус Атаки: +5

Черты: Выносливость, Чтение Следов.

Навыки: Бесшумное Передвижение 4 ранга, Знание (природа) 4 ранга, Скрытность 8 рангов, Чувство Направления 4 ранга.

НАВЫКИ КЛАССА

Навыками класса дикого скаута являются: Взбирание (Сила), Бесшумное Передвижение (Ловк), Знание Дикой Природы (Мудр), Знание (природа) (Интл), Отслеживание (Мудр), Приручение Животных (Обн), Прыжки (Сила), Прислушивание (Мудр), Скрытность (Ловк), Чувство Направления (Мудр), и Эмпатия Животных (Мудр). Для описания навыков смотрите Главу 4: Навыки в *Руководстве Игрока*.

Пункты Навыков на Каждом Уровне: 4+мод-тор Интеллекта.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Следующие особенности являются для дикого скаута классовыми:

Квалификация в Оружии и Доспехах: Дикий скаут квалифицирован со всеми видами простого и военного оружия, и ношением легких доспехов и щитов.

Улучшенное Чтение Следов (Экс): Дикий скаут постигает искусство выслеживания существ по следам до такой степени, что не жертвует при этом скоростью своего передвижения. Эта способность подобна черте Чтение Следов, за исключением того, что дикий скаут не переносит никаких штрафов к передвижению. Другими словами, дикий скаут способен передвигаться со своей нормальной скоростью во время выслеживания, и не переносит никаких штрафов, если только он не передвигается быстрее чем его обычная скорость.

Родная Местность (Экс): Дикий скаут, находящийся в области, которая ему непосредственно знакома, способен на очень многое. На 1-ом уровне, дикий скаут указывает свою родную местность, не более, чем 160 кв. км. (где-то 12,7 км. на 12,7 км.). Пока дикий скаут в этих пределах, он получает +4 бонус к проверкам Эмпатии Животных, Скрытности, Чувства Направления, Бесшумного Передвижения, Знания Дикой Природы. Родная местность дикого скаута на 4-м уровне, увеличивается до 4000 кв. км. (где-то 63,2 км. на 63,2 км.), а на 8-ом уровне

не целый регион (как рассмотрено в Руководстве по Игровому Миру Забытые Королевства), отражая тот факт, что теперь он может достигать более отдаленные районы в службе своему нанимателю.

Дикая Черта: На 1-ом уровне, а затем на 10-ом, дикий скаут получает бонусную черту из следующего списка: Выживший, Древолаз, Лесничий, Прочность, Скрытный, Устойчивость к Ядам.

Быстрый Марш (Экс): Когда дикий скаут путешествует по разным ландшафтам и совершает трудные переходы без всякого комфорта, для него очень существенна скорость передвижения. Дикий скаут настолько хорошо знает земли лежащие в пределах его родной местности, что на 2-ом уровне, его наземная скорость в 1,5 выше за обычное передвижение (или базовое передвижение его скакуна), и передвижение на данном типе местности. Дикий скаут может выполнять роль проводника для группы путешественников, наделяя такой способностью количество существ, равных его уровню по дикому скауту и его модификатор Обаяния (если он положительный), или минимум по одному существу за каждый уровень по странствующему рыцарю.

Не Определение (Мчк): Начиная со 2-го уровня, дикий скаут настолько сливается с дикой природой, что это помогает ему избегать возможности быть предугаданным по своим действиям или присутствию. Эта магическая способность действует как заклинанием с таким же названием, но только лишь когда дикий скаут в пределах своей родной местности, и не в пределах городской местности.

Камуфляж (Экс): Дикий скаут учится максимально использовать окружающую среду, чтобы стать невидимым. Начиная с 3-го уровня, всякий раз, когда дикий скаут использует природные элементы (листву, деревья, бульжники, барханы, заросли кустарника и т.д.) для получения укрытия, он повышает бонус от этого укрытия на 1 категорию. Например, дикий скаут скрыт за деревом, дающим 1/2 укрытия, но фактически он получает бонус к КД и спас-броскам Рефлекса как за 3/4 укрытия. Если он скрыт за густой листвой, обычно укрывающей на 3/4 и дающей шанс промаха 30%, он фактически по-

лучит укрытие 9/10 и шанс промаха 40%. На 6-ом уровне дикий скаут получает возможность улучшать укрытие на 2 категории, чем в обычных ситуациях, а на 9-ом на три категории. (Он должен по крайней мере обладать укрытием на 1/4, чтобы получить эти бонусы. Отсутствие укрытия, не поднимает укрытие до 3/4, даже если это дикий скаут 9-го уровня).

Общение с Природой (Мчк): Начиная с 5-го уровня, дикий скаут настолько тесно связан с природой, что может черпать информацию из воздуха и земли, чтобы узнать о присутствии других мест или существ в дикой местности. Он может использовать общение с природой один раз в день как заклинатель равного ему уровню по дикому скауту. С седьмого уровня, дикий скаут способен применять общение с природой 2 раза в день, а на 10-ом уровне – 3 раза в день. Пробуждая эту силу дикий скаут может только на своей родной местности.



дикий скаут

КРУШИТЕЛЬ ОРД

Много народа в Серебряных Кордонах затаило злость на племена и орды гуманоидов постоянно грозящих нарушить цивилизованную жизнь региона. Их ненависть настолько велика, что для некоторых людей граничит с манией преследования, и эти

люди иногда дают клятву враждовать с одной или более расами гуманоидов, которые объединяются в большие группы, а особенно они враждуют с теми расами, которые устраивают свои племена в горах. С точки зрения этих фанатиков – нет большей опасности для мира, чем угроза со стороны все возрастающего числа орд гуманоидов – и они должны бороться с этим.

Крушитель орд – это личность, сделавшая уничтожение угрожающих орд, смыслом своей жизни. Он долго и настойчиво упражняется, чтобы стать совершенной машиной, крушащей орков. Часто эти бойцы понесли личные потери от рук гуманоидных орд. Но какими бы не были мотивы, уничтожение орков и тому подобных существ – дело всей жизни крушителя орд.

ТАБЛИЦА 6-1: ДИКИЙ СКАУТ

Уровень Класса	Базовый Бонус Атаки	Сп.-бр. Стойк.	Сп.-бр. Рефл.	Сп.-бр. Воли	Особое
1	+0	+2	+0	+0	Улучшенное чтение следов, родная местность, дикая черта
2	+1	+3	+0	+0	Быстрый марш, не определение
3	+2	+3	+1	+1	Камуфляж 1
4	+3	+4	+1	+1	Родная местность 2
5	+3	+4	+1	+1	Общение с природой 1/день
6	+4	+5	+2	+2	Камуфляж 2
7	+5	+5	+2	+2	Общение с природой 2/день
8	+6	+6	+2	+2	Родная местность 3
9	+6	+6	+3	+3	Камуфляж 3
10	+7	+7	+3	+3	Дикая черта, общение с природой 3/день

Большинство крушителей орд – варвары, и многие из них родом из племен Утгардта, которые традиционно считают орков своими (особенно племя Небесных Пони).

Иногда они работают вместе с другими крушителями орд, но предпочитают сражаться в одиночку. Жизнь одинокого воина с ненавистью к врагам не слишком подходит для тесной дружбы. Некоторые крушители орд присоединяются к группам приключенцев, если эти группы часто сталкиваются с орками или заняты миссией, которая нарушит планы орды орков.

Кубик Хит-Поинтов: d12.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать крушителем орд, персонаж обязан выполнить следующие критерии:

Базовый Бонус Атаки: +5

Черты: Мощная Атака, Рассека-ние, Массивный Рассекающий Удар.

Навыки: Знание (местное) 5 ранга, Отслеживание 4 ранга.

НАВЫКИ КЛАССА

Навыками класса крушителя орд являются: Бесшумное Передвижение (Ловк), Взбирание (Сила), Запугивание (Обн), Знание (местное) (Интл), Знание Дикой Природы (Мудрость), Отслеживание (Мудр), Плавание (Сила), Поиск (Интл), Прыжки (Сила). Для описания навыков смотрите Главу 4: Навыки в *Руководстве Игрока*.

Пункты навыков на каждом уровне: 2 + мод-тор Интеллекта.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Следующие особенности являются классовыми для крушителя орд:

Квалификация в Доспехах и Оружие: Крушители орд не имеют квалификации во владении каких-либо видов доспехов или оружия.

Орда Враг: Крушитель орд выбирает орду врага из следующего списка существ: медвежатники, тролли, гоблины, хобгоблины, кобольды или орки. Любые другие типы существ, которые *Мастер Подземелий* решает объединить в племена или орды в игровом мире, также можно выбирать, как орду врага. Эта способность работает также, как способность рейнджера – избранный враг. Если крушитель орд, имеющий уровни в классе рейнджера, выбирает вражескую орду того же типа, что он уже выбрал, как своего избранного врага, то бонусы суммируются.

Когда крушитель орд достигает 3-го уровня, бонус против первой вражеской орды возрастает до +2, и он получает новую орду врага (бонус +1). Когда крушитель орд достигает 5-го уровня, бонус против первой вражеской орды возрастает до +3, против второй +2, а также он получает еще одну новую орду врага с бонусом +1.

Удерживать Позицию: Крушитель орд натренирован выдерживать атаковую мощь врагов, бросающихся в битву со страшной силой. На 2-м уровне для крушителя орд разрешается благоприятная атака против стремительной атаки, которая про-

ходит через зону его угрозы. Благоприятная атака крушителя орд предшествует удару стремительной атаки.

Сложно Убить (Экс): Каждый крушитель орд осознает, что рано или поздно будет поражен. На 4-м уровне, если он понижен от -1 до -9 хит-поинтов, крушитель орд может оставаться в сознании и совершать частичное действие в каждом раунде. Крушитель орд при отрицательных хит-поинтах, теряет по 1 хит-поинту в раунд (если не состояние стабилизировано) и умирает, когда достигает -10 хит-поинтов. Если состояние стабилизировано, то крушитель орд в беспомощном состоянии.

Знание Орд: Во время общения с местными жителями крушитель орд приобретает много знаний и информации, специфической для Серебряных Кордонов. Начиная с 1-го уровня, крушитель орд может делать специальную проверку знания орд с бонусом, равным его уровню (по крушителю орд)+модификатор Интеллекта, чтобы вспомнить, что он знает на счет местных гуманоидных племен и орд (например, их легендарные места и предметы, региональная политика и другое). Эта проверка не раскрывает возможности магических предметов, но может дать намек на их общие функции. Прием 10 или 20 не



крушитель орд

применяется. МП устанавливает Класс Сложности проверки в зависимости от приведенной ниже таблицы:

КС Тип Знания и Пример

- | | |
|----|--|
| 8 | Общее, знания о небольших, но существенных местных объединениях. Например: Король Обоудд Множество Стрел собирает орды орков, чтобы разгромить южные земли. |
| 13 | Не распространенные, но доступные, известные лишь нескольким людям в регионе. Пример: Соперничество между многочисленными сыновьями короля Обоудда. |
| 18 | Секретные, известные лишь нескольким, которые трудно получить. Пример: Секретный маршрут к военному лагерю племени гоблинов, или точное расположение могилы великого хобгоблинского вождя. |
| 23 | Чрезвычайно Секретные, известные очень немногими, возможно забытые теми кто знал их когда-то, возможно известные теми, кто не осознает важности этих знаний. Пример: Точная военная стратегия, примененная в городе Смертельные Снега, чтобы победить орду орков, которая пытались уничтожить город, столетия назад. |

Наковальня Гибели (Экс): Один раз в день крушитель орд может становиться живой наковальней, принимая оборонную позицию, о которую разбиваются его враги. В такой оборонной позиции крушитель орд приобретает экстраординарную силу и стойкость, но не может покидать место, на котором он стоит. Он получает следующие премии:

- +2 Сила
- +4 Телосложение
- +2 ко всем спас-броскам
- +4 бонус уворачивания к КД

С повышением Телосложения повышаются и хит-поинты, +2 хит-поинта за каждый уровень персонажа, но эти хит-поинты пропадают по окончании обороны, когда параметр Телосложения опять понижается на 4. Эти дополнительные хит-поинты не исчезают сразу же, а исчезают подобно временным хит-поинтам.

Во время обороны крушитель орд не способен применять навыки и способности, которые потребуют от него покинуть свою позицию (например, Бесшумное Передвижение, Прыжки). Оборонительная позиция длится 3 раунда+новый улучшенный модификатор Телосложения. Крушитель орд может закончить оборону по желанию, раньше времени. По окончании обороны крушитель орд выдыхается и переносит -2 штраф к Силе, на протяжении оставшегося боя. Пробуждение наковальни гибели не занимает времени, но крушитель орд не способен выполнять других действий во время своего действия.

Бонусы, дарованные наковальней гибели не совместимы с подобными премиями, такими как оброна дварфов.

НЕСРАВНЕННЫЙ ЛУЧНИК

Многие армии могут похвастаться солдатами, которые используют лук как свое основное оружие, но большинство не владеет такой подготовкой, которая наделила бы его мастерством несравненного лучника. Несравненный лучник посвящает свою жизнь совершенствованию своего навыка владения с луком. Все остальное – на втором плане. Для него самый прекрасный момент в жизни – когда стрела выпущена, и все зависит от его зоркости глаз, твердости руки и понимания избранного оружия. Для наиболее искусных лучников такой выстрел – как момент истины. Цель жизни – совершенствование, остальное не важно. Чаще всего несравненные лучники – воины или рейнджеры, но иногда путь мастерства выбирают варвары или паладины. Монахи тяготеют к почти духовной природе этой дисциплины. Известно, когда этот класс выбирали воры или могущественные чародеи, но это редкость. Маги и друиды в исключительных случаях отказываются от своих предпочтений, чтобы посвятить себя только одному оружию.

Как НИП, несравненные лучники – чаще всего нанимаемые военным командованием, или знатными правителями, чтобы усилить их боевые силы или выполнить некоторые особые задания, такие как «убрать» заклинателей вражеской армии.

Кубик Хит-Поинтов: d10.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать несравненным лучником, персонаж обязан выполнить следующие критерии:

Базовый Бонус Атаки: +7

Черты: Выстрел в Определенную Точку, Прицельный Выстрел, Стрельба на Удаленные Расстояния, Ускоренная Готовность.

Навыки: Ремесло (изготовление луков) 10 рангов.

Квалификация: Длинный лук, короткий лук, составной длинный лук или составной короткий лук.

НАВЫКИ КЛАССА

Навыками класса несравненного лучника являются: Баланс (Ловк), Взбирание (Сила), Отслеживание (Мудр), Плавание (Сила), Прыжки (Сила), Ремесло (изготовление луков) (Интл), Скрытность (Ловк), Знание Дикой Природы (Мудр). Для описания навыков смотрите Главу 4: Навыки в *Руководстве Игрока*.

Пункты Навыков на Каждом Уровне: 2+мод-тор Интеллекта.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Следующие особенности являются для несравненно-го лучника классовыми:

Квалификация в Оружии и Доспехах: Несравненный лучник не получает никаких дополнительных квалификаций в оружие или доспехах.

Экспертный Изготовитель Луков: Несравненный лучник достигает такого уровня владения своим оружием, которого никогда не достичь даже наиболее тренированным воинам. На 1-ом уровне он получает +3 бонус ко всем проверкам Ремесла (изготовление луков).

Коварная Атака на Расстоянии (Экс): Одетый в легкий тип доспехов, или вообще без доспехов, несравненный лучник может мгновенно выстрелить, и застать свою жертву врасплох. Эта способность теряется при сражении в тяжелых или средних типах доспехов. На 1-ом уровне несравненный лучник получает способность провести коварную атаку на расстоянии, если противник в этот момент не способен защититься от нападения. В любое время, когда враг несравненного лучника не получает бонус Ловкости к Классу Доспеха (независимо, есть у него эта премия, или нет), стрелковая атака несравненного лучника наносит +1d6 пунктов повреждения свыше. Это дополнительно повреждение повышается до +2d6 на 4-м уровне, +3d6 на 7-м и +4d6 на 10-м. Если несравненный лучник проводить при коварной атаке критическое попадание, то дополнительные повреждения не умножаются. Необходимы точность и проникновенность удара, чтобы поразить жизненно важные органы противника, поэтому стрелковая атака считается коварной, если цель находится не далее чем в 18 метрах.

Несравненный лучник может применять коварную атаку только против живых существ с явной анатомией, нежить, механизмы, слизь, растения и

ТАБЛИЦА 6-2: КРУШИТЕЛЬ ОРД

Уровень Класса	Базовый Бонус Атаки	Сп.-бр. Стойк.	Сп.-бр. Рефл.	Сп.-бр. Воли	Особое
1	+1	+2	+0	+0	Первая орда враг, знание орд
2	+2	+3	+0	+0	Удерживать позицию
3	+3	+3	+1	+1	Вторая орда враг
4	+4	+4	+1	+1	Сложно убить
5	+5	+4	+1	+1	Третья орда враг, наковальня гибели

бестелесные существа не имеют жизненно важных органов. Помимо этого, любое существо с иммунитетом к критическим попаданиям, также иммунное и к коварным атакам. Несравненный лучник должен отчетливо видеть цель, чтобы увидеть жизненно важную точку, и быть способным достать до неё при атаке. Несравненный лучник не может проводить коварную атаку против существ в укрытии (если только его снайперство не превышает укрытие, смотрите ниже), или если атакует конечности существа, которые не находятся в поле его зрения.

Если несравненный лучник получает бонус коварной атаки от других источников (уровней по вору например), эти бонусы повреждения суммируются.

Снайперство (Экс): Натренированность позволяет несравненному лучнику позволяет ему прицельно стрелять в противника, даже если тот пытается воспользоваться преимуществом укрытия. Начиная со 2-го уровня цели несравненного лучника получают укрытие на 1 категорию хуже, чем она таковой является. Например, цель с укрытием 3/4 принимается как цель с укрытием 1/2. на 5-ом уровне несравненный лучник игнорирует 2 категории укрытия, поэтому та же цель будет приниматься как при укрытии 1/4, а не 3/4. с 9-го уровня несравненный лучник игнорирует три категории укрытия. Эта способность не действует против противника с полным укрытием.

Разработчик Луков (Спр): С 2-го уровня несравненный лучник получает способность создавать магические стрел (и только стрелы) с +1 бонусом заколдованности, как если бы он обладал чертой Создать Волшебное Оружие или Доспех, и отвечал всем требованиям для изготовления стрел. На 4-ом, 6-ом, 8-ом и 10-ом уровнях бонус создаваемых стрел при помощи этой способности повышается до +2, +3, +4 и +5 соответственно.

Изготовление Стрел: Разработка превосходных стрел требует 5 зм на материалы, определенную мастерскую, и 2 дня на каждую стрелу. (Это приблизительно средние результаты по навыку Ремесло; если вы хотите более точно вычислить необходимое время, смотрите описание этого навыка).

Заколдовывание Стрел: В дополнение к изготавливаемым стрелам, несравненный лучник

Должен затратить ещё материалы и Оп чтобы создать стрелы с заколдованным бонусом, как это рассмотрено ниже в таблице.

Бонус	Стоимость (Одна)	Стоимость	Оп	Оп	Стрел в День
+1	20 зм	1000 зм	1	80	25
+2	80 зм	4000 зм	6	320	6
+3	180 зм	9000 зм	14	720	3
+4	320 зм	16000 зм	25	1280	2
+5	500 зм	25000 зм	40	2000	1

Стоимость – цена исходных материалов для создания 1 или 50 стрел. Она не включает в себя стоимость самих стрел.

Оп – количество Оп на создание 1 или 50 стрел.

Стрел в День – количество стрел этого уровня, которые можно создать за один день работы.

Мощный Выстрел: На 3-ем несравненный луч-

ник изучает как проводить разрушительно мощные выстрелы. В свое действие перед броском атаки он может вычитать число из бонуса всех стрелковых атак, и добавлять его к всем повреждениям от стрелкового попадания. Это число не может превышать базовый бонус атаки. Штраф к броскам атаки и бонус к броскам повреждения сохраняется до его следующего действия.

Угроза: С 8-го уровня несравненный лучник получает возможность нести угрозу в соседние клетки своим луком так, будто он удерживает в руках рукопашное оружие, но только когда одет в легкие доспехи или вообще без доспехов. Он теряет эту способность, если одет в средние или тяжелые доспехи. Его лук действует как оружие с диапазоном, неся угрозу

всему в пределах 3 метров, и обязательно смежные клеток.

Любые благоприятные атаки, которые он получает, принимаются как обычные стрелковые атаки, и идут в учет его максимального количества благоприятных атак.



несравненный лучник

РАЗВЕДЧИК ОРКОВ

Разведчик начинает свою работу, приходя из дальних, бесплодных высокогорий в более цивилизованные южные земли. Его задача состоит не в прямой конфронтации с врагом, а в сборе ценной информации о силе, уязвимых местах и передвижении сил противника. С помощью разведчика враг будет уничтожен, а он сыграет не последнюю роль в этом поражении. Вклад разведчика в разгром врага очевиден не во время выполнения миссии, а позже на поле боя, когда противник поймет, что командующим орков известно куда больше, чем они должны были знать.

Частично воин пустошей, частично шпион, разведчик орков героя для своего народа. Его слава не в ратной доблести, а в том, что он, рискуя своей жизнью, добывает для вождя точные сведения о действиях врага. Он готовится к своей роли, обучаясь выживанию в неприветливых местностях, чтобы уметь вести, тайное наблюдение издали, и вернуться невредимым назад с раздобытой информацией.

Большинство разведчиков орков – варвары, воины или рейнджеры, которые готовились для выполнения специальных миссий от имени своего племени. Обычно разведчики орков работают в одиночку или вдвоем. Реже они собираются в группу по трое, лишь том случае, если задание слишком опасно для одного или двух. Их цель – шпионаж за врагом и, безопасное возвращение домой с докладом.

Кубик Хит-Поинтов: d8.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать разведчиком орков, персонаж обязан выполнить следующие критерии:

Раса: Орк, полу-орк или танарукк

Базовый Бонус Атаки: +5

Черты: Выносливость, Настороженность, Скрытый.

Навыки: Бесшумное Передвижение 4 ранга, Знание Дикой Природы 4 ранга.

НАВЫКИ КЛАССА

Навыками класса разведчика орков являются: Бесшумное Передвижение (Ловк), Взбирание (Сила), Знание Дикой Природы (Мудр), Использование Веревки (Ловк), Лечение (Мудр), Отслеживание (Мудр), Поиск (Интл), Прыжки (Сила), Прислушивание (Мудр), Ремесло (Интл), Скрытность (Ловк), Чувство Направления (Мудр). Для описания навыков смотрите Главу 4: Навыки в *Руководстве Игрока*.

Пункты Навыков на Каждом Уровне: 4+мод-тор Интеллекта.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Следующие особенности являются для разведчика орков классовыми:

Квалификация в Оружие и Доспехах: Разведчик орков квалифицирован во владении со всеми видами простого и воинского оружия, а также в ношении легкого типа доспехов.

Опытный Полевик (Экс): На 1-м уровне разведчик орков получает бонус к некоторым проверкам навыков благодаря интенсивным тренировкам этих способностей. Разведчик орков получает +1 бонус к проверкам Взбирание, Лечение, Скрытность, Чувство Направления, Прислушивание, Бесшумное передвижение, Поиск, Отслеживание, Знание Дикой Природы, в том случае, если он выполняет свое разведывательное задание. На 3-м уровне бонус повышается до +2, и +3 на 5-м уровне.

Слиться со Средой (Экс): На 1-м уровне разведчик орков знает как замаскировать себя при помощи краски для тела, тщательно подобранный под одеяние и позицию, делаящим его практически невидимым для других. Этот процесс нанесения занимает 1 минуту, но дает разведчику орков+10 условный бонус к его проверкам Скрытности. Разведчик орков может использовать эту способность, только когда находится в условиях дикой местности, и не в поле зрения противника.

Если он передвигается, он теряет все преимущества от сливания со средой, и должен проходить нормальную проверку Скрытности (смотрите описание навыка Скрытность).

Бонусная Черта: На 2-м уровне, и вновь на 4-м, разведчик орков получает бонусную черту из следующего списка: Выживший, Древолаз, Лесничий, Прочность, Устойчивость к Ядам, Чистокровный.

Повышенное Передвижение (Экс): На 2-м уровне скорость разведчика орков повышается до 12 метров, как отображено в Таблице 6-4. Разведчик орков в средних и тяжелых доспехах, или несущий среднюю или тяжелую нагрузку, теряет преимущество этой способности. На 5-м уровне скорость разведчика орков поднимается до 15 метров. Разведчики орков с уровнями по классу варвара, добавляют бонус своего классового ускоренного передвижения к указанной скорости престиж-класса разведчика орков.

Коварная Атака (Экс): Часто разведчик орков должен нанести неожиданный удар по противнику, чтобы выполнить успешно свою миссию. На 3-м уровне разведчик орков получает способность нанесения коварной атаки, если застает своего противника неспособным защитить себя, нанося удар в уязвимое место, и нанося дополнительные повреждения. В любое время, когда противник разведчика орков не способен использовать свой бонус Ловкости к Классу Доспеха (есть ли у него вообще бонус Ловкости или нет), коварная атака разведчика орков причиняет дополнительные 1d6 повреждений. Если своей атакой разведчик орков наносит критическое попадание, то его дополнительное повреждение не умножается. Требуется особая точность и проникновенность

разведчик орков

атаки, чтобы поразить жизненно важное место, поэтому стрелковые атаки принимаются как коварные только в том случае, если они проводятся в пределах диапазона 9 метров.

С дубинкой или невооруженным ударом, разведчик орков может также проводить коварную атаку, нанося при этом временные, а не обычные повреж-

иллюстр. Адам Реска

ТАБЛИЦА 6-3: НЕСРАВНЕННЫЙ ЛУЧНИК

Уровень Класса	Базовый Бонус Атаки	Сп.-бр. Стойк.	Сп.-бр. Рефл.	Сп.-бр. Воли	Особое
1	+1	+2	+0	+0	Экспертный изготовитель луков, коварная атака на расстоянии +1d6
2	+2	+3	+0	+0	Снайперство 1, разработчик луков +1
3	+3	+3	+1	+1	Мощный выстрел
4	+4	+4	+1	+1	Коварная атака на расстоянии +2d6, разработчик луков +2
5	+5	+4	+1	+1	Снайперство 2
6	+6	+5	+2	+2	Разработчик луков +3
7	+7	+5	+2	+2	Коварная атака на расстоянии +3d6
8	+8	+6	+2	+2	Угроза, разработчик луков +4
9	+9	+6	+3	+3	Снайперство 3
10	+10	+7	+3	+3	Коварная атака на расстоянии +4d6, разработчик луков +5

дения. Он не может использовать оружие, наносящее нормальное повреждение, чтобы причинить временные повреждения, даже со штрафом -4, так как он должен использовать полную силу своего оружия для проведения коварной атаки.

Разведчик орков может применять коварную атаку только против живых существ с явной анатомией, нежить, механизмы, слизь, растения и бестелесные существа не имеют жизненно важных органов. Помимо этого, любое существо с иммунитетом к критическим попаданиям, также иммунное и к коварным атакам. Разведчик орков должен отчетливо видеть цель, чтобы увидеть жизненно важную точку, и быть способным достать до неё при атаке. Разведчик орков не может проводить коварную атаку против существ в укрытии, или если атакует конечности существа, не имея возможности достать до жизненно важных органов.

Если разведчик орков получает бонус коварной атаки от других источников (уровней по вору, например), эти бонусы повреждения суммируются.

СТРАНСТВУЮЩИЙ РЫЦАРЬ СИЛЬВЕРМУНА

Избранные во имя безопасности города Сильвермуна и его жителей, профессиональные военные силы – известные как Серебряные Рыцари, зачастую они становятся между Сильвермуном и угрозой с границ. Поэтому рыцари никогда не знают, какую миссию они будут выполнять следующей: война, разведка, помощь бедствующим, дипломатия – являются заданиями, которые Рыцари выполняют, чтобы служить своей родине. Следовательно, члены этого престиж-класса наделены широким кругом способностей, чтобы быть готовыми последовать зову долга.

Кубик Хит-Поинтов: d8.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать Рыцарем Сильвермуна, персонаж должен соответствовать следующим критериям:

Мировоззрение: Любое доброе

Базовый Бонус Атаки: +5

Черты: Сражение Верхов, Улучшенное Проведение атак верхом, Улучшенное Обращение с оружием (легкое или тяжелое копье), Выживший.

Навыки: Езда Верхов 4 ранга, Отслеживание 4 ранга, Знание (знание о Сильвермуне) или Знание (о Севере) 4 ранга, Чувство Направления 2 ранга.

Другие: Служба среди рыцарей Сильвермуна, по меньшей мере, 1 год и петиция Главнокомандующему Рыцарями Серниусу Алатару, для назначения странствующим рыцарем, или получение полномочий странствующего рыцаря от Таэрна Хорнблэйда, Высшего Мага Сильвермуна.

НАВЫКИ КЛАССА

ТАБЛИЦА 6-4: РАЗВЕДЧИК ОРКОВ

Уровень Класса	Базовый Бонус Атаки	Сп.-бр. Стойк.	Сп.-бр. Рефл.	Сп.-бр. Воли
1	+0	+0	+2	+0
2	+1	+0	+3	+0
3	+2	+1	+3	+1
4	+3	+1	+4	+1
5	+3	+1	+4	+1

Бесшумное передвижение (Ловк), Блеф (Обн), Взбирание (Сила), Дипломатия (Обн), Езда Верхов (Ловк), Запугивание (Обн), Знание (все) (Интел), Знание Дикой Природы (Мудр), Отслеживание (Мудр), Прыжки (Сила), Прислушивание (Мудр), Приручение Животных (Обн), Скрытность (Ловк), Чувство Мотива (Мудр), Чувство Направления (Мудр).

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Следующие особенности являются классовыми для странствующих рыцарей Сильвермуна.

Квалификация в Оружии и Доспехах: Странствующий рыцарь Сильвермуна не получает никаких дополнительных квалификаций в оружие или доспехах.

Эмблема Ордена: Не взирая на оружие доспехи и личное снаряжение, каждый рыцарь обязан носить плащ с серебряной застежкой, которая является эмблемой ордена. Эта застежка выполнена в форме длинного меча, пересекающего полумесяц. Также, каждая застежка является *брошкой устойчивости +1*. Если странствующий рыцарь теряет свою эмблему ордена, он должен приобрести как можно скорее в Сильвермуне новую (цена 1000 зм).

Воинская Черта: Странствующий рыцарь получает бонусную черту на 2-м, 5-м и 9-м уровнях. Эта бонусная черта должна быть выбрана из списка черт, предназначенных для воина.

Знание Кордонов: Странствующий рыцарь имеет дело с множеством информации характерной для Серебряных Кордонов, так как постоянно общается с жителями этого региона. Начиная со 2-го уровня он может проводить специальную проверку Знаний по Кордонам с бонусом, равным уровню по странствующему рыцарю плюс его модификатор Интеллекта, чтобы определить свои знания о знаменитых местных людях, легендарных местах или предметах, региональной политике. Эта проверка не позволяет определить способности магического предмета, но может дать информацию о его общих свойствах. Рыцарь не может брать прием 10 или 20 на эту проверку. МП определяет, какой КС стоит применить, в соответствии с нижеприведенной таблицей.

КС

Тип Знания и Пример

- Общее, известное о небольших, но существенных местных событиях. Пример: Ненависть Короля Харбромма к Королю Обоуду; стандартные истории о приведениях в руинах Особняка Гхаурин.
- Не распространенные, но доступные, известные лишь нескольким людям в регионе. Пример: Соперничество между двумя учеными в Сильвермунском Университете.
- Секретные, известные лишь нескольким, которые труднополучить. Пример: Секретный маршрут в Эвэрфаер под Сандабаром; генеалогическое древо двоюродного брата Бруэннора Баттхаммера.

Особое

Опытный полевик +1, слиться со средой
Бонусная черта, повышенное передвижение (12 м.)
Опытный полевик +2, коварная атака +1d6
Бонусная черта
Опытный полевик +3, повышенное передвижение (15 м.)

25 **Чрезвычайно Секретные**, известные очень немногими, возможно забытые теми кто знал их когда-то, возможно известные теми, кто не осознает важности этих знаний. Пример: Детали битвы, которая дала название городу Смертельные Снега его имя.

Заклятый Враг: На 1-м уровне странствующий рыцарь заявляет специфическую группу людей или чудовищ как своих заклятых врагов. Это более узкая категория, чем избранный враг у рейнджера. Заклятые враги включают в себя национальность, группу, племя, организацию, типы или подтипы существ, о которых известно, что они несут непосредственную угрозу Серебряным Кордонам. Подходящими организациями являются: Братства Магии, Демонофей, Люди Черной Крови, Церквы Бэйна или Талоса. В целом чудовища или типы существ должны быть обозначены по типу и расположению, например, дроу Мензоберранзана, дуэргары Граклстага, ледяные великаны Мирового Хребта, хобгоблины Адской Сферы, орки племени Отбиратели Сердец или из Цитадели Темная Стрела.

Странствующий рыцарь получает +1 бонус к проверкам Блефа, Знания Дикой Природы, Отслеживания, Прислушивания и Чувства Мотива, при их использовании против заклятых врагов, и +1 к броскам повреждения оружия против этих же противников. Этот бонус повреждения не добавляется к существам, иммунным к критическим попаданиям, а также если рыцарь использует дистанционное оружие против цели, которая в более чем 9 метрах от него. Рыцарь, который также и является рейнджером, может выбирать заклятого врага совпадающего с избранным врагом (например, орки из Темной Стрелы, если его избранным врагом были орки), и в таком случае эти бонусы суммируются.

На 7-м уровне странствующий рыцарь может выбрать себе второго заклятого врага, а бонусы к предыдущему поднимаются до +2.

Родина: На 3-м уровне странствующий рыцарь получает +2 бонус к проверкам Бесшумного Перемещения, Дипломатии, Знания Дикой Природы, Скрытности, Чувства Мотива и Чувства Направления в пределах Сильвермуна и его окрестностей в пределах 80 км. (Странствующие рыцари путешествующие в Подземье или иных необычных условиях среды, например в подводных, не получают этого бонуса).

Быстрый Марш (Экс): Странствующему рыцарю в любой момент может быть отдан приказ быстро передислоцироваться пешком или верхом в любое место в Серебряных Кордонах. Поэтому странствующий рыцарь настолько прекрасно осведомлен о расположении земель в Серебряных Кордонах,

что с 5-го уровня его норма передвижения пешком повышается в 1,5 раза от его обычной нормы передвижения (или его базовой нормы передвижения скакуна) и передвижения относительно типа местности. Странствующий рыцарь может выполнять роль проводника для группы путешественников, надевая такой способностью количество существ, равных его уровню по странствующему рыцарю-модификатор Обаяния, или минимум по одному существу за каждый уровень по странствующему рыцарю.

Безошибочная Навигация (Экс): На 7-м уровне странствующий рыцарь настолько хорошо знает Серебряные Кордоны, что получает +10 бонус к любым проверкам Чувства Направления в пределах Серебряных Кордонов и прилегающих земель к границам лиги.

Опытный Наездник: Странствующий рыцарь не переносит штрафов за езду верхом на отличающихся или сильно отличающихся скакунах, от указанного скакуна в его навыке Езда Верхом.

Верное Сердце (Спр): С 10-го уровня любовь странствующего рыцаря к своей земле, и его рвение её защищать настолько сильно, что дарует ему +3 бонус морали ко всем спасброскам, пока он в Сильвермуне, или в пределах 80 км. от города. Но, как и со способностью, родина, это преимущество не действует в Подземье или подобных необычных условиях среды, которые расположены в пределах 80 километров от города, но посещаемы Рыцарями в Серебре только в самых исключительных обстоятельствах.



странствующий рыцарь Сильвермуна

иллюстр. Кристофера Мослера

ТАБЛИЦА 6-5: СТРАНСТВУЮЩИЙ РЫЦАРЬ СИЛЬВЕРМУНА

Уровень Класса	Базовый Бонус Атаки	Сп.-бр. Стойк.	Сп.-бр. Рефл.	Сп.-бр. Воли	Особое
1	+1	+2	+0	+0	Эмблема ордена, первый заклятый враг
2	+2	+3	+0	+0	Воинская черта, знание Кордонов
3	+3	+3	+1	+1	Родина
4	+4	+4	+1	+1	Быстрый марш
5	+5	+4	+1	+1	Воинская Черта
6	+6	+5	+2	+2	Безошибочная навигация
7	+7	+5	+2	+2	Второй заклятый враг
8	+8	+6	+2	+2	Опытный наездник
9	+9	+6	+3	+3	Воинская черта
10	+10	+7	+3	+3	Верное сердце

УБИЙЦА ВЕЛИКАНОВ

Убийцы великанов – великие герои, так как они, собственно, и убивают великанов. Когда они не заняты тем, что умеют лучше всего, то имеют склонность много пить и ввязываться в пьяные драки с людьми, которые будут побольше, чем они. Некоторые добродушные убийцы великанов нарушают этот стереотип, но каждый думает, что убийцы великанов – грубые и хвастливые, и многие люди ожидают такого поведения. Убийцы великанов встречаются наиболее часто в тех регионах, где великаны – обычное дело.

Многие Убийцы великанов начинали как варвары, воины или рейнджеры, но жрецы определенных богов, паладины и даже воры также выбирают этот путь. Не все великаны злые, и не все убийцы великанов добрые. Среди их числа встречаются и маги, и чародеи, но вряд ли можно встретить друида.

Как мастерские персонажи, большинство убийц великанов предпочитают путешествовать в одиночку или с небольшой группой единомышленников. Многие из них поклялись отомстить за какие-то прошлые обиды или отвратительные поступки, совершенные великанами (например, разрушение их дома или убийство их члена семьи). Там где гиганты становятся особенно сильны и опасны, несколько убийц великанов могут иногда объединить свои силы в одном ордене, чтобы более эффективно побеждать своих кровных врагов. Недавнее вторжение великанов в регион Серебряных пустошей и последующий приток троллей в Серебряные Кордоны потребовали вмешательства убийц великанов. Со всех окрестностей Фаэруна прибыли они с готовностью усердно применять своё мастерство, предлагая свои услуги высокопоставленным покупателям. Убийцы великанов назначают свою цену, а многие хитрецы отказываются от первого предложения нанимателя в надежде, что ситуация ухудшится настолько, что следующее предложение будет более заманчивым.

Убийцы великанов эксперты в своем деле, и в окраинах Серебряных пустошей и в городе Несме они оказали неоценимую помощь. Есть также прирожденные убийцы великанов и среди дварфов Ци-

тадели Фелбарр и Мифрилового Зала, но если предыдущие предлагали свою помощь другим общинам, то дварфы обычно охраняют только свои жилища (крепости). Недавно Леди Алустриэль обратилась к королю Варкроуну с просьбой прислать одного или двух своих королевских убийц великанов, чтобы помочь очистить земли вокруг Сильвермуна от троллей, прежде чем эти создания причинят еще большие неприятности жителям окрестностей Эверлунда.

Кубик Хит-Поинтов: d10.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать убийцей великанов, персонаж обязан выполнить следующие критерии:

Базовый Бонус Атаки: +5

Навыки: Знание Дикой Природы 4 ранга, Скрытность 2 ранга.

Черты: Подвижность, Прочность, Уворачивание.

Особое: Персонаж должен сразиться и убить как минимум одного великана любого вида. Не обязательно совершать это в одиночку, но он должен нанести повреждение великану хотя бы стрелковой атакой.

НАВЫКИ КЛАССА

Навыками класса убийцы великанов являются: Бесшумное Перемещение (Ловк), Взбирание (Сила), Знание Дикой Природы (Мудр), Падение/Акробатика (Ловк), Прыжки (Сила), Скрытность (Ловк). Для описания навыков смотрите Главу 4: Навыки в Руководстве Игрока.

Пункты Навыков на Каждом Уровне: 2+мод-тор Интеллекта.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Следующие особенности являются классовыми для убийцы великанов:

Квалификация в Оружие и Доспехах: Убийца великанов квалифицирован со всеми видами простого и воинского оружия, но не получает квалификации с любым типом доспехов или щитов.

Поразить Крупного (Спр): Убийца великанов



убийца великанов

ТАБЛИЦА 6-6: УБИЙЦА ВЕЛИКАНОВ

Уровень Класса	Базовый Бонус Атаки	Сп.-бр. Стойк.	Сп.-бр. Рефл.	Сп.-бр. Воли	Особое
1	+1	+2	+0	+0	Знание великанов +1, улучшенная подвижность, поразить крупного 1/день
2	+2	+3	+0	+0	Снижение повреждения 1/—
3	+3	+3	+1	+1	Знание великанов +2, поразить крупного 2/день
4	+4	+4	+1	+1	Крепыш
5	+5	+4	+1	+1	Знание великанов +3, поразить крупного 3/день
6	+6	+5	+2	+2	Снижение повреждений 2/—
7	+7	+5	+2	+2	Знание великанов +4, поразить крупного 4/день
8	+8	+6	+2	+2	Крепыш 2
9	+9	+6	+3	+3	Знание великанов +5, поразить крупного 5/день
10	+10	+7	+3	+3	Снижение повреждений 3/—, крепыш 3

знает, как и куда ударить своего врага, потому что в таких случаях каждый удар на счету. Один раз в день убийца великанов может поразить врага одной метательной атакой, как минимум Большого размера (учитывая, что враг больше убийцы великанов). Он добавляет свой модификатор Мудрости (если он положительный) к броску атаки и причиняет 1 дополнительный пункт повреждения за каждый уровень в этом престиж-классе. Убийца великанов может использовать эту способность ограниченное количество раз в день. Варвар убийца великанов может использовать эту способность в ярости. Бонусы для поражения великанов совокупны с бонусами рейнджера для избранных врагов, а также могут комбинироваться с подобными способностями других классов (например, способность паладина поражать злых существ).

Улучшенная Подвижность: Иногда не возможно избежать битвы с великаном в непосредственной близости от его могучих рук и ног. И к счастью, убийца великанов быстро учится быть менее уязвимым в подобных ситуациях. Эта способность соответствует черте Подвижность, за исключением того, что убийца великанов получает бонус КД + 8, а не + 4.

Знание Великанов: Убийца великанов – это настоящий клад знаний и информации, касающихся его избранного врага. Начиная с 1-го уровня, убийца великанов добавляет бонус к проверке навыков, применяемых в ситуациях, которые непосредственно касаются великанов, например, Знание (местное) – проверка, чтобы установить, где может быть расположено логово великана, или проверка Бесшумного Передвижения, чтобы прокрасться мимо спящего великана, или проверка Знание Дикой Природы, чтобы выследить великана по его следам.

Снижение Повреждений (Экс): Начиная со 2-го уровня, убийца великанов получает экстраординарную способность игнорировать некоторое количество наносимого ему повреждения от каждого удара или другой атаки. Это число вычитается из повреждений каждый раз, когда убийца великанов наносит ущерб. Повреждения могут уменьшаться до 0, но не ниже 0.

Крепыш (Экс): На 4-м уровне убийца великанов, хит-поинты которого уменьшены до -9, все еще может оставаться в сознании, и каждый раунд совершать частичное действие. Но убийца великанов все также теряет 1 хит-поинт каждый раунд, если его состояние уменьшено до отрицательных хит-поинтов (за исключением того, когда его состояние стабилизировано), он умирает, когда достигает -10 хит-поинтов. Даже если его состояние стабилизируется, убийца великанов мало на что способен.

На 8-м уровне убийца великанов может полноценно действовать каждый раунд, когда у него от -1 до -9 хит-поинтов, но, тем не менее, он теряет 1 хит-поинт в раунд (если не стабилизируется), пока не умирает при -10 и ниже хит-поинтах.

На 10-м уровне вместо того, чтобы умереть при -10 хит-поинтах и ниже, он может сделать проверку Телосложения (КС 10 + 1 за каждую предыдущую проверку) и в случае успеха он остается, жив на текущий раунд (до следующего раунда). Смерть приходит к нему при -30 и ниже хит-поинтах.

ЧУДОВИЩА КОРДОНОВ



На просторах Серебряных Кордонов и Диких Рубежей можно встретить самых разных существ. Большинство самых опасных или интересных из них вы можете найти в *Справочнике Монстров* и *Руководстве по Игровому Миру Забытые Королевства*. В дополнение, книга *Существа Фазруна* рассматривает характерных для этого мира созданий. В этой главе описано несколько существ, которые превалируют (чаще всего встречаются), или уникальны для Серебряных Кордонов и близлежащих земель.

ЖИВОТНЫЕ

Любое животное из Приложения 3 Справочника Монстров можно встретить в Серебряных Кордонах, особенно тех, которые предпочитают холодную, лесную или горную местность.

Олень: Из-за большого количества страшных и магических хищников на Севере, олень является неотъемлемым экологическим звеном в пищевой цепи. Самок этого вида называют оленихами, иногда ланями, а самцов «рогачи». В большинстве столкновений олени стараются убежать, но если нет выхода они начинают сражаться, иногда они могут вступить в бой при весеннем гоне за самками.

	Олень Среднее Животное	Лось Большое Животное	Красный Тигр Большое Животное
Кубики Хит-Поинтов	2d8-2 (7 хп)	3d8+3 (16 хп)	8d8+32 (68 хп)
Инициатива	+1 (Ловк)	+1 (Ловк)	+2 (Ловк)
Скорость	18 м	15 м	12 м, взбираясь 6 м
Класс Доспеха	14 (+2 Ловк, +2 природн.)	13 (-1 размер, +1 Ловк, +3 природн.)	15 (-1 размер, +2 Ловк, +4 природн.)
Базовая Атака/Захват	+1/+1	+2/+8	+6/+16
Атака	Рог +1 рукопашн., или 2 копыта +1 рукопашн.	2 копыта +4 рукопашн.	2 когтя +11 рукопашн., укус +6 рукопашн.
Повреждение	Рог 1d4, копыто 1d2	Копыто 1d4+2	Коготь 1d8+6, укус 2d6+3
Заним. Прост./	1,5 м/1,5 м	3 м/1,5 м	3 м/1,5 м
Диап. Пораж.	—	—	—
Специфические Атаки	—	—	—
Специальные Качества	Зрение при низком освещении, острый нюх	Зрение при низком освещении, острый нюх	Зрение при низком освещении, острый нюх
Спас-броски	Стойк +2, Рефл +5, Воля +1	Стойк +4, Рефл +4, Воля +1	Стойк +10, Рефл +8, Воля +3
Параметры	Сила 11, Ловк 14, Тело 9, Интелл 2, Мудр 13, Обн 6	Сила 14, Ловк 12, Тело 13, Интелл 2, Мудр 13, Обн 6	Сила 23, Ловк 15, Тело 18, Интелл 2, Мудр 12, Обн 6
Навыки	Скрытность +6, Прислушивание +5, Отслеживание +4	Скрытность +2, Прислушивание +5, Отслеживание +4	Баланс +6, Скрытность +6 (+10 зимой и осенью), Прислушивание +4, Бесшумное Передвижение +10, Отслеживание +4, Плавание +7
Отличительные Черты	Настороженность	Настороженность, Выносливость	Настороженность, Улучшенная Природная Атака (укус), Улучшенная Природная Атака (коготь)
Среда Обитания	Любая земля	Холодная лесная, холмистая или горная местность	Холодная лесная, холмистая или горная местность
Организация	Одинокое или стадо (6-24)	Одинокое или стадо (3-12)	Одинокое
Серьезность Вызова	1/6	1	4
Сокровище	Нет	Нет	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральное	Всегда нейтральное	Всегда нейтральное
Улучшенный	—	—	9-12 КХП (Большое), 13-18 КХП (Огромное)

Навыки: Олень получает +2 расовый бонус к проверкам Скрытности.

Лось: Самый крупный представитель среди семейства оленевых. Это также любимая добыча среди хищников Севера. В большинстве столкновений лось убеждает, но может пойти в нападение на более мелких за себя хищников или охотников.

Навыки: Лось получает +2 расовый бонус к проверкам Скрытности.

Красный Тигр: Это одна из разновидностей обычного тигра, распространенная на Севере, и также известная как снежная кошка. мех животного изменяется в зависимости от сезона. От ржаво-красного осенью, до пятнисто белого зимой, и золотисто бурого весной и летом. Животное более сильное и агрессивное за своих сородичей из более южных земель.

Наскок (Экс): Если красный тигр запрыгивает, проводит стремительность против оппонента, он может в первом раунде провести полную атаку, даже если сделает действие передвижения.

Улучшенный Захват (Экс): Для использования этой способности красный тигр должен провести успешную атаку когтем или укусом. Если он установит удержание, он может царапать.

Царапанье (Экс): Тигр совершивший удержание противника, может проводить две царапающие атаки задними лапами (+11 рукопашный), и наносить по 1d8+3 повреждений за каждую. Если тигр насккивает на оппонента, он также может проводить царапанье.

Навыки: Красные тигры получают +4 расовый бонус к проверкам Бесшумного Передвижения, Баланса и Скрытности.

*В осенний или зимний период, его бонус Скрытности повышается ещё на +4.

БРАНТА

Большой Магический Зверь (Холод)

Кубики Хит-Поинтов: 3d10+9 (25 хп)

Инициатива: +2 (Ловк)

Скорость: 15 м.

Класс Доспеха: 14 (-1 размер, +2 Ловк, +3 природн.), касательный 11, оторопевший 12

Базовая Атака/Захват: +3/+11

Атака: Удар вырост (бодание) +6 рукопашный (1d8+4) или копыто +1 рукопашн. (1d4+2)

Полная Атака: Удар выростом (бодание) +6 рукопашный (1d8+4) и 2 копыта +1 рукопашн. (1d4+2)

Заним. Простр./Диап. Пораж.: 3 м./1,5 м.

Специфические Атаки: Улучшенный захват, швыряние

Специальные Качества: Устойчивая, острый нюх, зрение при низком освещении, холодный подтип, темновидение 18 м

Спас-броски: Стойк +6, Рефл +5, Воля +2

Параметры: Сила 18, Ловк 15, Тело 16, Интл 2, Мудр 12, Обн 6

Навыки: Баланс +3 (+7 на снегу и льду), Отслеживание +4, Прислушивание +4, Прыжки +14, Плавание +5

Отличительные Черты: Настороженность, Выносливость

Среда Обитания: Холодный или умеренный лес,

холмы, горы или равнины

Организация: Одиночное, пара, или хала (3-8)

Серьёзность Вызова: 2

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Улучшенный: —

Корректировка Уровня: —



Бранта

Бранта – быстроногое травоядное, на которое охотится множество хищников Севера. Устойчивые и крепкие, он удирает изо всех сил, как только почувствует опасность.

У брант длинные шеи, так как они питаются верхними ветками сосен, а в остальном эти существа напоминают лошадей, за исключением мощных, толстых ног, которые в конце напоминают дубины. Большие кожные подушки вокруг копыт брант, повышают их проходимость по льду, а также помогают распределять вес животного при передвижении по

глубокому снегу. Верхушку головы бранты венчает массивный костяной гребень, заканчивающийся двумя параллельными носовыми рогами. Шея и плечи мускулисты. Бранты настолько сильны, что могут выламывать с корнями деревья, а также сбивать и топтать врагов.

Никому ещё не удавалось одомашнить брант, но орки драконы загоняли табуны брант в торные долины, и блокировали из них выход, удерживая животных в ловушке. Мясо брант жесткое, светлого оттенка и очень питательное. Так как они пасутся в отдаленных местах с густой лесной растительностью, они предпочитают питаться высокими растениями, где их высоко поднятые головы помогут им выжить в опасной среде.

СРАЖЕНИЕ

При любой видимой опасности бранты стараются удрать. Но если у них нет явного маршрута побега, они разворачиваются, опускают головы, и стремительно несутся на врага.

Улучшенный Захват (Экс): Для использования этой способности бранта должна попасть своей атакующей бодания. Если она удерживает врага, то может его трясти или швырнуть.

Швыряние (Экс): Любое пойманное существо своими рогами, бранта старается неистово растряссти, а затем швырнуть в случайном направлении. Принимайте швыряние как напор, за исключением того, что здесь нет благоприятной атаки, так как бранта уже провела захват против оппонента. Бранте нет необходимости передвигаться вместе с врагом более чем на 1,5 метра, чтобы его швырнуть. Если швыряемое существо преодолит проверку Силы бранты, он останется в этой же клетке, не перенесет болевые эффекты и не будет находится в удержании. Швырнутые жертвы переносят при приземлении повреждения от удара, так, будто он падали с высоты (в качестве высоты берется расстояние, на которое их швырнула бранта).

Холодный Подтип: Иммуитет к повреждению холодом, переносит двойные повреждения от огня, но если есть спас-бросок для переноса половины повреждений, то тогда она переносит лишь половину повреждений от огня, и двойные при неудачной проверке.

Устойчивая (Экс): Бранта получает +4 расовый бонус к проверкам Баланса при хождении по льду или снегу. Бранта игнорирует все штрафы передвижения, связанные со снегом на почве.

ГИГАНТСКИЙ ВОРОН

Большой Магический Зверь

Кубики Хит-Поинтов: 3d10+3 (19 хп)

Инициатива: +4 (Ловк)

Скорость: 6 м, полет 21 м (плохая)

Класс Доспеха: 16 (-1 размер, +4 Ловк, +3 природн.), касательный 13, оторопевший 12

Базовая Атака/Захват: +3/+10

Атака: Укус +6 рукопашн (1d8+3) или коготь +1 рукопашн. (1d4+1)

Полная Атака: Укус +6 рукопашн. (1d8+3) и 2 когтя +1 рукопашн. (1d4+1)

Заним. Простр./Диап. Пораж.: 3 м./1,5 м.

Специфические Атаки:

Специальные Каче-

ства: Уклонение, зрение при низком освещении, темновидение 18 м.

Спас-броски:

Стойк +4, Рефл +7, Воля +2

Параметры: Сила 16, Ловк 19, Тело 13, Интл 12, Мудр 12, Обн 10

Навыки: Блеф +3, При-слушивание +4, Чувство Мотива +4, Отслеживание +7 (+11 при дневном свете), Искусство Выживания +4

Отличительные Черты: Уворачивание, Подвижность

Среда Обитания: Любые горы

Организация: Одиночное, пара

Серьёзность Вызова: 2

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Улучшенный: 4-6 КХП (Большой), 7-9 КХП (Огромный)

Корректировка Уровня: —

Гигантские вороны — разумные, вредные падальщики, которые обитают в высоких местностях Севера. Существо было названо в честь Утгарского племени варваров Черные Вороны, которые выращивают птенцов этих птиц, и они становятся для них послушными, воздушными скакунами. Гигантский ворон — это своенравное и упрямое существо, способное делать грубые, практичные для себя шутки (например, украсть шлем или оружие своего наездника, и спрятать его, чтобы он не мог найти).

Вороны рожденные в дикой местности редко нападают на других существ, если только не вынуждены совершить нападение, или при защите своих гнезд, птенцов. Молодых воронов можно тренировать

как воздушных скакунов, хотя они меньше ценятся за гигантских орлов, сов или пегасов.

СРАЖЕНИЕ

При сражении без всадника, гигантские вороны предпочитают пикировать на врага, а затем стремительно отлетать, и не ввязываться в затяжной ближний бой. Птица способна пикировать на врага с огромных высот, используя в нападении острый клюв, и свои опасные когти, стараясь расцарапать лицо врага. Супружеская пара воронов действуют совместно, сражаясь насмерть при защите своего гнезда, птенцов или яиц. Несколько гигантских воронов иногда объединяются вместе для защиты своих гнездовий от хищников, или охотников за яйцами.

Уклонение (Экс): Если ворон подвержен какому-нибудь эффекту, который позволяет проводить спас-бросок Рефлекса для переноса половины повреждений, то при успешной проверке ворон вообще не переносит повреждений.

Навыки: *Гигантские вороны получают +4 расовый бонус к проверкам Отслеживания в дневное время.

ТРЕНИРОВКА ГИГАНТСКИХ ВОРОНОВ

Для тренировки гигантских воронов в качестве воздушных скакунов необходимо успешно пройти проверку Приручения Животных (КС 23 для молодых птиц, КС 28 для взрослых птиц), и существо должно само желать тренироваться.

Члены племени Черных Воронов получают +4 условный бонус к этим проверкам, благодаря своей тесной духовной связи с этими птицами.

Яйцо гигантского ворона стоит 1500 зм за штуку на рынке, а молодые птенцы 3000. Профессиональные дрессировщики берут 1000 зм за воспитание или тренировку гигантского ворона. Для езды верхом на вороне вам потребуется экзотическое седло. Гигантский ворон несущий на себе всадника сохраняет способность сражаться, а всадник не может сражаться до тех пор, пока не пройдет успешную проверку Езды Верхом (КС 10) /смотрите описание навыка Езда Верхом в 4 Главе Руководства Игрока/.

Переносимая Емкость: Легкую нагрузку для ворона составляет вес до 67,5 кг.; среднюю от 67,6 до 135 кг.; тяжелую от 135,1 до 202,5 кг. При тяжелой нагрузке ворон не способен летать.

ГОРНЫЙ ВИРМ

Большой Дракон

Кубики Хит-Поинтов: 8d12+24 (76 хп)

Инициатива: +2 (Ловк)

Скорость: 9 м, полет 15 м (неуклюжая)

Класс Доспеха: 21 (-1 размер, +2 Ловк, +10 природн.), касательный 11, оторопевший 19

Базовая Атака/Захват: +8/+17

Атака: Укус +13 рукопашн (2d6+5/19-20) или хвост +11 рукопашн. (1d8+7), или крыло +11 рукопашн.



Гигантский ворон

(1d6+2), или коготь лапы +11 рукопашн. (1d8+2)
Полная Атака: Укус +13 рукопашн (2d6+5/19-20), хвост +11 рукопашн. (1d8+7), 2 крыла +11 рукопашн. (1d6+2), 2 когтя лапы +11 рукопашн. (1d8+2)
Заним. Простр./Диап. Пораж.: 3 м./1,5 м.
Специфические Атаки: Парализующий луч, наскок

Специальные Качества: Быстрое заживление 1, мимикрия, острый нюх, камуфляж,

Спас-броски: Стойк +9, Рефл +7, Воля +8

Параметры: Сила 20, Ловк 14, Тело 17, Интл 12, Мудр 14, Обн 11

Навыки: Бесшумное Передвижение +13, Блеф +3 (+8 мимикрия голоса), Ремесло (изготовление ловушек) +8, Скрытность +13 (+17 в горной местности), Прыжки +16, Прислушивание +13, Отслеживание +13, Использование Магических Устройств +11

Отличительные Черты: Боевые Рефлексы, Мультиатака, Фокусировка в Оружие (укус)

Среда Обитания: Холодные и умеренно климатические горы и холмы

Организация: Одиночное или пара

Серьёзность Вызова: 8

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно нейтральное

Улучшенный: 9-12 КХП (Большой), 13-24 КХП (Огромный)

Корректировка Уровня: +6

Горных вирмов часто ошибочно принимают за драконов. Эти рептилии напоминают как драконов, так и виверн, но они более коварные и хитрые охотники из засад, чем остальные обычные охотники. Горные вирмы стараются убивать и съедать одиноких жертв, и стараются избегать групп существ. Их убийства часто списывают на других охотников или разбойников. Иногда их называют «фальшивыми драконами». Внешне горные вирмы покрыты грубой шкурой и пятнистой серо-коричневой чешуей. На спине расположены маленькие крылья, которые больше рассчитаны на сражение чем на полет, на голове расположена притупленная морда, а в середине лба виден третий глаз. Передние лапы горного вирма небольшие, и могут вполне служить в роли рук для большинства заданий, хвост длинный и сильный.

Встретить горного вирма можно в холодных, горных местностях по всему Фаэруну. Когда поселения Серебряных Кордонов начали расселяться в более дикие места, и возводить жилища в давно необитаемых районах, горные вирмы стали все более сильной головной болью. Ходят слухи, что эти охотники даже действуют совместно, преследуя и выискивая одиноких незащищенных жертв, и избегая хорошо вооруженные отряды.

Горные вирмы собирают сокровище (монеты, драгоценные камни, предметы и прочие вещи, которые покажутся им полезными, или их можно будет обменять, от их жертв). Они прячут его в горных

расселинах, или нишах, хорошо маскируют и устанавливают ловушки, но не имеют одного, четкого логова. Спят они тем же способом, что и охотятся, неподвижно лежа накрывшись крыльями, а их пятнистая окраска хорошо маскирует их на фоне природы (обычно серых камней и снега).

Говорят горные вирмы на Общем и Драконьем, а также часто имеют небольшой словарный запас во многих других языках, в зависимости от жертв, на которых они охотятся.

СРАЖЕНИЕ

Горные вирмы способны резко напрыгнуть, бесшумно подлететь, или выпустить парализующий луч, все это из своего статуеподобного облика, в котором они могут часами находиться. Обычно горные вирмы обитают вблизи трактов, и совместно преследуют жертву, выжидая возможности внезапной атаки. Очень часто они возводят ловушки на дорогах, а затем наносят удар по запутанной или раненой жертве. Эти разумы охотники способны имитировать разнообразные голоса, а также воспроизводить в своей голове услышанные фразы, чтобы заманивать потенциальные цели в ловушки.

Для получения преимущества над жертвой, горные вирмы возводят западни (а сами часто затаившись лежат рядом). Чаще всего это простая 6 метровая яма-ловушка, или с шипами на дне, скрытая травой и хворостом. Эти вирмы достаточно умны, чтобы использовать на своей стороне большинство магических предметов.

Им особенно нравятся волшебные

палочки с заклинаниями защиты или укрытия.

Парализующий Луч (Спр): Третий глаз горного вирма способен выпускать парализующий луч каждые 1d4 раунда. Диапазон луча 22,5 метра. Горный вирм должен провести успешную стрелковую касательную атаку (бонус атаки +10) против цели. Цели пораженные лучом должны пройти проверку спасброска Стойкости (КС 17), или быть парализованными на 1d6+2 минуты.

Наскок (Экс): Если горный вирм запрыгивает на врага, и проводит стремительность против оппонента, он может в первом раунде провести полную атаку, даже если сделает действие передвижения.

Быстрое Залечивание (Экс): Горный вирм лечит раны со скоростью 1 пункт повреждений/раунд пока у него есть хотя 1 хит-поинт.

Мимикрия (Экс): Горные вирмы способны превосходно имитировать голоса, а также такие разновидности звуков как кашель, рвоту, пение мелких птичек и гортанное кваканье жаб. Они могут с легкостью воспроизвести услышанные ранее фразы, и могут воспроизводить манеру произношения и ха-



Горный вирм

рактерные словечки.

Навыки: Горные вирмы способны изменять варьирование, цвет и внешнюю текстуру своих шкур, что позволяет им сливаться с окружающей средой наподобие хамелеонов. Они получают +4 расовый бонус к проверкам Скрытности. * В горной местности бонус проверки Скрытности поднимается до +8.

*Способность имитирования голосов горного вирма дает ему +4 расовый бонус к проверкам Блефа при попытках ввести в заблуждение своих врагов изображая чей-то голос или звук животных.

СНЕЖНЫЙ ПЛАЩ

Большой Необычный (Холодный)
Кубики Хит-Поинтов: 4d12+12 (30 хп)

Инициатива: +3 (Ловк)

Скорость: 6 м, полет 18 м (средняя)

Класс Доспеха: 17 (-1 размер, +3 Ловк, +5 природн.), касательный 12, оторопевший 14

Базовая Атака/Захват: +3/+9

Атака: Удар хвоста +5 рукопашн (1d6+2) или укус +3 рукопашн. (1d4+1), или коготь крыла +3 рукопашн. (1d2+2)

Полная Атака: Удар хвоста +5 рукопашн (1d6+2) и 2 укуса +3 рукопашн. (1d4+1), и 2 когтя крыла +3 рукопашн. (1d2+2)

Заним. Простр./Диап. Пораж.: 3 м./1,5 м. (3 м хвостом)

Специфические Атаки: Магические способности, яд
Специальные Качества: Регенерация 2, иммунитет, темновидение 18 м, холодный подтип

Спас-броски: Стойк +4, Рефл +4, Воля +6

Параметры: Сила 14, Ловк 16, Тело 17, Интл 11, Мудр 15, Обн 12

Навыки: Скрытность +6 (+10 на снегу или льду), Прислушивание +4, Бесшумное Передвижение +5, Отслеживание +5

Отличительные Черты: Атака в Полете, Мультиатака

Среда Обитания: Холодные равнины и холмы

Организация: Одиночное или стая (3-8)

Серьезность Вызова: 4

Сокровище: 1/10 монеты; 50% товары; 50% предметы

Мировоззрение: Обычно нейтральное

Улучшенный: 5-9 КХП (Большой), 10-12 КХП (Огромный)

Корректировка Уровня: +6

Эти существа иногда известны как «снежные призраки» за свою способность бесшумно парить в снежных бурях, и внезапно набрасываться на своих жертв. Снежные плащи летающие хищники Мирового Хребта, которые внешне напоминают летающих скатов. Будучи проклятием для золотодобытчиков и охотников (которым не нравится самим быть на месте жертвы), они очень ценимы за свой яд алхимиками.

С одной стороны снежные плащи светло-серые, а с другой кремово белые. Обычно они летают темной стороной вниз, неспешно махая крыльями, и скользя на длинные расстояния. У снежных плащей две длинные, волнообразные шеи, которые заканчиваются двумя темно-серыми головами, с расположенными на них рядами серебристых глазок. Каждая голова имеет длинные, острые челюсти, усеянные рядами острых, как иглы, зубами.

Снежные плащи странствующие хищники, не имеющие своих собственных жилищ. Чаще всего с ними можно встретиться, натолкнувшись на скрытых плащей под покрытыми снегом склонами, или летящих низко над землей в снежную бурю, и ищущих очередную жертву.



Снежный плащ

СРАЖЕНИЕ

Снежные плащи хитрые и терпеливые охотники, часто плавно парящих после заката в поисках ночных животных, которые вылазят из своих нор и логов.

Снежные плащи нападают, набрасываясь на жертву сверху, кусая её, и нанося удары своими страшными костными выростами на хвостах. Если противник силен, и повредил плащ, то тогда он старается побыстрее улететь, удирая от опасной жертвы. Если же они понимают, что врага можно одолеть, они начинают сражение смены позиции (подлетел, атаковал, отлетел), нанося удары по врагу в полете, а затем отлетая для регенерации и восстановления. Так продолжается до тех пор, пока жертва не ослабеет, не исчерпает магию, стрелковые запасы и волю к сопротивлению.

Магические Способности: При желании—размытость, скрывающий туман; 3/день—магическая стрела, невидимость; 1/день—гипнотический узор. Эти способности активируются на уровне заклинателя 4-го уровня. В дополнение, два раз в день, снежный плащ может применять *дверь измерений*. Уровень заклинателя 8-й.

Холодный Подтип: Иммунитет к повреждению холодом, переносит двойные повреждения от огня, но если есть спас-бросок для переноса половины повреждений, то тогда он переносит лишь половину повреждений от огня, и двойные при неудачной проверке.

Регенерация (Экс): Снежный плащ регенерирует 2 повреждения в раунд. Огонь и кислота наносят обычные повреждения снежному плащу (не регенерируемые).

Яд (Экс): Когти крыльев, спас-бросок Стойкости (КС 15); первичное повреждение 1d4 Ловкость (временно), вторичное парализ. Длительность действия парализа от яда снежного плаща 1d4 часа.

Иммунности (Экс): Снежные плащи обладают непонятной физиологией. Помимо всевозможных непонятностей, одной из них является то, что мозг снежного плаща распределен в сети наростов по всему телу. Снежные плащи не являются субъектами критических попаданий, и обладают иммунитетом к ядам и болезням.

Навыки: *Благодаря своей раскраске, снежные плащи получают +4 расовый бонус к Скрытности в снежных или ледяных местностях.



ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА СЕВЕРЕ

Возможности приключений в Серебряных Кордонах и вокруг них изобилуют. Для некоторых, неудачливых путешественников простой переход от одного города к другому по землям Севера перед лицом враждебной погоды и голодных монстров, может само по себе стать смертельно опасным приключением. Хотя в самих городах есть то же самое количество интриг, убийств и шпионажа, главным образом приключения на Севере фокусируются на обширной неприрученной дикой местности и на секретах древних руин, гробниц и подземелий, скрытых под его бескрайним зеленым плащом.

Эта глава детализирует три коротких участка для приключений и более длинное приключение-кампанию. “Черная ярость” описывает твердыню оборотней Полого Когтя, цитадель Людей Черной Крови в северных пределах Лунного Леса. “Перевал Мертвого Орка” описывает небольшую часть известной, заполненной орками тропы через Горы Раувин. “Башня Телкоуна” детализирует убежище злого колдуна и окружающую его опасную долину. И, наконец, “Кровь и золото” является приключением-кампанией, основанной в городе Смертельные Снега. Оно состоит из несколько коротких приключений, связанных вместе общими нитями истории, все из которых привязаны к продолжающейся золотой лихорадке в Смертельных Снегах.

ЧЕРНАЯ ЯРОСТЬ

Проклятие Лунного Леса, племя Черной Крови состоит из нескольких алтарей Малара и дюжины “укрытий” (убежищ и наблюдательных постов, скрытых кустами, лозой и растениями), рассеянных по северной половине леса. Глубоко в Лунном Лесу расположено их убежище и место сбора, Полого Когтя. Здесь ликантропы выхаживают больных и

раненых, и сюда они отступают, когда Рыцари в Серебре или другие силы добра стремятся очистить от них лес.

Столкнувшись с подавляющими силами, Люди бросают своих раненых и растворяются в облике зверей в лесу, чтобы убежать и биться, устраивая на вторгшихся засады, используя свое знание Лунного Леса и его естественных укрытий.

Люди Полого Когтя

Постоянные жители Полого Когтя включают следующих персон.

- Кровавый Мастер Джартон (НЗ мужчина оборотеварсук рейнджер 5)
- Кулдус Дроум (ХЗ мужчина оборотемедведь жрец Малара 6)
- Сарисса Дункастл (ХЗ женщина оборотекрыса вор 4)
- 6 берсеркеров вервольфов (ХЗ варвар 3)
- 39 вервольфов(оборотеволков) (ХЗ обыватель 1)
- 22 оборотекабана (ХЗ обыватель 1)

В любое время примерно половина племени находится далеко от частокола, охотясь в Лунном Лесу и окрестных землях или просто находясь где-то еще. Для быстрой атаки предположите, что лагере присутствуют Кровавый Мастер, Сарисса, четыре берсеркера, двадцать вервольфов и десять оборотекабанов, занимая посты и комнаты, обозначенные в последующих описаниях. Если герои совершают набег на Полю Коготь и возвращаются позже, некоторые потери будут возмещены за счет вернувшихся охотничьих партий. Если Кровавый Мастер убит, Кулдус Дроум – бывший на охоте в Холодной Долине во время первого набега героев, возвращается и принимает титул Кровавого Мастера.

Тактика: В человеческой форме ликантропы бьются, имея на себе лишь немного изодранной одежды. Они вооружены легкими арбалетами, дротиками и кинжалами, все из которых недавно награблены в караване с оружием. Они также используют утренняя звезды, разнообразное оружие своих жертв и мета-

тельные сети. Некоторые предпочитают наручи-когти, избранное оружие Малара.

Все Люди, вооруженные арбалетами, имеет по 1d4-2 дозы амонота (КС 19, первичное повреждение-2d4 хп, вторичное – потеря сознания) и соответственно отравляют свои заряды. Смотрите во 2 Главе этой книги Флору, для всех деталей об этом яде.

Частокол

Цитадель Народа состоит из частокола на поверхности, построенного двойным кольцом вокруг наблюдательной скалы и цепи подземных пещер.

Люди защищают Полый Коготь арбалетами, стреляющими отравленными зарядами, дротиками и камнями, бросаемыми из-под прикрытия запутанной растительности наверху частокола. Если нападавшие пытаются взобраться на частокол, малариты принимают форму зверей и стараются сбросить противников в ров.

1. КОЛЬЦА ЧАСТОКОЛА (УРС 7)

Эти старые, крепко выстроенные стены из деревянных стволов с тупыми верхушками были укреплены за эти годы землей, тернистой лозой и кустарником. Этот толстый, запутанный живой камуфляж сделал кольца почти непроницаемыми, хотя Люди знают, где по ним можно вскарабкаться, и наверху стен были вырезаны маленькие области, позволяя защитникам перемахивать через них. Есть две кольцевые стены, с внешних сторон похожие на колючие преграды. Между ними проходит болотистый ров шириной 9 метров.

Некоторые из маларитов могут перепрыгнуть этот ров в форме животных. Другие пересекают его по мосткам (одиночные стволы деревьев, сколоченные вместе досками), которые временно укладывают их товарищи-ликантропы с внутреннего кольца, опирая их в углубления на любом из краев, не позволяющих им соскальзывать.

В любое данное время два вервольфы скрываются в различных засадах вокруг периметра внешнего частокола, стараясь не пропустить нежеланных гостей. Два оборотекабана остаются под прикрытием главных ворот (узкий промежуток между бревнами палисада, около западного моста-бревна), наблюдая за любыми прямыми атаками.

Если часовые частокола дают сигнал, Люди Черной Крови около павильона быстро бросают свои дела и собираются здесь, чтобы отразить атаку.

Оборотеволки (2): каждый по 13 хп.

Оборотекабаны (2): каждый по 22 хп.

2. Ров (УРС 6)

Между стенами частокола идут две узких полосы сырой, грязной земли в 0,3 метра от каждого палисада, обрываясь в покрытый отбросами ров. Ров - шириной приблизительно 7,5 метров и глубиной в центре около 4,5 метров. Под темной, неподвижной поверхностью воды бродит некая нежить в форме деформированного гиганта. Зомби был оживлен годы назад ныне мертвым магом в другом месте в Лунного Леса, в качестве стража прохода. Он был обнаружен и заманен в ров маларитами и теперь расценивает ров как проход, который должен охранять. Он нападает только на существ, входящих в воды рва.

Гаргантюан Зомби:
133 хп.

3. ПАВИЛЬОН (УРС 8)

Это большое, ветхое здание - не более чем клонящаяся крыша, обросшая мхом и ползучими растениями, на вершине крепких столбов из бревен. Если битва достигает частокола, Черная Кровь лежит или приседает на крыше, ожидая возможности спрыгнуть или выстрелить по вторгшимся внизу. В более мирные времена здесь собираются Люди, чтобы работать, обедать и общаться в павильоне. Он прикрывает шесть грубых столов на бревенчатых опорах, каждый с двумя скамьями, и насыпь дров рядом с соседней ямой для готовки. На одном столе - семь ножей для обдиранья кожи, дюжина деревянных вех и три молотка для выделки шкур. На другом - две маленьких

переносных клетки для маленьких животных, давно украденные при набеge на караван.

Поблизости под крышей павильона стоят две деревянных рамки для растяжки шкур. Прикрытая одним концом павильона, над землей подвешена металлическая клетка для транспортировки пленников или очень больших чудовищ. Она имеет замок размером с кулак, цепи и два длинных деревянных шеста для ее переноски. Здесь же припасено множество силков, ловушек, веревок и метательных сетей.

В любое время четыре оборотеволка, два оборотекабана и берсеркер оборотеволок заняты здесь работой. Они нападают на любых вторгшихся, которых увидят, и бегут, если часовые частокола зовут на помощь.

Оборотеволки (4): каждый по 13 хп.

Оборотекабаны (2): каждый по 22 хп.

Берсеркер вервольф: 28 хп.

4. СКАЛА КОГОТЬ И ИСТОЧНИК

Скала Коготь - грубая пирамида голых скал, вздымающаяся в центре травянистого двора за частоколом.



Она достаточно высока, чтобы на нее можно было взобраться и видеть то, что расположено за кольцом частокола. На высоте, в ее южной стороне, струится холодная, чистая питьевая вода из дюжины маленьких трещин. Вода стекает по скале в маленький скальный водоем, а затем бежит на юго-восток под кольцом частокола через пару решеток. Решетки из заостренных, закаленных прутьев поставлены, чтобы не дать вторгшимся пробраться за частокол этим путем, а текущая вода быстра и холодна.

За водопадом, в скале есть скрытая расселина. Узкий лаз ведет к ряду естественных спускающихся расширенных известняковых пещер, населенных Людьми. Приблизительно через 1,5 метра он поднимается, сужается, и затем спускается, идя на север на 18 метров перед тем, как расширяться в пещеру охраны.

5. ПЕЩЕРА ОХРАНЫ (УРС 7)

Здесь всегда находятся три оборотеволка, укрываясь за двумя стенами из валунов. У каждого из них есть по два заряженных и подготовленных арбалета, и они стреляют в любое существо, которое увидят, если оно забудет издать надлежащее рычание, затем поднимут тревогу и хватают со стен металлические копыя. Берсеркер блокирует узкий проем между стенами из валунов, в то время как другие стоят позади и стреляют во вторгшихся или бегут за помощью.

Будучи вызвано, подкрепление из великой пещеры (область 8) или спальных пещер (области 12, 13 и 14) собирается и формируется вне поля зрения за камнями. Когда часовые погибнут или убегут, подкрепление позволит вторгшимся пройти мимо валунов и затем набросится на них.

Обротеволки (2): каждый по 13 хп.

Берсеркер вервольф: 28 хп.

6. ЛОЖНЫЙ ПРОХОД (УРС 6)

Этот туннель сужается к естественному тупику, но ликантропы сделали его ловушкой для вторгшихся. Они часто трутся о его стены, чтобы оставить волосы и запах, но никогда не заходят в него достаточно далеко, чтобы не дать сработать ловушке. Туннель имеет две ловушки-камнепада – впадины, заполненные камнями, удерживаемыми обмазанными грязью деревянными дверцами, открывающимися при срабатывании ловушки, обрушивая булыжники на существ вниз.

Первый спусковой механизм – 1,2 метровой высоты ворота из бревен поперек туннеля, помеченные знаком (на Общем), который гласит “Поддай сигнал”.

Три ржавых железных звонка висят на скобах около знака, а также есть деревянная полка с камешком размером с руку – очевидно, ударником. Чуть более чем нежное касание любой части ворот, его столбов или звонков заставляет ворота упасть в туннель, открывая (посредством веревки, натянутой по расселине к стене) дверь-ловушку наверху.

Ловушка с Падающими Камнями: СВ 6; +15 рукопашный (11d4) [ударяет всех персонажей в двух смежных клетках]; Поиск (КС 20); Блокировка Устройств (КС 25).

Вторая ловушка идентична первой, за исключе-

нием того, что ее спусковой механизм – сеть покрытых пылью веревок, перекрещивающихся поперек туннеля от пола до потолка, а не ворота. Любое колебание веревок вызывает камнепад. Сработав, эти ловушки становятся безопасными, пока Люди трудолюбиво не поднимут двери, не взберутся по стенам туннеля и не загрузят упавшие камни в ниши (процесс, требующий нескольких часов).

7. ПРОХОД С ВЫСТУПОМ

Этот естественный, с грубыми стенами проход ведет к логовищу Людей, но по пути имеет острый изгиб. Обычно эта область пустынна, но если Люди предупреждены о серьезной атаке, жители первой спальной пещеры (область 12) стоят за выступом. Они поражают противников

стрелковым оружием, и могут также спустить на головы вторгшихся две ловушки, отпуская веревки, скрытые за выступом.

Ловушка состоит из двух сетей, повешенных одна над другой. Нижняя сеть – простая ловушка-сеть, предназначенная опутать вторгшихся; верхняя сеть удерживает камни. Как только нижняя сеть запутывает вторгшихся, содержимое второй ловушки может быть сброшено на них – или на других персонажей, пытающихся освободить своих запутанных товарищей. Люди не смущаясь будут стрелять из арбалетов в опутанных сетью противников.

Первая Сеть: СВ 1; +5 касательный стрелковый (персонажи в 3 м клетке захватываются сетью [Сила 18], если проваливают спас-бросок Рефлекса [КС 14]); Поиск (КС 20); Блокировка Устройств (КС 25).

Ловушка с Падающими Камнями: СВ 6; +15 рукопашный (11d4) [ударяет всех персонажей на двух смежных клетках]; Поиск (КС 20); Блокировка Устройств (КС 25).

8. ВЕЛИКАЯ ПЕЩЕРА (УРС 9)

Это большое жилое и рабочее место ведет к хранилищу и спальным пещерам. Она содержит любую



недавнюю добычу, которую Люди исследуют, покрыта гниющим ковром 12 на 24 метров, и в ней находится каменный трон, принесенный из руин. Ковер слабо пахнет выгребной ямой, и во многих местах видны норы и дыры.

Это – еще одна ловушка. Ковер покрывает глубокую шахту, идущую на 24 метра к пещере внизу (область 9), куда Люди сбрасывают отбросы. Они отгибают оторванную часть ковра, обнажая шахту, когда хотят сбросить что-либо; любой идущий по скрытой шахте проваливается вниз прямо сквозь ковер.

Яма-ловушка (24 метра глубиной): СВ 4; без броска атаки (6d6 повреждений плюс 2d6 временных повреждений); спас-бросок Рефлекса (КС 20) чтобы избежать; Поиск (КС 0); Блокировка Устройств (КС 0). Любой персонаж, решивший осмотреть ковер перед тем, как встать на него, легко обнаруживает ловушку.

Существа: Хотя эта пещера часто пустует часами, в ней довольно плотное движение. В течение каждых 10 минут, ранее не обнаруженные вторгшиеся находящиеся в этой области, имеют 30% шанс того, что они столкнутся с 1d3 оборотеволками и 1d3-1 оборотекабанами идущими через нее к или от пещерам-спальням (области 12-14).

При быстром нападении (или если герои бились по пути в пещеры) вы можете предположить, что Кровавый Мастер Джартон, Сарисса Дункастл, берсеркер оборотеволк и два оборотеволка атакующих в этой палате. Люди бьются здесь неистово, и по полной используют ловушку, стараясь провести напор или заманить противников на ловушку. Обратите внимание, что Люди здесь не загнаны в угол, и могут сбежать, чтобы биться позже.

Кровавый Мастер Джартон: 44 хп.

Сарисса: 22 хп.

Берсеркер вервольф: 28 хп.

Вервольфы (2): каждый по 22 хп.

Сокровище: Кровавый Мастер позволяет своим последователям быстро поделить припасы или скрыть их, как им нравится, но секретная ниша (КС Поиска 20) под тронем скрывает собственность Джартона: кошелёк, содержащий 220 зм, 90 пм, два драгоценных камня, стоящих по 100 зм каждый, золотой гребень с рубинами, стоящий 400 зм, и две микстуры лечения средних ранений.

9. ПЕЩЕРА ОТИДЖА (УРС 4)

На дне шахты находится большая, заваленная экскрементами и отбросами естественная пещера, где живет пойманный отидж, служа Людям падальщиком. Они захватили отиджа и сбросили его в шахту несколько лет назад. Раненный при падении, он не может сбежать, всегда голоден и нападает на любое живое существо в этой области. Здесь нет никаких сокровищ; Люди весьма осторожны в отношении того, что они отправляют к "Пожирателю".

Отидж: 33 хп.



Кровавый Мастер Джартон

10,11. ПЕЩЕРЫ-СКЛАДЫ

Эти естественные впадины содержат всю большую добычу, полезную для торговли, которую накопили Люди, типа замков, дверных петель, зарядов, пил, топоров, колес фургонов, упряжи и доспехов.

12, 13, 14. ПЕЩЕРЫ-СПАЛЬНИ (УРС 8-10)

В этих пещерах стоят различные кровати и импровизированные лежаки (старые поддоны телег и т.п.), разнообразные спальные гнезда, сделанные из больших груд ароматных сосновых ветвей, и покрытых пластами мха.

Существа: Весь племенной народ Черной Крови имеет лежаки или гнезда в этих трех комнатах. Только около трети постоянных жителей каждой из пещер присутствуют в любое время, так как многие находятся далеко от частокола, стоя на страже или выполняя обычные дела во дворе частокола.

Область 12 в настоящее время занята двумя оборотекабанами, тремя оборотеволками и одним берсеркером оборотеволком. Область 13 занята двумя оборотекабанами, тремя оборотеволками и Сариссой (если игроки не столкнулись с ней в области 8).

Область 14 занята двумя оборотекабанами, четырьмя вервольфами и Кровавым Мастером Джартоном (если игроки не столкнулись с ним в области 8).

Сокровище: Каждая пещера содержит 1d4 личных накоплений – маленькие, ценные сокровища типа ключей, драгоценностей, драгоценных камней или горсток монет. Каждое из этих личных накоплений составляет сокровище 1-го уровня; обратитесь к Таблице 7-4 в "Руководстве Мастера Подземелий". Запасы обычно хорошо скрыты на высоких выступах или запиханы в щели на стенах пещеры (КС Поиска 15). Многие среди ликантропов имеют свои собственные маленькие тайники, большинство – в форме кошельков или поясных карманов, отобранных у жертв.

15, 16 и 17. Пути отхода

Эти влажные, грязные лазы были трудолюбиво вырыты и высечены из скалы Людями в течение многолетних усилий. Они ведут под частоколом и корнями деревьев где-то на полкилометра к выходам, заблокированным мхом и покрытыми грязью валунами. Они – только для крайней нужды; перед каждым из выходов подготовлены рычаги, чтобы сдвинуть камни. Выходы из туннелей снаружи хорошо скрыты (КС Поиска 25).

Кровавый Мастер Джартон Драэл

Ясно мыслящий, безжалостный лидер, быстро реагирующий на изменения ситуации и смакующий победу через скрытность и остроумие так же, как и через битву, Джартон – лидер племени Лунного Леса. Его животный облик – быстрый, мощный жуткий барсук. Джартон ненавидит принимать форму барсука, потому что в этой форме он склонен впадать в ярость при повреждениях, и он слишком сме-

калист, чтобы быть пойманным в бесполезной борьбе насмерть. В затруднениях он может стремиться сбежать закапыванием.

Джартон: Мужчина полу-эльф оборотемедведь, Рджд 5; СВ 5; Средний перевертень; МЗ НЗ; два альтернативных облика.

Облик полу-эльфа: КХП 5d10+5; Хп 44; Ин. +6 (+2 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива); Скор. 9 м; КД 19; (касат. 12, отороп. 17); Ат +7 рукопашн. (1d8+4/19-20, длинный меч +1) и +7 рукопашн. (1d4+3/19-20, превосходный кинжал) или +8 стрелковый (1d8/19-20, легкий арбалет); СК Избранный враг орки +2, избранный враг тролли +1, эмпатия к барсукам; Сп-бр: Стойк +7, Рефл +3, Воля +5; Сила 16, Ловк 15, Тело 12, Интл 15, Мудр 14, Обн 13.

Навыки и Черты: Эмпатия к Животным +7, Взбирание +9, Контроль Облика +8, Приручение Животных +4, Лечение +7, Скрытность +8, Чувство Направления +5, Прислушивание +7, Бесшумное Передвижение +8, Поиск +7, Отслеживание +9, Плавание +4, Знание Дикой Природы +10; Лесник, Улучшенная Инициатива.

Облик Жуткого Барсука: КХП 5d10+25; Хп 64; Инициатива +9 (+5 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива); Скор. 9 м, роясь 3 м; КД 20 (касат 15, отороп. 15); Атака +10 рукопашн. (1d4+5, 2 когтя) и +8 рукопашн. (1d6+2, укус); СА: проклятие ликантропии, ярость; СК СП 15/серебро, эмпатия к барсукам, Сп-бр: Стойк +11, Рефл +6, Воля +5; Сила 20, Ловк 21, Тело 10, Интл 15, Мудр 14, Обн 13.

Навыки и Черты: Эмпатия к Животным +7, Взбирание +11, Контроль облика +8, Приручение Животных +4, Лечение +7, Скрытность +11, Чувство Направления +5, Прислушивание +11, Бесшумное Передвижение +11, Поиск +11, Отслеживание +13, Плавание +6, Знание Дикой Природы +10; Сражение в Слепую, Лесник, Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Мощная Атака.

Избранный враг: +2 бонус к проверкам Блефа, Прислушивания, Чувства Мотива, Отслеживания и Знания Дикой Природы, бросков повреждения оружием против орков; +1 бонус к проверкам Блефа, Прислушивания, Чувства Мотива, Отслеживания и Знания Дикой Природы, бросков повреждения оружием против троллей.

Проклятие ликантропии (только облик барсука): Любой гуманоид, пораженный атакой укуса Джартона, должен пройти спас-бросок Стойкости (КС 15) или заразится ликантропией.

Ярость (только облик барсука): Если Джартон получает повреждение в облике барсука, он впадает в неистовую ярость на своем следующем ходу. Джартон не может закончить ярость добровольно, она действует, пока он или его противник не будут мертвы. Когда Джартон в ярости, действуют следующие изменения: КД 18 (касат 13, отороп. 13); Хп 74; Атака +12 рукопашн. (1d+7, 2 когтя) и +10 рукопашн. (1d6+4, укус), Сп-бр: Стойк +13; Сила 24, Тело 22; Взбирание +13, Плавание +8.

Эмпатия к барсукам: Общение с обычными или жуткими барсуками, +4 бонус по проверкам влияния на отношение животного.

Подготовленные заклинания (1): 1-й – магический клык.

Имущество: мифриловая кольчужная рубаша +1, длинный меч +1, превосходный кинжал, превосходный легкий арбалет, 20 зарядов, 10 зарядов с серебряными наконечниками.

Кулдус Дроум

Неповоротливый, тихий человек-гора, Кулдус Дроум был рожден оборотемедведем. Он редко говорит, кроме как дать понять Людям волю Малара, и даже тогда он говорит, только когда это кажется абсолютно необходимым. Хотя физически он достаточно силен, чтобы бросить вызов Джартону и, вероятно, одержать верх, Кулдус признает, что Джартон – лучший лидер, чем был бы он. Пока Джартон лидирует у Людей так, как это желает Малар, и Кулдус будет поддерживать его.

Кулдус: Мужчина человек оборотемедведь Жр. Малара 6; СВ 6; Средний/Большой перевертень; МЗ ХЗ; два дополнительных облика.

Человеческий облик: КХП 6d8+11; Хп 43; Ин. +1; Скор 6 м; КД 19 (касат. 11, отороп. 18); Атака +10 рукопашн. (1d8+5, тяжелая булава +1) или +6 стрелков. (1d8/19-20, превосходный легкий арбалет); СА подчинение ликантропов, подчинение нежити; СК эмпатия к медведям, рывок силы; Сп-бр: Стойк +9, Рефл +3, Воля +10; Сила 18, Ловк 12, Тело 15, Интл 10, Мудр 17, Обн 8.

Навыки и Черты: Концентрация +11, Дипломатия +3, Лечение +11, Прислушивание +7, Поиск +4, Искусство Магии +4, Отслеживание +8; Сварить Снадобье, Активация в Бою, Мощная Атака, Фокусирование в Оружие (тяжелая булава).

Облик медведя: КХП 6d8+36; Хп 67; Ин. +2; Скор. 9 м; КД 18 (касат. 11, отороп. 16); Атака +16 рукопашн. (1d8+12, 2 когтя) и +14 рукопашн. (2d8+6, укус); СА улучшенный захват, проклятие ликантропии; СК СП 15/серебро, острый нюх; Сп-бр: Стойк +11, Рефл +6, Воля +4; Сила 34, Ловк 14, Тело 23, Интл 10, Мудр 17, Обн 8.

Навыки и Черты: Концентрация +15, Дипломатия +3, Лечение +11, Прислушивание +11, Поиск +8, Искусство Магии +4, Отслеживание +12; Сражение в Слепую, Сварить Снадобье, Активация в Бою, Улучшенный Контроль Формы, Мультиатака, Мощная Атака, Фокусирование в Оружие (тяжелая булава).

Улучшенный Захват (только облик медведя): При попадании атакой когтем проводит попытку захвата свободным действием, не провоцируя благоприятную атаку.

Проклятие ликантропии (только облик медведя): Любой гуманоид, пораженный атакой укуса Кулдуса, должен пройти спас-бросок Стойкости (КС 15) или заразиться ликантропией.

Эмпатия к Медведям: Общение с нормальными или жуткими медведями, +4 бонус по проверкам влияния на отношение животного.

Рывок Силы: Сила повышается +6 на 1 раунд раз в день.

Подготовленные Заклинания (5/5/5/4): 0-й – обнаружение магии (2), лечение мелких ранений, свет, устойчивость; 1-й – лечение легких ранений (2), божье расположение, противостоять элементам*, скрывающий туман; 2-й – сила быка *, успокоить эмоции, лечение средних ранений, удержание персоны, лунный луч; 3-й – лечение серьезных ранений, рассеивание магии, очищение невидимости, лунный клинок*.

*** Заклинания сферы. Сферы:** Луна (изгонять или уничтожать ликантропов 2/день), Сила (Рывок силы 1/день).

Имущество: доспех из шкуры +1, тяжелая булава +1, большой щит, превосходный легкий арбалет, свиток с хождением по воздуху.

Сарисса Дункаста

Холодный мыслитель и любительница эффективности, Сарисса – лучший разведчик Народа. Она крайне бесстрашна и хочет свергнуть Кровавого Мастера при помощи хитрости и скрытности. Сарисса – врожденный ликантроп, потомок длинной линии крыс-оборотней.

Сарисса: Женщина человек крысоторотень вор 4; СВ 4; перевертень Среднего размера; МЗ ХЗ; три дополнительных облика.

Человеческий облик: КХП 4d6+4; Хп. 15; Ин +7 (+3 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива); Скорость 9 м; КД 19 (касат. 13, отороп. 16); Атака +7 рукопашн. (1d4+2/19-20, кинжал +1) или +6 стрелков. (1d8/19-20, легкий арбалет); СА: коварная атака +2d6; СК уклонение, сверхъестественное уворачивание (бонус Ловкости к КД), эмпатия к крысам; Сп-бр: Стойк +4, Рефл +7, Воля +3; Сила 12, Ловк 16, Тело 13, Интл 14, Мудр 10, Обн 11.

Навыки и черты: Блеф +5, Взбирание +6, Блокировка Устройств +9, Скрытность +10, Прыжки +35, Прислушивание +11, Бесшумное Передвижение +10, Взлом Замка +10, Чистка Карманов +6, Поиск +11, Отслеживание +11, Акробатика +9, Использование Магических Устройств +3; Уворачивание, Улучшенный Контроль облика, Улучшенная Инициатива, Искусность в Оружие (кинжал).

Гибридный облик: КХП 4d6+8; Хп 19; Ин +10 (+6 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива); Скор 12 м, взбираясь 6 м; КД 19 (касат. 16, отороп. 13); Атака +10 рукопашн. (1d4+2.19-20, кинжал +1) и +7 рукопашн. (1d4+1, укус) или +9 стрелков. (1d8/19-20, легкий арбалет); СА проклятие ликантропии, коварная атака +2d6; СК СП 15/серебро, уклонение, сверхъестественное уворачивание (бонус Ловкости к КД), эмпатия к крысам, острый нюх; Сп-бр: Стойк +5, Рефл +10, Воля +3; Сила 12, Ловк 22, Тело 15, Интл 14, Мудр 10, Обн 11.

Навыки и черты: Блеф +7, Взбирание+16, Блокировка Устройств +9, Скрытность +13, Прыжки +35, Прислушивание +15, Бесшумное Передвижение +15, Взлом Замков +13, Чистка Карманов +9, Поиск +15, Отслеживание +15, Использование Магических Устройств +3; Сражение Вслепую, Уворачивание, Улучшенный Контроль Облика, Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Искусность в Оружие (укус), Искусность в Оружие (кинжал).

Облик крысы: Как гибридная облик, за исключением: Маленькая, КД 20 (касат. 17, отороп. 14); Атака +10 рукопашн (1d4+1, укус); Скрытность +17 (не может использовать в этой форме навык Взлом Замков).

Проклятие ликантропии (только облик крысы): Любой гуманоид, пораженный атакой укусом Сариссы, должен преуспеть в спас-броске Стойкости (КС 15) или получить ликантропию.

Эмпатия к крысам: Общение с обычными и жуткими крысами, +4 бонус по проверкам влияния на отношение животного.

Уклонение (Экс): Будучи подвергнутой эффекту, обычно позволяющему спас-бросок Рефлекса для переноса половины поврежденный, Сариса вообще не получает повреждений при успешном спас-броске.

Имущество: мифриловая цепная рубаша, кинжал +1, кольцо прыжка, снадобье невидимости.

Вервольф-берсеркер: Человек (оборотеволк) варвар 3; СВ 3; перевертень Среднего размера; МЗ

ХЗ; три дополнительных облика.

Облик человека: КХП 3d12+3; Хп 23; Иниц +2; Скор 9 м; КД 19 (касат. 12, отороп. 17); Атака +7 рукопашн. (1d12+3/×3, двуручный топор) или +5 стрелков. (1d8/19-20, легкий арбалет); СА ярость 1/день; СК эмпатия к волкам, сверхъестественное уворачивание; Сп-бр: Стойк +6, Рефл +3, Воля +4; Сила 15, Ловк 14, Тело 13, Интл 10, Мудр 12, Обн 8.

Навыки и черты: Взбирание +5, Прыжки +5, Прислушивание +11, Поиск +4, Отслеживание +4, Знание Дикой Природы +7; Уворачивание, Фокусирование в Оружие (двуручный топор).

Ярость: Действуют следующие изменения, когда берсеркер в ярости: КД 17 (касат. 10, отороп. 15); Хп. 29; Атака +9 рукопашн. (1d12+6, двуручный топор); Сп-бр: Стойк +8, Воля +6; Сила 19, Тело 15; Взбирание +7, Прыжки +7. Ярость длится 5 раундов, после чего он утомлен (–2 Сила, –2 Ловкость, не может проводить стремительность и бегать) до конца столкновения.

Облик Гибрида: КХП 3d12+9; Хп 29; Иниц +8; Скор 9 м; КД 18 (касат. 14, отороп. 14); Атака +8 рукопашн. (1d12+4/×3, двуручный топор) и +1 рукопашн. (1d6+3, укус) или +7 стрелков. (1d8/19-20, легкий арбалет); СА ярость 1/день; СК СП 15/серебро, эмпатия к волкам, сверхъестественное уворачивание (бонус Ловкости к КД); Сп-бр: Стойк +8, Рефл +5, Воля +4; Сила 17, Ловк 18, Тело 17, Интл 10, Мудр 12, Обн 8.

Навыки и умения: Взбирание +7, Прыжки +7, Прислушивание +15, Поиск +8, Отслеживание +8, Знание Дикой Природы +7; Сражение Вслепую, Уворачивание, Улучшенный Контроль Облика, Улучшенная Инициатива, Искусность в Оружие (укус), Искусность в Оружие (великий топор).

Ярость: Действуют следующие изменения, когда берсеркер в гибридном облике в ярости: КД 16 (касат. 12, отороп. 12); Хп. 35; Атака +10 рукопашн. (1d12+7, двуручный топор) и +3 рукопашн. (1d6+5, укус); Сп-бр: Стойк +10, Воля +6; Сила 21, Тело 19; Взбирание +9, Прыжки +9. Ярость длится 7 раундов, после чего он утомлен (–2 к Силе, –2 к Ловк, не может проводить стремительность и бегать) до конца столкновения.

Облик волка: Как гибридный облик, за исключением: Атака +7 рукопашн (1d4+4, укус); СК проклятие ликантропии.

Проклятие ликантропии (только облик волка): Любой гуманоид, пораженный атакой укуса, должен преуспеть в спас-броске Стойкости (КС 15) или получить ликантропию.

Эмпатия к волкам: Общение с обычными и жуткими волками, +4 бонус к проверкам влияния на отношение животного.

Имущество: Превосходные нагрудные латы, превосходный двуручный топор, легкий арбалет с 20 арбалетными зарядами.

ПЕРЕВАЛ МЕРТВОГО ОРКА

Перевал Мертвого Орка – один из немногих маршрутов, которыми путешественники могут надеяться пересечь избиваемые бурями ледяные Горы Раувин. Перевал – самый прямой маршрут от Цитадели Фелбарр к Цитадели Адбар, он также открыт круглый год, геотермическая жара Радужного Ущелья сохраняет перевал полностью свободным от снега. Радужное Ущелье и Перевал Мертвого Орка – низкий переход через Горы Раувин.

Большинство цивилизованных людей полагают, что это гиблое место настоящий город орков, стоящих прямо-таки плечом к плечу и готовых вырваться и накинуться в мгновение ока, но это не совсем верно. Местные проводники, охотники, разведчики и племена Утгарта знают правду. Орки Оборванных Черепов провозгласили перевал своей территорией и часто изгоняют группы из этой области, однако дома-пещеры Оборванных Черепов лежат под пиками в нескольких километрах от Перевала Мертвого Орка, и поэтому они не наблюдают за тропой постоянно.

Высокая седловина прохода – пустынное и продуваемое ветрами место, где не любят задерживаться даже орки, если они не пришли умиловать Груумша у Клыка Черепов или не ждут странников, использующих “их” дорогу. Перевал Мертвого Орка – не более чем застава орков Гор Раувин, причем часто пустующая, особенно в самые холодные зимы, а иногда – в длинные светлые дни разгара лета.

В недавние месяцы орки Оборванных Черепов установили постоянный гарнизон из одного когтя (восемь клыков по десять орков в каждом, плюс несколько посыльных и элитных лидеров), чтобы изгонять или отпугивать всех, кто пытается использовать перевал. Маленькая, но хорошо вооруженная группа путешественников иногда может проскользнуть без особых проблем, но большие и более медленные партии, вероятно, встретятся с устойчиво возрастающим сопротивлением, достигающим высшей точки при разъяренных преследованиях после спуска с седловины прохода. Военный лидер Коронт надеется, что, закрыв проход полностью, он сможет вынудить военные силы Серебряных Кордонов провести стремительную экспедицию в Горы Раувин, чтобы вновь открыть тропу.

Авантюристы, исследователи и маленькие боевые банды, рискнувшие пробраться в Перевал Мертвого Орка, обнаружили, что он защищен так, как описано ниже. Оплоты и скальные вершины типичны для орков, действующих на Севере. Единственные орки,

столь же организованные в бою, как Оборванные Череп – армия Короля Оболда в Замке Темная Стрела.

Коготь Вауга

Восемьдесят воинов орков сейчас удерживают Перевал Мертвого Орка наряду со своими лидерами, и горсткой разведчиков и посыльных. Этот коготь находится под командованием Вауга Сильного (НЗ мужчина орк рейнджер 2/воин 4), жестокого типа, твердо придерживающегося правления Военного Лидера Коронта. По традиции Оборванных Черепов коготь назван по имени его лидера, так что это – коготь Вауга.

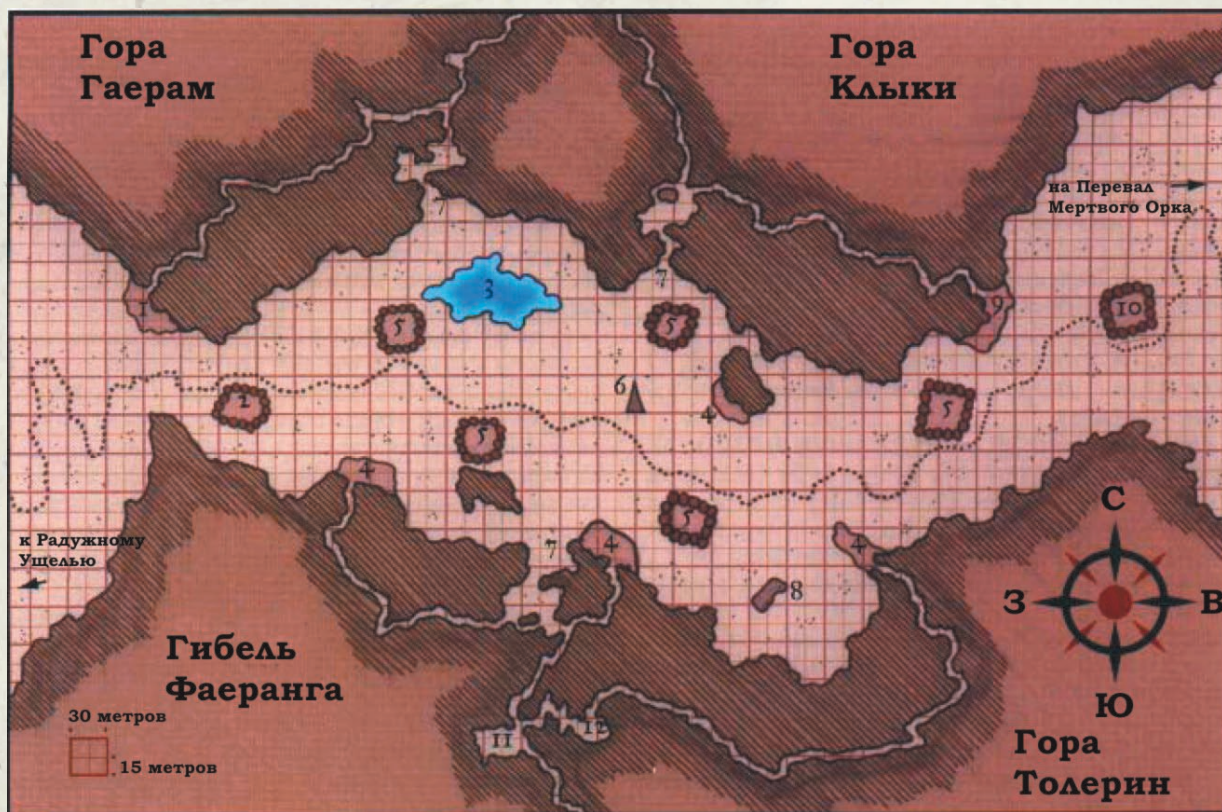
Заслуживающие внимания Орки из Отряда

Лейтенант Вауга и его главный разведчик – коварная женщина по имени Аня (ХЗ женщина полу-орк вор 2/воин 2). Немногие из женщин-орков получают шанс биться рядом с мужчинами, но Аня – фаворитка Баэрзела, она убила далеко не одного воина, думающего сместить ее с помощью силы и свирепости.

Вауга также поддерживает Старый Пачк (ХЗ мужчина орк жрец Груумша 5), жрец Груумша, присматривающий за Клыком Черепов и алтарем независимо от того, удерживают ли коготь Оборванных Черепов переход или нет. Пачк часто впадает в припадки ярости с пеной у рта, когда проповедует другим оркам их обязанности перед одноглазым богом. Пара младших священников помогают Старому Пачку присматривать за святым местом Груумша и охраняют жреца.

РАССТАНОВКА ОХРАНЫ

Три клыка в любое время находятся на дежурстве. Один клык размещен в западном оплоте (область 2), один – в восточном оплоте (область 10), и один разбит на две группы, наблюдающих на скальных вершинах над северным и южным подходами к перевалу (области 1 и 9). Из пяти оставшихся клыков два



обычно заготавливают припасы вниз по Радужному Ущелью, и в нижних районах перехода, а еще три спят или едят, по одному в каждом из входов в пещеры (область 7).

Перевал

Орки когтя Вауга не особенно бдительны, особенно в течение «болезненных» часов дневного света. Молва о том, что Перевал Мертвого Орка удерживают Оборванные Черепа, разошлась широко, так что за месяцы, этим путем прошло немного путешественников. Орки, стоящие на страже, на западной скальной вершине (область 1), наблюдают за подходами со стороны Радужного Ущелья. Тропа – область с валунами, покрытая зеленым мхом, который можно рассматривать как различные кустарники для определения расстояния (смотрите Таблицу 3-1 в *Руководстве Мастера Подземелий* «3 ред»). Орки в областях 1 и 2 в общем хорошо скрываются в скальных вершинах и оплотах (КС Отслеживания 27 для приближающихся персонажей).

Если орки заметят приближение больших сил, они поднимут общую тревогу своими факелами и горнами/рогами. Если они обнаруживают приближение небольшой группы, они посылают бегунов, чтобы тихо привести в готовность близлежащие когти и установить засаду в перевале, но если поймут, что они замечены, то поднимут общую тревогу.

Те же самые правила применяются с восточной стороны, за исключением того, что орки на восточной скальной вершине (область 9) ответственны за дежурство на этом направлении. Верхние районы тропы на восточной стороне пересекают открытую поверхность с малым количеством укрытий, так что путешественники могут быть обнаружены на большем расстоянии.

1. ЗАПАДНАЯ СКАЛЬНАЯ ВЕРШИНА (УРС 4)

На этом высоком выступе орки вынудили рабов-гоблинов вырубить валуны из склонов горы и сложить их, чтобы была возможность их сбросить или скатить по крутым склонам горы на нижнюю тропу. Каждая скальная вершина имеет запас в сотню камней соответствующего размера, в среднем приблизительно по 54 килограмма каждый. Высота скалы – примерно 30 метров над тропой, так что валун причиняет 5d6 пунктов повреждений любому, кого он ударит.

Каждый орк на скальной вершине может скатить один валун каждые три раунда, так как требуется два полнораундовых действия, чтобы поднять валун к краю выступа и приложить некоторое усилие, сбрасывая его. Чтобы атаковать катящимся валуном, орк делает стрелковую касательную атаку с бонусом атаки +0, игнорируя все другие модификаторы, кроме

расширения диапазона и укрытия цели. Катящиеся валуны имеют расширение диапазона 12 метров, поэтому с этой скальной вершины орки получают –6 к броскам атак. Если катящийся валун промахивается, принимайте его гранатоподобным оружием (смотрите Главу 3 *Руководства Мастера Подземелий*). Орки на скальных вершинах также вооружены короткими луками и рукопашным оружием, чтобы защищаться от нападавших, преодолевших склон, и добравшихся к ним.

Эта скальная вершина связана с устьем пещеры (область 7) маленьким туннелем, идущим в склоне горы.

Воины-орки (4): Каждый по 4 хп. Двуручный топор, короткий лук с 20 стрелами, катящиеся валуны (смотрите выше).

Лидер когтя: 16 хп.



Клык Черепов

2. ЗАПАДНЫЙ ОПЛОТ (УРС 5)

Этот редут состоит из кольца прикрывающих камней. Это – лишь одно из нескольких подобных сооружений в проходе. Западный оплот укомплектован когтем из восьми воинов-орков, бегуна и лидера когтя. Он оборудован сигнальным рогом и маяком – факелом, окруженным металлической корзиной, чтобы удерживать дополнительное топливо, которое может быть поднято вверх 6 м шестом. Если орки обнаруживают вторгшихся, они делают вид, что не замечают их – коготь будет ждать, чтобы попытаться сделать внезапный залп стрелами.

Стены оплота – высотой приблизительно 2,4 м и 1,5 м толщиной у основания. Боевые уступы высотой 1,5 метра с внутренней стороны позволяют воинам стрелять поверх парапета

с половиной укрытия. Нападавшие, стоящие на земле за пределами кольца, нуждаются в оружии с диапазоном (или природным диапазоном поражения 3 метра), чтобы атаковать рукопашным оружием орков за парапетом. Орки, дежурящие в оплоте, вооружены короткими луками и длинными копьями, чтобы использовать все преимущества своей позиции.

Оплоты не имеют никаких входов – необходима проверка Взбирания (КС 15), чтобы перемахнуть стену редута (орки внутри стены обычно сбрасывают веревку, чтобы помочь товарищам забраться внутрь). Любой может выпрыгнуть из оплота с одного из боевых уступов действием передвижения, и без проблем приземлится в 0,3 – 0,5 метрах от стены.

Воины-орки (8): Каждый по 4 хп. Длинное копьё, кинжал, короткий лук с 20 стрелами.

Бегун-орк: 4 хп.

Лидер когтя: 16 хп.

3. ЧЕРНЫЙ ПРУД

Этот покрытый льдом пруд в большинстве мест длиной около 18 метров и в половину меньше поперек.

Эта дыра с крутыми склонами, заполнена грязной, черной, вонючей водой, загрязнена слепящей рвотой (смотрите Болезни в Главе 3 *Руководства Мастера Подземелий*).

На его дне, 9 метрами ниже – останки множества существ, убитых стрелами орков за эти годы. Среди куч костей, навоза – 120 см, 44 зм, пара драгоценных камней по 30 зм, золотой браслет, стоящий 90 зм, и кольцо дружбы с животными (КС Поиска 15, чтобы отыскать кольцо). Естественно, любой вторгшийся, ныряющий в навоз за изделиями, будет окружен воинами когтя Вауга.

4. СВОБОДНЫЕ СКАЛЬНЫЕ ВЕРШИНЫ

Эти четыре выступа походят на область 1 большинством деталей, но в настоящее время неукomплектованы. В случае серьезной атаки, когти из области 7 могут достичь большинства этих мест через извивающиеся туннели глубоко в склоне горы.

5. СВОБОДНЫЕ ОПЛОТЫ

Эти пять оплотов похожи на область 2 большинством деталей, но в настоящее время пусты. В ответ на серьезную атаку, когти из области 7 могут быстро занять эти опорные точки.

6. КЛЫК ЧЕРЕПОВ

Эта пик украшен пожелтевшими черепами многих жертв Рванных Черепов, некоторые из них – от массивных тварей с бивнями. На 12 метровой высоте скальный клык перевязан множеством ремней из шкур – не только чтобы удержать способные обрушиться черепа, но и служа грубой лестницей к скалистой вершине. Орки используют его как наблюдательный пункт, когда известно, что в проходе появились незваные гости.

Гнилые обломки костей рассеяны вокруг подножия клыка. Многие авантюристы за эти годы сообщали, что на верхней площадке клыка существует портал – но никто не знает, куда он ведет.

7. УСТЬЯ ПЕЩЕРЫ (УРС 4)

Входы в пещеры Сердца Раурин лежат и в северной, и в южной стороне прохода. В каждом устье пещеры несколько грубых комнат-сторожек, служат казармами когтя Вауга, и в любое данное время в каждой пещере находится один коготь. Поддерживаемые костерки для готовки и грязные лежаки заполняют каждую пещеру.

Два северных устья пещеры ведут на милую или больше перекрученных, трудных проходов к ближайшей пещерной твердыне Оборванных Черепов

СОКРОВИЩА ОРКОВ

Орки когтя Вауга обладают небольшим количеством монет и ценностей. Каждый орк обычно носит свои монеты с собой.

Воины и бегуны обычно имеют по 1d6×10 мм, 2d4×5 см и 1d6 зм каждый, которые носят в грязных поясных кармашках или кошельках.

Лидеры Когтя, адепты и низшие священники обычно имеют около 2d4×10 мм, 2d6×5 см и 2d6×5 зм каждый. Лидеры также носят подобное количество монет и обладают особыми предметами.

под Горой Челюсти. Более пятисот орков, включая два когтя воинов, населяют эти теплые пещеры; в случае большой атаки, коготь воинов может быть вызван к Проходу Мертвого Орка в пределах часа. Другие туннели из этих караулок ведут к скальным вершинам на северной стороне прохода (области 1 и 9).

Южное устье пещеры открывает два маленьких туннеля, поднимающихся к южной скальной вершине (область 4), и больший проход, идущий на юг. Через небольшое расстояние он достигает Святыни Груумша (область 11) и палат Вауга (область 12) и затем идет приблизительно 5 километров до другой пещерной твердыни орков Оборванных Черепов.

Воины-орки (8): каждый по 4 хп.

Бегун-орк: 4 хп.

Лидер когтя: 16 хп.

8. АЛТАРЬ СТАРОГО ЧЕРЕПА

Массивный каменный стол, грубо сделанный из прямоугольной плоской скальной плиты 3,6 м в поперечнике и длиной более 9 метров. Это место традиционно используется орками Оборванных Черепов, чтобы жертвовать Груумшу особенно отважных противников. По мере необходимости Старый Пачк публично снимает кожу или разрывает непослушных орков племени. Поскольку что-либо положенное на алтарь принадлежит Груумшу и должно быть оставлено там, где упало, существ обычно раздевают перед мучениями на алтаре.

Вокруг алтаря лежат реликвии тех случаев, когда эта предосторожность не была предпринята: ржавое, бесполезное оружие, остатки доспехов, горстки монет и другие безделушки. Орки не будут касаться этих объектов или давать кому-либо хватать их, поскольку они полагают, что воля Груумша убьет любого, кто несправедно использует то, что принадлежит ему.

9. ВОСТОЧНАЯ СКАЛЬНАЯ ВЕРШИНА (УРС 4)

Этот выступ идентичен западной скальной вершине (область 1) и укомплектован подобным способом. Подобно западному выступу, он снабжен сотней камней для сбрасывания на нижнюю тропу. Эта скальная вершина находится немного дальше от тропы, чем западная – на расстоянии в 45 метров.

Эта скальная вершина связана с северным устьем пещеры (область 7) маленьким туннелем, идущим в склоне горы.

Воины-орки (4): каждый по 4 хп. Двуручный топор, короткий лук с 20 стрелами, катящиеся валуны (смотрите область 1 для деталей).

Бегун-орк: 4 хп.

10. ВОСТОЧНЫЙ ОПЛОТ (УРС 5)

Этот редут идентичен западному оплоту (область 2). Подобно таковому в другом конце прохода, оплот может быть укомплектован когтем из восьми воинов-орков, бегуном и лидером когтя. Смотрите область 2 для деталей относительно тактики орков и защиты оплота.

Воины-орки (8): каждый по 4 хп. Длинное копье, кинжал, короткий лук с 20 стрелами.

Бегун-орк: 4 хп.

Лидер когтя: 16 хп.

11. СВЯТЫНЯ ГРУУМША (УРС 6)

Приблизительно в 60 м дальше по склону горы от

южного устья пещеры, находится Святыня Груумша, низкая, грубо высеченная палата, освещенная дымящими жаровнями. Старый Пачк и его два низших священника живут здесь, хотя по крайней мере один раз в день они посещают Клык Черепов (область 6) и алтарь (область 8), чтобы провести в перевале обряды Груумша.

Старый Пачк: 19 хп. Смотрите ниже.

Орки жрецы: каждый по 4 хп. Смотрите ниже.

12. ПАЛАТЫ ВАУГА (УРС 7)

Ваут Сильный устроил в маленькой, спартанской группе пещер неподалеку от Святыни Груумша, свою персональную квартиру и палаты для своей команды. Ваут занимает здесь одну комнату, Аня другую, а два адепта Вауга делят третью комнату этой области. Два бегуна, назначаемых командиром, спят на полу перед его дверью и служат его телохранителями, не потому что Ваут не нуждается в многочисленной охране, а из-за того, что не боится своих орков, которых он ведет в битву. Аня обычно не находится здесь; она проводит большинство времени, разведывая окружающую область. Серьезный бой в этом месте, приведет сюда Старого Пачка и его низших священников, которые придут в течение нескольких раундов.

Ваут Сильный: 44 хп.

Шаманы (2): 10 хп.

Бегуны (2): 4 хп.

Сокровище: Помимо личных богатств каждого из орков, эти палаты содержат кое-какие большие товары, отобранные у неудачливых торговцев, не знавших, что Оборванные Черепа решили устроить гарнизон в проходе. Десять огромных корзин с дварфского каравана мулов лежат в одной из пещере, запертые за грубыми деревянными воротами. (Мулов орки приготовили и съели). Торговые товары этого каравана включают 80 фунтов ткани (ценой на 320 зм), 90 кг табака (на 100 зм), 270 кг муки (на 12 зм), 9 кило соли (на 100 зм), 20 шахтерских кирок, 20 лопат, 4 лома, 10 молотов, 8 саней и 6 47 литровых бочек хорошего сандабарского эля.

Бегун: Орк Вот1: СВ 1/2; Средний гуманоид; КХП 1d8; Хп 4; Ин +1; Скор 9 м; КД 13 (касат. 11, отороп. 12), Атака: +2 рукопашн. (1d8+1/×3, короткое копье) или +2 стрелков. (1d6+1, дротик); СК Темновидение 18 метров, чувствительность к свету; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +2; Рефл +1; Воля -1; Сила 13, Ловк 13, Тело 11, Интл 10, Мудр 8, Обн 6.

Навыки и черты: Взбирание +5, Прислушивание +2, Отслеживание +2; Настороженность.

Чувствительность к свету: Орки переносят -1 штраф к броскам атаки при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания дневной свет.

Имущество: Короткое копье, 3 дротика, кожаный доспех.

Лидер когтя: Орк Вот 3; СВ 2; Средний гуманоид; КХП 3d8+3; Хп. 16; Ин +0; Скор 6 м.; КД 15 (касат. 10, отороп. 15); Атака +6 рукопашн. (1d12+4/×3, двуручный топор) или +3 стрелков. (1d6+3, дротик); СК Темновидение 18 метров, чувствительность к свету; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +3, Рефл +1, Воля -1; Сила 17, Ловк 10, Тело 11, Интл 10, Мудр 6, Обн 7.

Навыки и черты: Прислушивание +2, Профессия (осадный инженер) +4, Отслеживание +2; Настороженность, Прочность.

Чувствительность к свету: Орки переносят -1

штраф к броскам атаки при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания дневной свет.

Имущество: Двуручный топор, 3 дротика, кинжал, длинный лук, 20 стрел, кольчуга.

Низший священник Груумша: Орк Жр Груумша 1; СВ 1; Средний гуманоид; КХП 1d8; Хп 4; Иниц -1; Скор 6 м; КД 15 (касат. 9, отороп. 15); Атака +1 рукопашн. (1d8+1, тяжелая булава); СК Темновидение 18 метров, чувствительность к свету, МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +2, Рефл -1, Воля +2, Сила 13, Ловк 8, Тело 10, Интл 10, Мудр 11, Обн 9.

Навыки и черты: Концентрация +2, Лечение +2, Прислушивание +3, Отслеживание +3; Настороженность.

Чувствительность к свету: Орки переносят -1 штраф к броскам атаки при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания дневной свет.

Подготовленные заклинания (3/2; базовый КС 10+уровень заклинания): 0-й – лечение мелких ранений, обнаружение магии, руководство; 1-й – магическое оружие, защита от добра*.

***Заклинание сферы. Сферы:** Зло (заклинания зла активируются как +1 уровень заклинателя выше), Сила (проявление силы 1/день).

Имущество: Тяжелая булава, чешуйчатая кольчуга, большой деревянный щит

Шаман: Орк Адп 3: СВ 2; Средний гуманоид; КХП 3d6; Хп. 10; Иниц +2; Скор 9 м; КД 15 (касат. 12, отороп. 13); Атака +2 рукопашн. (1d4+1/19-20, кинжал); СК Темновидение 18 метров, чувствительность к свету; МЗ ХЗ; +1 Сп-бр: Стойк +1, Рефл +3, Воля +4; Сила 12, Ловк 14, Тело 10, Интл 11, Мудр 13, Обн 10.

Навыки и черты: Концентрация +6, Скрытность +2, Прислушивание +4, Отслеживание +4; Настороженность, Активация в Бою.

Чувствительность к свету: Орки переносят -1 штраф к броскам атаки при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания дневной свет.

Подготовленные заклинания (3/3; КС спас-броска 11+уровень заклинания): 0-й – лечение мелких ранений, призрачный звук, свет; 1-й – пылающие руки, лечение легких ранений, сон.

Имущество: Кинжал, выдубленный кожаный доспех, волшебная палочка лечения легких ранений.

Ваут Сильный: Орк Рджр 2/Вн 4; СВ 6; Средний гуманоид; КХП 2d10+2 плюс 4d10+4; Хп 44; Иниц +1; Скор 9 м; КД 17 (касат. 11, отороп 16); Атака +11 рукопашн. (1d6+8/×3, ручной топор мороза +1) и +11 рукопашн. (1d6+4/×3, превосходный ручной топор) или +7 стрелков. (1d8+3/×3, мощный составной длинный лук [+3 бонус Силы]); СК Темновидение 18 метров, избранный враг дварфы +1, чувствительность к свету; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +8, Рефл +2, Воля +3; Сила 20, Ловк 12, Тело 12, Интл 9, Мудр 10, Обн 11.

Навыки и черты: Взбирание +13, Лечение +2, Скрытность +6, Прислушивание +3, Отслеживание +3, Знание Дикой Природы +3; Уворачивание, Железная Воля, Подвижность, Энергичная Атака, Чтение Следов, Фокусирование в Оружие (ручной топор), Специализация в Оружие (ручной топор).

Избранный Враг: +1 бонус к проверкам Блефа, Прислушивания, Чувства Мотива, Отслеживание и Знания Дикой Природы, а также на броски повреждения оружия, против дварфов.

Чувствительность к свету: Орки переносят -1 штраф к броскам атаки при ярком солнечном свете

или в пределах радиуса заклинания дневной свет.

Имущество: ручной топор мороза +1, превосходный ручной топор, мощный составной длинный лук (+3 бонус Силы), 20 стрел, мифриловая цепная рубаша +2, снадобье лечения средних ранений, снадобье невидимости.

Старый Пачк: Орк Жр Груумша 5; СВ 5; Средний гуманоид; КХП5d8+5; Хп 29; Иниц +1; Скор 6 м; КД 19 (касат. 11, отороп. 18); Атака +7 рукопашн. (1d8+3, тяжелая булава +1), СК Темновидение 18 метров, чувствительность к свету; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +5, Рефл +2, Воля +6; Сила 14, Ловк 12, Тело 13, Интл 7, Мудр 15, Обн 11.

Навыки и черты: Концентрация +5, Лечение +2, Отслеживание +3; Активация в Бою, Фокусирование в Оружие (тяжелая булава).

Чувствительность к свету: Орки переносят -1 штраф к броскам атаки при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания дневной свет.

Подготовленные заклинания (5/5/4/2; базовый КС 12+уровень заклинания): 0-й -лечение мелких ранений, обнаружение магии (2), руководство, устойчивость; 1-й -наслать страх, лечение легких ранений, рок, противостоять элементам, щит веры; 2-й -лечение средних ранений, сила быка*, удержание персоны, призыв монстра II; 3-й -наложить проклятье, магическое одеяние*.

***Заклинание сферы.** Сферы: Зло (заклинания зла активируются на +1 уровень заклинателя выше), Сила (проявление силы 1/день).

Имущество: тяжелая булава +1, кольчуга +1, свиток рассеивания магии, снадобье полета, снадобье лечения легких ранений, большой стальной щит.

БАШНЯ ТЕЛКОУНА

Между Горой Торог и Горой Иелдроун в Незерийских Горах лежит недоступная долина, известная как

Высокий Торог. Из этого отдаленного места прилетают жестокие перитоны, хватая людей, скакунов, тягловых животных и даже домашних животных, унося их в скрытую долину. Немногих из этих «похищенных» существ когда-либо видят снова; они присоединяются к исчезнувшим мертвым Незерийских Гор.

Хотя обычные орки, горные чудовища и даже охотящиеся драконы Моруэма опасны для существ, рискующих забираться в горы вокруг Высокого Торога, в горах есть несколько легких проходов. Но достижение долины таким способом больше вопрос преодоления скал и прорубания сквозь растительность, чем скалолазание. Самый легкий вход в долину - на юге, где плотина между Горой Торог и пиком на востоке словно держит в ловушке маленькое каровое озеро.

Высокий Торог

На первый взгляд долина кажется необитаемой, заполненной диким хвойным лесом, синелистом, сумеречным деревом, фелсулом и теневыми верхушками, а под ногами хрустят шлемошпы и кусты с ягодами. Несколько пригодных для питья источников бьют из земли, стекая в горное озеро. Если бы не черная сдвоенная башня, Башня Телкоуна, возвышающаяся над кольцом теневых верхушек в конце долины, Высокий Торог казался бы зеленой, нетронутой дикой местностью.

По правде говоря, Высокий Торог - поле битвы тварей, бродячих голодных чудовищ, выпущенных из Башни Телкоуна и предоставленных самим себе (для развлечения и изучения чародея Телкоуна, и в качестве стражей против нежелательных гостей). Эти опустошители давно очистили долину от всего, кроме самых крошечных птиц и другой подобной лесной живности, и теперь охотятся друг на друга. Даже перитоны научились улетать и охотиться в другом месте. Если кто-то из них посмеет напасть на существо среди деревьев Высокого Торога, весьма вероятно, что несколько монстров утянут перитона вниз и разорвут его на части, не сходя с места.

Твари Телкоуна

Несколько монстров, освобожденных из Башни Телкоуна, населяют долину. Это: ахайераи, двух жираллона, трех пицеварители, шестиголовая Лернейская гидра, серый рендер и пара совомедведей. Чудовища бродят по долине относительно беспорядочно; в течение каждые 5 минут, пока вторгшиеся проводят, блуждая по долине, есть шанс 20% столкновения с одним из этих диких существ. Сверяйтесь с таблицей ниже, чтобы определить, на какое из чудовищ попали персонажи.

d%	Столкновение	УрС
01-10	Ахайераи	5
11-30	Пицеварители (3)	9
11-45	Жираллоны (2)	7
46-60	Серый рендер	8
61-75	Шестиголовая	
	Лернейская гидра	8
76-85	Совомедведи (2)	6
86-100	Ксаос	10

Убитые или по другому побежденные, любое чудовище или группа чудовищ удаляются из таблицы. После этого результат, указывающий на столкновение с этим существом, считайте результатом, при котором столкновение не происходит.



Большинство этих существ научилось избегать открытых мест вокруг башни.

Ксаос – тварь хаоса вдвое больше нормального размера, недавно выпущенная из сферы застоя внутри башни Телкоуна. В настоящее время она под влиянием заклинания чародея очаровать монстра. Она просто вытесняет других чудовищ в лес, храня область вокруг башни чистой. Если Телкоун узнает о вторгшихся в долину, он приказывает, чтобы Ксаос нашел и атаковал их. Статистику по Ксаосу можно найти в конце этого раздела.

Гнезда перитонов

На высоком выступе скалы, глядящей на долину (каждое отмечено "П" на карте), расположены гнезда одиннадцати перитонов – четырех пар и трех одиночек, которые служат Телкоуну с чрезвычайной лояльностью. Колдун обычно использует *очаровать чудовище* на самого большого и самого сильного из них, и поддерживает магическое убеждение богатой наградой. Колдун позволяет своим союзникам-перитонам забирать большинство сокровищ из караванов и от путешественников, на которых они совершают набеги, и помогает им время от времени взять призы, которые они не могут заполучить сами. В любое время, приблизительно половина перитонов находится соседних горах и проходах, ища существ, которых можно схватить, или караваны, которые можно разграбить. Им дан приказ наблюдать за долиной и сообщать о движениях непрошенных гостей к Телкоуну, но они не нападают, если вторгшиеся не стремятся летать или подниматься к верхним уровням башни волшебника.

Перитоны (11): каждый по 32 хп. Смотрите *Справочник Монстров: Существа Фаэруна* (или замените на злодейских гигантских орлов).

Сокровище: Каждое гнездо содержит 1d6x500 мм, 1d4x500 см и 1d4x100 зм. Гнезда пар также содержат 1d4 драгоценных камней, 1d4 обычных товаров и 1d3 младших предметов. Некоторое количество награбленных торговых товаров также разбросано по каждому из гнезд, типа мехов, свертков тканей, мешков муки и так далее. Перитоны не особенно используют такие вещи, но постоянно враждуют и ссорятся, чье гнездо украшено самой прекрасной добычей.

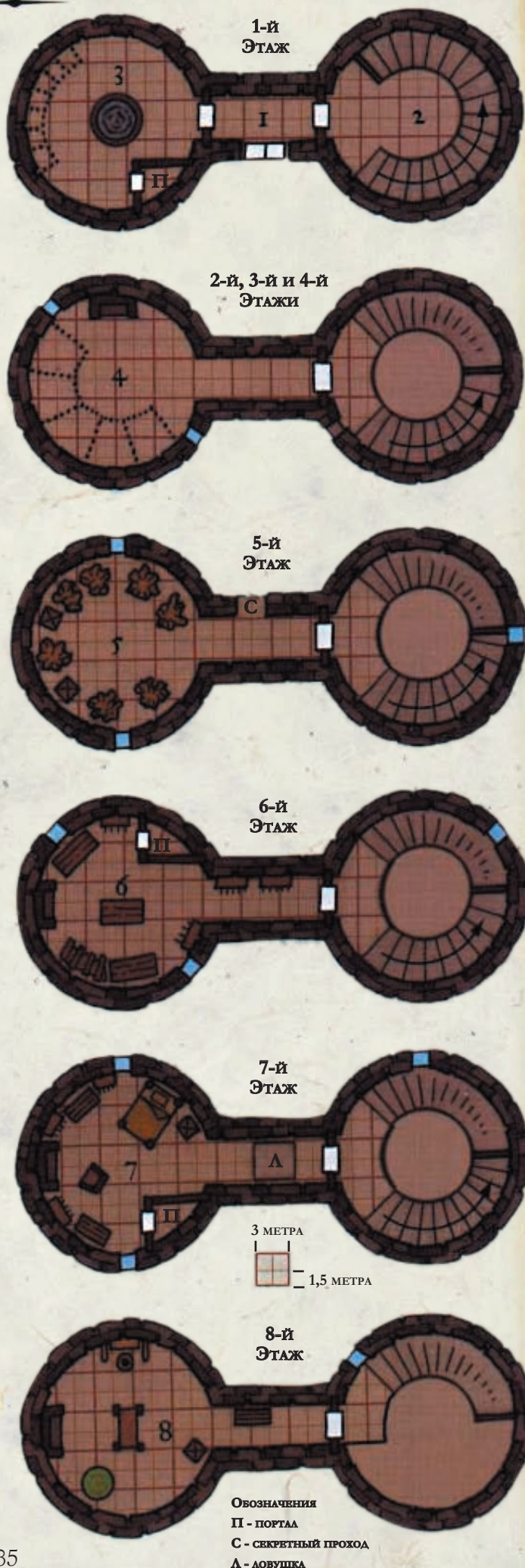
Башня Телкоуна

Колдун живет в грозной сдвоенной башне. Парные, соединенные цилиндры из черного сплавленного камня, возглавляемые острыми как иглы шпилями, взмывают ввысь. Короткие хомуты соединяют две башни, образуя между ними штангоподобную конструкцию. Дверь на первом этаже восточной башни обеспечивает доступ внутрь. Стены башни прорезает лишь несколько окон, отмеченных далее по тексту. Каждое окно – узкая прорезь высотой примерно 1,2 метра и шириной 0,3 метра, заполненная стеклоподобным кристаллом толщиной 7,5 сантиметров.

Башня защищена несколькими горгульями, которым колдун хорошо платит (и *зачаровывает* при необходимости), чтобы гарантировать их лояльность.

1. ДВЕРЬ БАШНИ (УРС 6)

На первом этаже перемычки между башнями стоит большая дверь из железных пластин, 2,4 метра высотой и 1,5 м шириной, в сводчатом каменном про-



ходе, гравированном отвратительными фигурами в отличие от гладких сторон остальной части башни. Здесь стоят на страже две горгульи, замерев на фоне резьбы вокруг двери. Они по полной используют преимущество своей расовой способности оставаться совершенно неподвижными и гармонируют с обработанным камнем. Телкоун обычно накладывает силу быка на горгулий, охраняющих дверь башни

Горгульи (2): каждая по 38 хп.

Дверь заперта (КС Взлом Замка 30, выбивания – КС 28). У Телкоуна единственный ключ. Однако она может быть открыта изнутри. В тех редких случаях, когда Телкоун принимает посетителей, он просто приказывает горгульям из области 2 впустить того, кто ведет с ним законные дела или кажется таковым.

2. Восточная башня (УРС 6)

Из зала за дверью башни простая деревянная дверь открывается в центральную открытую шахту, заполняющую всю восточную башню. Восточная башня – спиральная лестница вокруг центральной открытой шахты с площадками на каждом этаже. Простые деревянные двери на каждой площадке ведут в западную башню. *Продолжительное пламя* через каждые 6 метров лестницы, освещает это головокружительное помещение.

Семь горгулий устроились в этой области, на пятом этаже западной башни. Две из них всегда дежурят с внешней стороны, в области 1, в то время как еще две стоят на страже в восточной башне. Они любят взгромоздиться на площадки второго или третьего этажа, где они могут следить за первым этажом, оставаясь вне поля зрения.

Горгульи (2): каждая по 38 хп.

В случае серьезного вторжения в башню, одна из горгулий, дежурящих здесь, идет в область 5 и вызывает в эту комнату еще трех горгулий, в то время как другая горгулья идет в область 7, чтобы подготовить Телкоуна. Горгульи, сражающиеся здесь, стараются схватить противников не имеющих оружия ближнего боя, и опрокинуть их с лестницы или сбросить в шахту. Они избегают захватывать персонажей, которые могут провести благоприятную атаку против проводящего захват.

Борьба на лестнице: Персонажи, получающие повреждение, находясь на лестнице, должны делать проверки Баланса (КС 5), чтобы не оступиться. Падающий персонаж падает на 1d2x3 метра. Если пер-

сонаж падает на 6 метров, он делает попытку проверки Взбирания (КС 10) или сваливается через край в открытую шахту. Применяется стандартное повреждение от падения персонажа с текущей высоты (каждый этаж башни – приблизительно 4,5 метра в высоту).

3. Первый этаж

В этой комнате есть колодец (с двумя ведрами и веревкой) и семь маленьких железных клеток для содержания недавно захваченных существ. Шесть из них пусты, но одна содержит трех бехолдероподобных – глазных яблока. Телкоун не обращает на существ особого внимания, и они склонны выстрелить в кого-нибудь или что-нибудь входящее в комнату своей способностью *замораживающий луч*.

/Семейство бихолдеров/, Глазное яблоко (3): каждый 3 хп. Смотрите Справочник Монстров: *Существа Фаэруна* (или замените на ящерицу-шокер???)

4. Второй, третий и четвертый этаж

Когда изначально строилась башня, эти комнаты предназначались для охранников и слуг башни. Теперь Телкоун перестроил их для своих потребностей. Они все содержат большие, крепкие, запертые панелями клетки, способные содержать существа Большого размера. Большинство из них пусто и открыто (у Телкоуна есть общий ключ для всех клеток), но в клетке на третьем этаже содержатся два молодых авантюриста: Остен (НД мужчина человек жрец Тира 3) и Ниэма (ХД женщина солнечный эльф маг 4). Эти двое – единственные выжившие из шести авантюристов, исследовавших окрестные пики, когда на них напали перитоны Телкоуна. Они удерживаются в башне немногим более декады, и с удовольствием присоединятся к любым усилиям, чтобы нанести поражение злому колдуну, хотя все их снаряжение забрали и ни у одного нет возможности подготовить заклинания.

5. Палата пятого этажа (УРС 7)

Эта комната – насест горгулий башни. Семь существ населяют башню, хотя только три из них находятся здесь в любое данное время. Когда Телкоуну требуются горгульи, он открывает секретную дверь на перемышке, позволяя им вылетать из башни и возвращаться в нее. Снаружи с земли дверь обнаружить невозможно, но летающий персонаж, тщательно исследующий область между башнями на пятом этаже, может найти ее. Дверь не заперта и открыва-

Сфера Застоя

Это устройство – пылающая зеленоватая сфера из кристалла приблизительно 2,4 метра в диаметре. Владелец, касаясь ее и командным словом, может поместить одно существо в пределах 9 метров от сферы во *временной застой* и заключить внутри сферы. Цель имеет право на спас-бросок Воли (КС 23), чтобы противостоять эффекту. Сфера содержит экстрапространственное место, в котором может быть заключено до пятидесяти существ любого размера. Второй командой одно заключенное существо может быть освобождено. Если владелец сферы не определяет имени, типа или точного физического описания существа, которое должно быть выпущено, сфера выпускает заключенное существо наугад.

Если *сфера застоя* проломлена (прочность 20, 50 хп), все заточенные существа оказываются рядом с ней. Как только *сфера застоя* использовалась пятьдесят раз для заключения существ (каждый раз расходуя один из зарядов), она больше не может заключать новые существа. Однако существа внутри могут удерживаться во *временном застое* бесконечно. Когда последний заключенный освобожден и заряды сферы иссякли, устройство рассыпается, в остатки обожженного стекла.

Уровень заклинателя: 17-й; *Необходимые Условия:* Создание Необычного Предмета, заключение, временной застой; *Рыночная Цена:* 137,700 зм; *Вес:* 450 кг.

ется простым нажатием.

Горгульи (3): каждая по 32 хп.

Сокровище: Телкоун хорошо платит горгульям за их службу. Два тяжелых деревянных сундука напротив стены содержат 6,500 см, 440 зм, статуэтку дракона из слоновой кости, стоящую 380 зм, маленький мешочек драгоценных камней (четыре по 20 зм каждый, два по 40 зм каждый и один за 300 зм), превосходные нагрудные латы, *снадобье выносливости* и *снадобье лечения средних ранений*. Кроме того, поблизости есть маленькая кучка снаряжения – вещи двух авантюристов из области 4. Здесь есть комплект +1 полупластинчатых доспехов, кинжал мороза +1, превосходная тяжелая булава, свиток нейтрализации яда и два рюкзака, наполненных различными припасами (питание, веревка и т.д.).

6. ПАЛАТА ШЕСТОГО ЭТАЖА

Вдоль стен этой кладовой тянутся полки, переполненные всеми видами пищевых продуктов; Телкоун дает возможность перитонам очищать фургоны караванов. Комната – и кухня, и инструментальная. У одной стены – дровами, под стойкой, рядом со сливом. На внешней стене – очаг с внешним дымоходом, котлами и крюками. У другой стены выстроились верстаки и навесные полки с веревками, проводами, кофрами, колышками, засовами, стержнями и другими обычными товарами и инструментами. Предположите, что здесь есть шанс 50% найти некоторое количество любых обычных предметов (изделия, оцененные в 2 зм или менее) из Таблицы 7–7 в *Руководстве Игрока*, и шанс 10% найти какие-либо редкие или необычные предметы. Свободная ячейка в полу скрывает маленький каменный символ, ключ к *порталу* в области 8 (Поиск КС 20).



Телкоун пленит незванного гостя

7. ПАЛАТА СЕДЬМОГО ЭТАЖА (УРС 4)

Дверь, ведущая к этой комнате, обычно запирается (КС Взлома Замка 30). Опять же, единственный ключ есть у Телкуна. Электрическая ловушка защищает зал, ведущий от площадки к западной башне. Любой идущий по обозначенной части пола запускает устройство, если не несет определенного символа. Телкоун, конечно, несет один из них, и у него есть еще пять предметов, которые он может дать посетителям – чего он никогда не делает.

Электрическая Ловушка-прихожая: СВ 4; прихожая (3d10); Спас-бросок Рефлекса (КС 14) для половины повреждений; Поиск (КС 25); Блокировка Устройств (КС 25).

Чародея обычно можно найти здесь или в области 8. Палата седьмого этажа включает жилье Телкуна,

обеденную комнату и комнату для изучений. Здесь есть кресло, застеленная кровать, письменный стол, стол с дверцей к *хрустальному шару* на нем, и полки, уставленные различными книгами по магии и магическим знаниям.

Сокровище: Маленький железный сундук под кроватью содержит 5,400 см, 1,100 зм и 60 пм. У очага стоит красивая старая арфа, инкрустированная серебром, стоящая 600 зм. На ночном столике находится серебряное блюдо, кувшин и два одинаковых кубка, стоящие 180 зм в наборе.

8. ПАЛАТА ВОСЬМОГО ЭТАЖА (УРС 14)

Эта внушительная комната более 9 метров. Она содержит стол, вытесанный из каменного блока, оснащенный массивными ручками, способными удерживать гиганта. 2,4 метровая сфера из пылающего зеленого кристалла пульсирует у южной стены, а несколько сверкающих ножей и игл, каждый длиной с человеческую руку, лежат на маленьком столе около двери.

Шар – *сфера застоя* (смотрите вставку на предыдущей странице) под контролем Телкуна. Устройство было оставлено в башне ее предыдущим владельцем, и фактически является реликвией от древнего

Незерила. Она использовалась для заключения тридцати трех существ, хотя Телкоун освободил одиннадцать из них

(это – чудовища, бродящие по Высокому Торогу). Так как у чародея нет способностей

узнать, кого или что он

может освободить, при высвобождении чего-либо из сферы, он подходит к этому процессу с немалыми предосторожностями. Будучи атакован здесь, Телкоун отступает к сфере и использует ее силу для заточения любых противников, подходящих к нему. Он знает, что у сферы осталось ограниченное количество зарядов, и стремится закончить

бой после заключения одного-двух нападавших, надеясь, что компаньоны выкупят их. В совершенно отчаянной ситуации Телкоун может освободить случайных существ в надежде, что те отвлекут его врагов, в то время как он сбежит через *портал* на севере.

Напротив северной стены этой комнаты стоит пустой каменный сводчатый проход – управляемый *портал*. Он ведет к соответствующему управляемому *порталу* на верху дикой вершины недалеко за пределами Скорнубела, куда Телкоун часто ходит торговать. Ключ, носимый Телкоуном на связке – проткнутый камень, по форме подобный наперстку. Некоторые сбережения захоронены на вершине, а еще – скрыты под свободным камнем в полу кухни (область 6).

Жители Высокого Торога

Все чудовища долины, перитоны и горгульи, охраняющие башню Телкоуна, соответствуют нормальным описаниям соответствующих типов чудовищ. Ксаос и сам Телкоун описаны ниже.

Телкоун Адрантер: Мужчина человек полу-изверг чародей 12; СВ 14; внешний Среднего размера; КХП 12d4+36; Хп 67; Иниц. +8; Скор. 9 метров; КД 22 (касат. 17, отороп. 18); Атака +7 рукопашн. (1d6+1, укус) и +2 рукопашн. (1d4, 2 когтя) +9/+4 рукопашн. (1d8+3/х3, полукопье +2) или +9 стрелков. кастельн. (заклинание); СК Темновидение 18 метров, иммунитет к яду, устойчивость 20 к кислоте, холоду, электричеству и огню; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк. +9, Рефл. +8, Воля +9; Сила 13, Ловк 19 (с кольцом), Тело 16, Интл 14, Мудр 13, Обн 20.

Навыки и Черты: Алхимия +7, Концентрация +18, Скрытность +14, Знание (магия) +12, Прислушивание +6, Магическая Слежка +12, Искусство Магии +15, Отслеживание +7; Создать Необычный Предмет, Повышенная Стойкость, Повышенная Фокусировка в Заклинаниях (зачаровывание), Улучшенная Инициатива, Фокусировка в Заклинаниях (зачаровывание), Проницаемость Заклинания.

Магические Способности: 3/день – темнота, яд; 1/день – осквернить, нечестивая болезнь, инфекция, богохульство.

Знаемые Заклинания (6/8/7/7/6/3, базовый КС 15+уровень заклинания, 19+уровень заклинания для заклинаний школы зачаровывания): 0-й – изумить, обнаружение магии, покорбить нежить, призрачный звук, свет, рука мага, открыть/закрыть, замораживающий луч, чтение магии; 1-й – очаровать персону, падение как перо, идентификация, магическая стрела, щит; 2-й – сила быка, великолепие орла, невидимость, видеть невидимое, отвратительный смех Таши; 3-й – рассеивание магии, ускорение, заряд молнии, внушение; 4-й – очаровать чудовище, дверь измерений, собственный полиморф; 5-й – удержание чудовища, конус холода; 6-й – заблуждение.

Имущество: полукопье +2, наручи защиты +4, брошь щита, плащ летучей мыши, кольцо Ловкости +2, жезл замедления (осталось 16 зарядов), снадобье лечения средних ранений, 2 снадобья лечения легких ранений, 2 кинжала (в ботинках), ключ от башни, ключ от клеток, символ ловушки (для области 7), порталный ключ.

Рожденный злой колдуньей от могущественного демона, Телкоун всегда жаждал магической силы. По мере того, как его колдовские способности становились все сильнее, он обошел весь Фаэрун, ища секреты истинной силы. Почти двадцать лет назад он и его компаньоны наткнулись на великолепную цитадель, старую Незерийскую башню Высокого Торога. Уничтожив чудовищ, населяющих это место, Телкоун восстал против своих компаньонов и поработил их всех, став единственным владельцем башни.

Телкоун потратил годы, выискивая секреты башни. Самый большой и наиболее опасный из них – сфера застоя. Он пришел к заключению, что среди существ, заключенных в пределах сферы, есть демонический лорд, и осторожно экспериментирует со способами точной идентификации жителей сферы перед тем, как выпустить их. Он мечтает освободить секретного пленника сферы, и потребовать великую и темную награду за эту помощь.

Ксаос: Улучшенная тварь хаоса; СВ 10; Большой внешний (хаотичный); КХП 16d8+48; Хп 125; Иниц. +4; Скор. 6 метров; КД 16 (касат. 9, отороп. 16); Атака +21 рукопашн. (1d4+6 и телесная нестабильность, 2 когтя) СА Телесная нестабильность; УМ 15; СК Темновидение 18 метров, иммунитет к преобразованию, иммунитет к критическим попаданиям; МЗ ХН; Сп-бр.: Стойк +13, Рефл +10, Воля +10, Сила 22, Ловк 11, Тело 17, Интл 10, Мудр 10, Обн 10.

Навыки и Черты: Взбирание +24, Искусство Побег +16, Скрытность +15, Прыжки +22, Прислушивание +19, Отслеживание +19, Плавание +12, Кульбиты +9; Сражение Вслепую, Рассекающий Удар, Улучшенный Напор, Улучшенная Инициатива, Мощная Атака.

Телесная Нестабильность: Любое существо, пораженное рукопашной атакой Ксаоса, должно пройти спас-бросок Стойкости (КС 21) или стать губчатой, аморфной массой. Пораженное существо неспособно держать или использовать любой объект, не может читать заклинания или использовать магические изделия и не может отличать друга от противника. Его скорость уменьшается до 3 метров или одной четверти от нормальной нормы, смотря что ниже. Оно атакует как слепое. Каждый раунд в аморфном состоянии наносит 1 пункт постоянной потери Мудрости; если Мудрость достигает 0, существо само становится тварью хаоса. Существо может восстанавливать свою форму в течение 1 минуты при успешной проверке Обаяния (КС 15) и может пытаться восстанавливать свою нормальную форму раз в раунд до успеха.

Телесная нестабильность – не болезнь или проклятие, поэтому ее трудно снять. Заклинания смена облика или каменная кожа не вылечивают пораженное существо, но фиксируют его облик на продолжительность заклинания. Заклинания восстановления, излечение или неограниченное восстановление удаляют поражение (отдельное восстановление необходимо для восстановления любой потерянной Мудрости).

Иммунитет к преобразованию: Никакое заклинание или эффект не могут изменить форму Ксаоса, включая полиморфиров и окаменение.

КРОВЬ И ЗОЛОТО

"Кровь и золото" – небольшой набор кампаний в Серебряных Кордонах, детализирующий обстановку сурового ландшафта, места для приключений и опасные ситуации, все из которых находятся в пределах относительно маленькой географической области. Действие происходит около деревни Смертельные Снега. Все участки приключений и события "Крови и золота" разработаны независимо друг от друга, хотя все они имеют взаимосвязь между собой.

Все столкновения в пределах "Крови и золота" подпадают для четырех игровых персонажей 5-го уровня.

Предыстория

Большую часть своего существования деревня Смертельные Снега была маленьким, непримечательным сообществом, подобным многим другим, усеивающим Север. Ее жители выдержали суровость жизни в пограничье, включая орды орков, диких тварей и суровые зимы. Эти опасности сделали народ Смертельных Снегов и бдительным, и целеустремленным. Они сумели к настоящему времени взять верх над угрозами, и получить некоторую меру относительной стабильности для своего сообщества. Это было

- до сих пор.

Состояние дел резко изменилось, когда всего несколько месяцев назад ничего не подозревающий охотник обнаружил золото в водах близлежащей реки. Отдаленное местоположение поселения не стало помехой распространению новостей и слухов, связанных с золотой лихорадкой, которая разожгла интерес золотоискателей и авантюристов. Теперь Смертельные Снега – место назначения для исследователей, ищущих свое благосостояние в опасной горной местности над городом. За ними по пятам прибыли те, кого не интересует охота за золотом, но имеющие намерения эксплуатировать ситуацию. Некоторые надеются заработать монет, обеспечивая товары и услуги золотоискателям, других больше интересуют действия типа жульничества и прямого воровства.

Обзор приключения

"Кровь и золото" – приключение, связанное с местом. Однако оно отличается от большинства сценариев этого типа тем, что окружающая среда приключения не ограничена одним дискретным местом типа подземелья или города. Персонажи игроков могут посетить не только саму деревню Смертельные Снега, но и три места для приключений ("Смерть сверху", "Лагерная стоянка орков" и "Колодец Тьмы"). Каждое из этих мест содержит отдельное, самодостаточное столкновение, которое может быть сыграно независимо от других, но общие нити связаны так, чтобы персонажи могли вовлечься в большую историю.

"Смерть сверху" выставляет персонажей против пары виверн, совершающих набеги на городские пастбища. Логовище виверн всего в паре миль от города.

"Лагерная стоянка орков" описывает временное логово Угрета, одного из сыновей Короля Обола, и жестокой банды воинов-орков, готовящих беспорядки и убийства в городе внизу.

"Колодец Тьмы" вращается вокруг храма Шар, скрытого в заброшенной шахте не слишком далеко от города.

В дополнение к этим участкам приключений здесь представлено два случайных столкновения: "Кровавые охотники", столкновение с двумя злостными воргами, оказывающимися любимцами Угрета, и «Налетчики», столкновение с захудалыми золотоискателями, переполняющими теперь Смертельные Снега.

ЗАЦЕПКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Почему ваши игроки захотели, чтобы их персонажи рискнули забраться в страну Смертельных Снегов? Помните, что это не линейная история, а ряд связанных участков для приключений. Вы можете начинать приключение в любом удобном месте данной области. Что касается побуждений персонажей, Вы можете изобретать ваши собственные причины, по которым персонажи игроков путешествуют сюда, или вы можете выбрать одну из следующих.

Курьеры: Партия несет важные сообщения или документы из Сильверимуна в Мертвые Снега. Эти сообщения могут быть связаны с текущими проблемами сообщества или они могут иметь иной различный характер.

Золотая лихорадка: Новости о золотой лихорадке Смертельных Снегов побудили натиск персонажей, жаждущих внезапного богатства. Заинтригованные возможностью стать богатыми или найти

возможности занять себя в этой ситуации, персонажи идут Смертельные Снега.

Общественный порядок: Партия узнала о неприятностях, тревожащих Смертельные Снега, и решила подать руку помощи в восстановлении безопасности и порядка для народа деревни. Если персонажи уже являются гражданами Серебряных Кордонов, лига может направить их представлять ее интересы в Смертельных Снегах.

Зов Службы: Слухи о деятельности около Смертельных Снегов Тайного Братства, орков или кир-лананов побуждают к действию Арфистов. Агент Арфистов предлагает партии сделать полезное дело, разведывая область у Смертельных Снегов от имени организации.

Смертельные Снега

По прибытии персонажей в общину прочитайте или перефразируйте игрокам следующее:

Расположившись на самых северных склонах Незерийских Гор, стоит маленькое поселение Смертельные Снега. Склоны окружающих гор отбрасывают на городок глубокие, холодные тени. Овцы пасутся на более низких склонах, щипая грубую траву, растущую между скалистыми выступами, охраняемые, вооруженными арбалетами, пастухами. За пастбищами земля резко поднимается к скалам, покрытым редкими елями, а затем – к окутанной мглой Незерийским Горам, взмывающим в небо. С этих высот быстрая, чистая река устремляется вниз, через несколько мелких порогов, пробегая мимо самого городка. Группа из около двухсот деревянных зданий, окруженных древней каменной стеной, находится в нижней части этой альпийской долины. За пределами стен лагерь из палаток, навесов и других временных укрытий растет подобно куче диких сорняков.

Прибыв в сообщество, персонажи должны решить, как они проведут время. Возможно, они прибыли в Смертельные Снега по определенной причине, являющейся или результатом игры кампании, или обеспеченной МП (смотрите Зацепки Персонажей, выше). Консультируйтесь с картой Смертельных Снегов, чтобы определить местоположение важных участков, перечисленных в этом приключении.

ОСНОВНЫЕ ПОТРЕБНОСТИ

Продовольствие и жилье в настоящее время в Смертельных Снегах получить трудновато. Экономика городка находится в хаосе в результате бума в населении. Персонажи могут выбирать среди следующих учреждений (большинство из них указано на карте Смертельных Снегов).

Приют Мартаммора (область 1): Путешественники могут рассчитывать на убежище на одну ночь и разовое питание из черствого хлеба и сыра в истинном приюте, независимо от их средств. Дварфы обычно принимают от пяти до десяти путешественников каждую ночь, но могут найти место почти для двадцати. После первой ночи и первой пищи жилье в день стоит 2 см на лежаке в спальне приюта, и простую пищу из хлеба и сыра еще за 1 см. Жрецы Мартаммора просят гостей покинуть приют после декады, если они не дварфы или не сделали что-либо, чтобы заслужить дружбу Керрилы Джемстар.

Герб (область 3): Эта таверна предоставляет жареную баранину или говядину с вареным картофелем

и зеленью, по 5 см за тарелку. Она также предлагает три комнаты для жилья, две из которых в настоящее время заняты. В третьей комнате можно сравнительно комфортно устроиться вшестером. Владелец Лоннор знает, как мало сейчас хороших комнат, и запрашивает по 5 зм за ночь за комнату.

Дом Ледяного Копья (область 7): Благородные посетители или прославленные герои могут оставаться в доме Леди Айспик неопределенно долго, хотя хорошие манеры указывают на то, что пребывания в две декады достаточно долго для любого. Воспитанные герои, остающиеся в Смертельных Снегах дольше этого, должны учесть это. Служащие Леди Ледяное Айспик обеспечат удобную комнату и превосходное трехразовое питание каждый день любым гостям, не ожидая и не принимая вознаграждения.

Леди Айспик предлагает свой дом авантюристам, только если они заработали себе в Серебряных Кордонах доброе имя (хотя недобросовестные могут использовать успешную проверку Блефа, чтобы воспользоваться гостеприимством).

Дом Вандар (область 9): Этот ветхий старый сарай вряд ли сойдет за гостиницу. Владелец – полурек по имени Вандар (НЗ женщина полу-орк вор 6), размещающая почти семьдесят гостей на влажных, холодных лежаках за 3 см за ночь, или по 5 см, включая простую пищу из галет и бульона. Вандар также управляет "таверной", состоящей из палатки, заполненной самым дешевым пивом, который есть, беря не много ни мало по 1 см за кружку. Несмотря на цены и нищету, ее пивная процветает.

Роза и Молот (область 10): Единственная истинная гостиница в пределах стен Смертельных Снегов, Роза и Молот является как Приютом, так и Наблюдательной Башней. В ней двенадцать частных комнат (двухместные, по 4 зм в день) и общую спальню с комнатой до двадцати мест (лежак стоит 6 см за ночь). Цена жилья включает две простыни и кое-какую простую пищу за каждый день.

ВРЕМЯ ГОДА

Приключение предполагает, что действие происходит в месяце Элиазис, вскоре после ночи Разгара Лета. Вы свободны в выборе времени года, лучше всего подходящего для вашей кампании. Если Вы выбираете зиму, большая часть ландшафта вокруг Смертельных Снегов будет фактически непроходимой, и даже короткие экспедиции в дикую местность могут быть опасны из-за погодных условий.

РАСПРОСТРАНЕНИЕ СЛУХОВ

Вечер, проведенный в пивных Герб, Роза и Молот или Дом Вандар и трата 5 зм или около того, позволяет персонажу сделать попытку проверки навыка Сбор Информации. Чем выше результат проверки, тем большее количество информации персонаж получает, смотрите ниже. (Вы можете предпочесть сбору слухов отыгрыш, тогда проверка навыка может и не понадобиться).

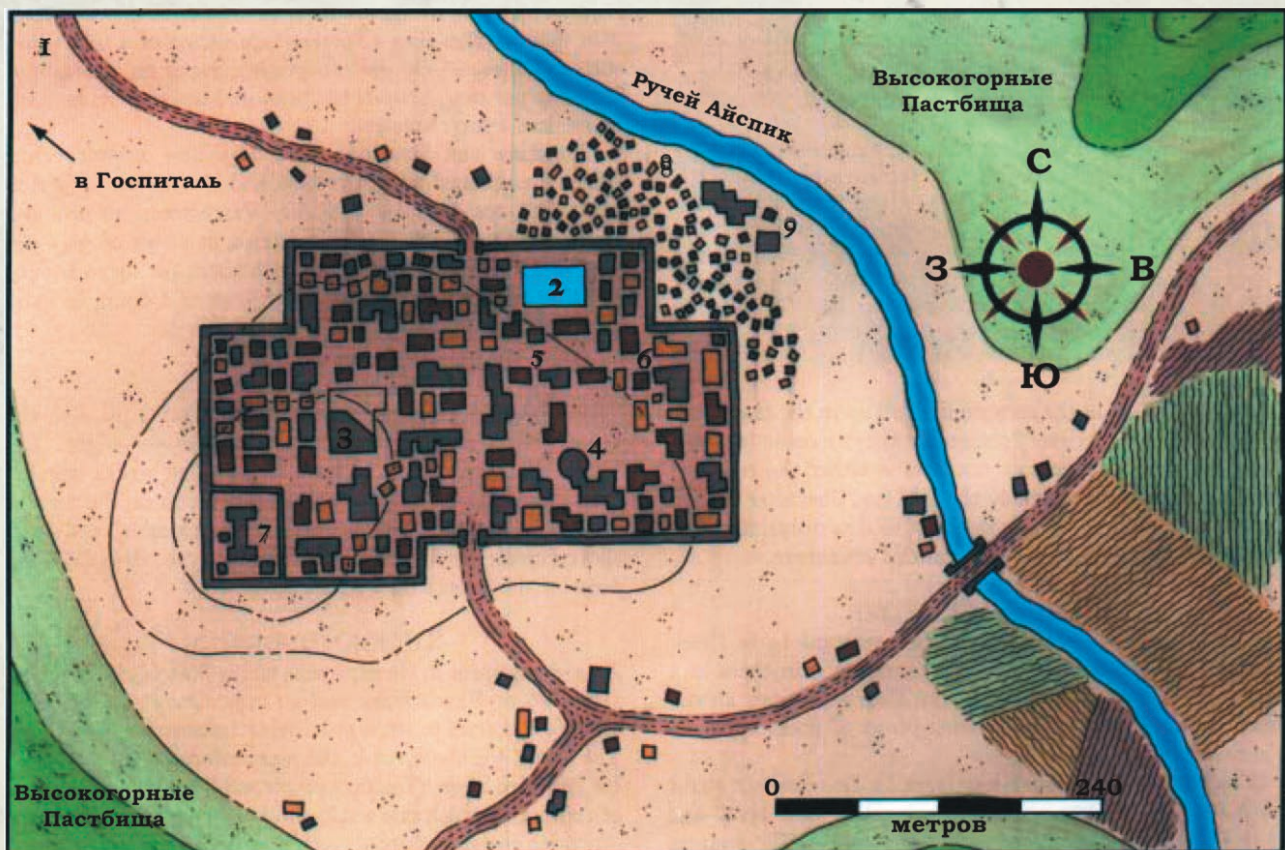
Персонажам игроков, целенаправленно подходящим к капитану Мэнноку, Леди Айспик или ведущим жрецам городка и спрашивающим о делах, которые нужно сделать, дают на выполнение первый вариант (охота на чудовищ), или возможно, об орках на западе, если герои просят несколько вариантов для выбора.

КС 10: Награда в 300 зм предлагается за убийство большого летающего чудовища, которое охотится по ночам на высоких пастбищах (смотрите Нагорные Пастбища, ниже).

КС 15: Несколько путешественников давно не возвращаются. Большинство из них путешествовало около Развилочной Дороги. Там видели больших волков (смотрите Развилочная Дорога).

КС 15: Гопники вытесняют некоторых золотоискателей, нашедших хорошие места (смотрите Золотые прииски, ниже).

КС 20: Орки, вооруженные для войны, были заме-



чены в высоких долинах к западу от города (смотрите "Лагерная стоянка орков").

КС 25: Дварф-золотоискатель ушел несколько декад назад на поиски старых шахт к северу от Развилочной Дороги, но был позже найден мертвым на дороге к Смертельным Снегам, часть его тела была растворенной некоей жидкостью. Жрецы Приюта похоронили его. (Посещение Приюта может пролить больше света на эти слухи и выведет к "Колодцу Тьмы").

Важные места в Смертельных Снегах

Большинство простого народа Смертельных Снегов – пастухи, животноводы, лесорубы, охотниками, и шахтеры (горы поблизости богаты железной рудой, медью и серебром).

1. ПРИЮТ МАРТАММОРА

Приблизительно в трех километрах от Смертельных Снегов стоит укрепленное аббатство, посвященное Мартаммору Дьюину, дварфскому божеству, наблюдающему за дварфами, живущих среди человеческих общин Севера. Мартаммор присматривает за проводниками, исследователями, путешественниками и молниями. Церковь Странника мала, но его последователи лояльны, а дварфы, понимающие, что карьера может завести их далеко от дома, не забывают отдавать ему дань уважения. Многие дварфы-авантюристы почитают Мартаммора, особенно те, чьи путешествия, как кажется, заведут их в случайных или сомнительных направлениях.

Наблюдатель Керрилла Джемстар (НД женщина дварф-щитовик жрец Мартаммора Дьюина 8) возглавляет аббатство. Под её управлением – дюжина жрецов, семь монахов, десять послушников (главным образом Обыв 1 и Обыв 2, давшие клятвы службы) и дюжина охранников. Дварфы управляют приютом и столовой для нуждающихся путешественников, которая в эти дни почти всегда полна.

Керрилла охотно обеспечивает лечение доброму народу, нуждающемуся в нем, хотя и не бесплатно. Как правило, она просит, чтобы получатель такой божественной помощи исполнил службу или сделал что-либо полезное для аббатства. Такие услуги могут включать помощь, поддержание порядка в городе в рядах городской милиции или расследование одного из беспокоящих слухов или решение одной из проблем, в настоящее время стоящих перед городком.

Если спросить ее о золотоискателе, упомянутом в слухах выше, Керрилла сообщит партии, что посредством заклинания *говорить с умершим* она узнала, что Бромгарту, золотоискателю, противостояли "темные жрецы" и "тварь черноты" в старых Шахтах Железной Руки. Она также сообщает партии при-

мерное местоположение старых шахт (место для приключения Колодец Тьмы, далее в этом разделе).

2. НАБЛЮДАТЕЛЬНАЯ БАШНЯ УТРА

Возвышаясь над городскими стенами, эта стройная башня отбрасывает тень на главные ворота. Знамя, реящее на вершине башни, изображает золотой восход солнца Латандера, Лорда Утра. В Наблюдательной Башне живут пять жрецов-латандеритов, а также пара охранников, обеспечивающих сохранность и безопасность храма. Лорд Утра Ашнар Скромный (ЗД мужчина человек Жр 4/Пал 3 Латандера) – лидер храма.

Ашнар находится в превосходных отношениях с Керрилой из Приюта, и они часто совещаются по важным для сообщества проблемам. Их совета и поддержки часто ищут и вознаграждают многие горожане, и пара никогда не была небрежна в предложении помощи, когда она необходима.

Подобно жрецам Приюта, латандериты Наблюдательной Башни обеспечивают лечение доброму люду, которому оно необходимо (смотрите Лечение в Главе 3 Руководство по Игровому Миру Забытые Королевства). Ашнар в чем-то крестоносец и обычно подталкивает авантюристов на смелые действия.

3. ГЕРБ

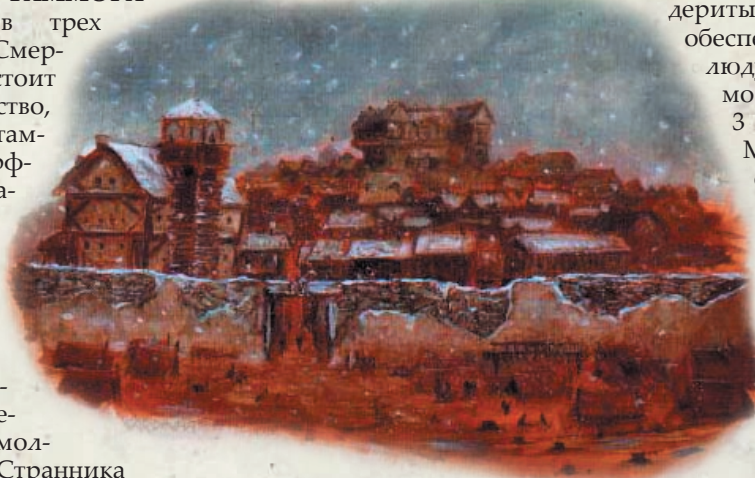
Персонажей, ищущих место, где можно перекусить, направляют к этому маленькому деревянному строению.

Находящийся в собственности и управляемый коренным жителем Смертельных Снегов по имени Лоннор (Н мужчина человек Обыв 3), Герб считается одной из лучших пивных городка. Его деревянный знак – большой деревянный щит с зеленым полем, разделенным посередине сверху донизу широкой белой полосой. Когда его спрашивают о символе, Лоннор пожимает плечами и объясняет, что он был там, когда он купил это место более двадцати лет назад.

Частые посетители Герба – прежде всего местные лесорубы, пастухи и торговцы, желающие избежать шума и суматохи, заполонившей их некогда тихий городок. Они менее дружелюбны к незнакомцам, чем могли бы быть до начала золотой лихорадки, и их реакция на недавно прибывших персонажей начинается как нейтральная.

4. ХАСКАР ПРИБРЕЖНЫЙ, ТОРГОВЕЦ ОДЕЖДОЙ

Хаскар Прибрежный (ЗН мужчина халфлинг Эксп 3) всего несколько месяцев назад громко жаловался всем, кто готов был его слушать, как плохо продвигается бизнес. Теперь его магазин – один из самых занятых в городе, поскольку он продает оборудование по завышенным ценам нетерпеливым золотоискателям. До этого его клиентура включала лесорубов, ловцов и охотников, которым он продавал лезвия и рукоятки топоров, ловушки, стрелы, веревки и рюкзачи. Теперь он продает снаряжение для взбирания, кирки, точильные камни, лопаты, железные порции,



Смертельные Снега

труты, бурдюки, фонари и фонарное масло и другие бесчисленные изделия для тех, кто ищет свое благосостояние на золотых приисках.

Удобство магазина Хаскара в том, что он единственный подлинный торговец одеждой в Смертельных Снегах, хотя несколько конкурентов недавно появились в Снежном Городке (смотрите область 8 на карте Смертельных Снегов) – вкупе с его способностью заполучать новые товары регулярно, несмотря на нехватку их повсюду в деревне, это заметно увеличило количество его клиентов. В настоящее время цены этого учреждения на 40% выше за указанные *Руководстве Игрока*.

5. АПТЕКА

Морвенна Дресдтинн, аптекарь и травовед, обеспечивает лекарственные потребности Смертельных Снегов, так как она унаследовала этот маленький магазин от своего отца более двадцати лет назад. Морвенне (ХД человек женщина Адп 6) было тогда за пятьдесят, и она сейчас не ранний цыпленок, как она любит говорить своим клиентам. Однако, ее квалификация очевидна – той ловкой манерой, в которой она подбирает, готовит и разливает в бутылки компоненты обычных домашних средств. Народ города приходит к ней за бальзамами, чтобы ослабить свой ревматизм, припарками против зубной боли, и чаями, улучшающим пищеварение. Она обладает навыками и методами создания *снадобий* лечения легких ранений, лечения средних ранений и противостоять элементам, которые она продает по стандартной цене. Ее магазин повидал немало после открытия местного золота: многие золотоискатели приходили к ней за микстурами и часто давили на нее, пытаясь получить требуемое.

6. ГОРОДСКАЯ ТЮРЬМА

Это одноэтажное каменное здание ломится от задер-

жанных. Большинство заключенных в тюрьму – люди и дварфы из Снежного Городка (смотрите область 8), арестованные за то, что напивались и устраивали беспорядок на городских улицах. Некоторых задержали за совершение незначительных преступлений типа мелкого воровства, нанесение вреда имуществу и нападений. Леди Арлета Айспик будет судить последних, когда позволит ее распорядок.

Поскольку население Смертельных Снегов растет, работающее сверхурочно ополчение делает все больше арестов, и по сути тюрьма просто не может содержать больше народа. Ополчение уменьшило наказание за большинство незначительных нарушений до одной ночи в тюрьме, а Леди Айспик Копье и ее совет работают над системой денежно-кредитных штрафов для усиления более традиционных наказаний. Персонажи, которые нарушат какой-либо из законов, обычных для общин Севера, вероятно, проведут здесь, по крайней мере, одну ночь.

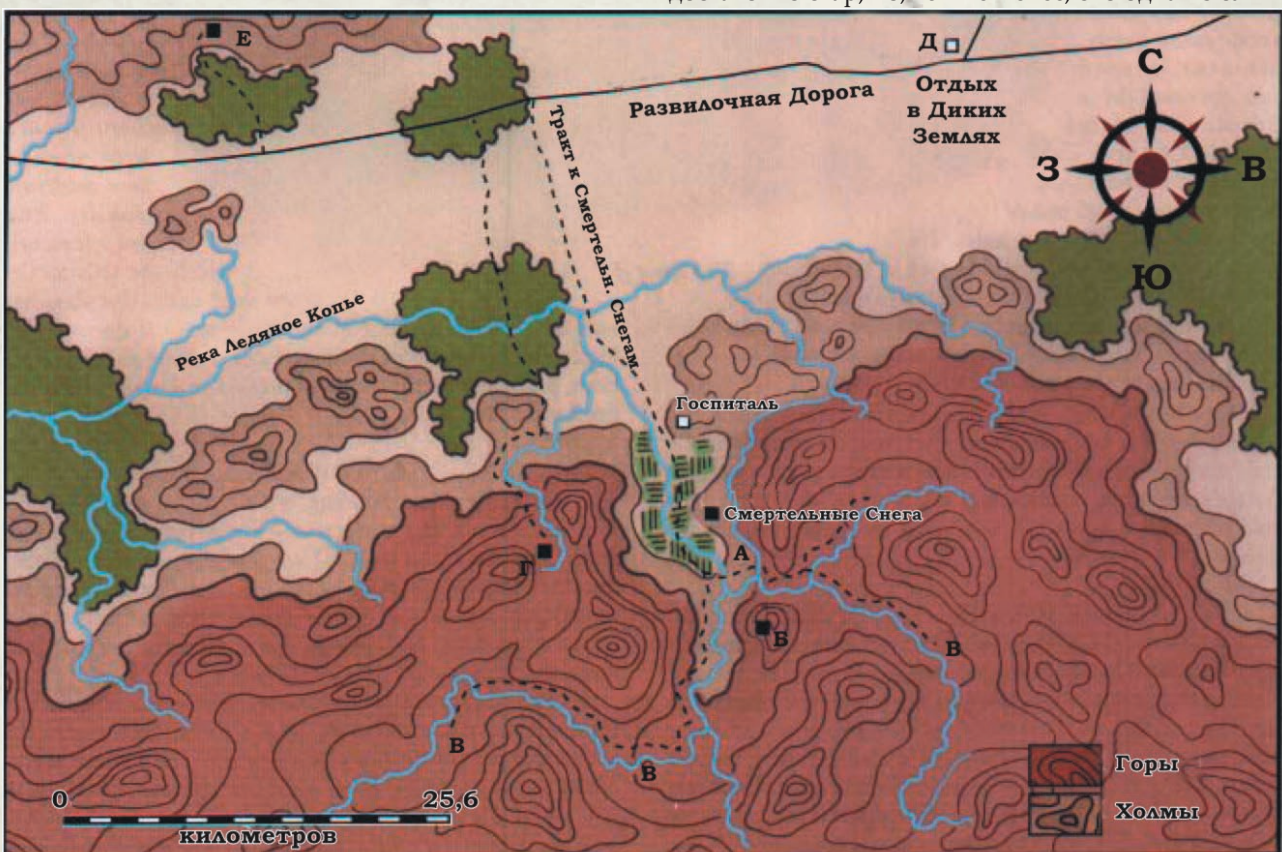
Мэннок, Капитан Стражи: Мужчина человек Вот 5; СВ 4; Средний гуманоид; КХП 5d8+8; Хп 32; Иници. +1; Скор. 6 метров; КД 18 (касат. 11, отороп. 17); Атака +9 рукопашн. (1d8+3/19-20, *длинный меч* +1) +7 стрелков. (1d8/19-20, легкий арбалет); МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +5, Рефл +2, Воля +0; Сила 15, Ловк 13, Тело 12, Интл 13, Мудр 8, Обн 10.

Навыки и Черты: Взбирание +1, Запутывание +4, Прислушивание +5, Езда Верхом +4, Отслеживание +5; Настороженность, Прочность, Фокусировка в Оружие (*длинный меч*).

Имущество: *длинный меч* +1, превосходный легкий арбалет, 20 арбалетных стрел, превосходные нагрудные латы, большой деревянный щит, *снадобье* лечения средних ранений.

7. Дом Айспик

Этот двухэтажный особняк из дерева и камня на вид достаточно стар, но, тем не менее, это одна из самых



внушительных построек Смертельных Снегов. Этим домом поколениями заведовало семейство Айспик, теперь это дом Леди Арлеты, единственного наследственного дворянина и номинального лидера общества. Охрана Леди, команда из восьми оплачиваемых солдат во главе с Капитаном Ривхой Стормевик (ХД человек женщина Вн 3), охраняет железные ворота в каменной стене, окружающей поместье. Особняк стоит в центре прекрасного, хорошо обрабатываемого сада.

Охрана никому не позволяет проходить, кто не имеет назначения, чтобы увидеть Леди Айспик, или не находится в Смертельных Снегах по неким официальным делам. Представителям лиги Серебряных Кордонов или имеющим знаки посланников других городов-членов входить разрешают, но только в течение дня и только после того, как один из охранников объявит об их прибытии леди в доме. Остальные (например, авантюристы, желающие предложить свою помощь) должны писать письмо с прошением аудиенции и вручить его охране, которая передаст его Леди Арлете. Если автор не явный бездельник и не имеет плохой репутации, леди предоставляет краткую аудиенцию в своем доме, обычно на следующий день.

Леди Арлета Айспик – номинальный правитель Смертельных Снегов и последняя из своего рода. Ее брат унаследовал титул семейства от их матери десять лет назад, но он встретил несвоевременный конец пять лет спустя, когда повел ополченцев города против банды троллей, терроризировавшей отдаленные фермы. С тех пор Арлета носит титул семейства и сопровождающие его обязанности с грацией и навыками. В принятии решений она полагается на неофициальный совет. Члены ее совета – лидеры Наблюдательной Башни Утра, Фелдис Тень Дуба (известный друид) и Мэннок, Капитан Стражи. Она часто приглашает более преуспевающих торговцев Смертельных Снегов на обсуждения совета в качестве специальных консультантов, когда тема касается торговли.

Граждане Смертельных Снегов уважают Леди Айспик за ее правильный суд и справедливость. Они особенно ценят недостаток показной роскоши; она не старается играть роль благородного землевладельца или владыки над "меньшими". Несмотря на тот факт, что она является одним из самых больших землевладельцев области, она никогда не использовала это преимущество, чтобы обращаться с кем-либо из ее арендаторов незаконно. Однако напряжение текущей ситуации начинает давить на Арлету, и ее терпение начинает таять.

Леди Айспик сердечно принимает посетителей в своем сделанном со вкусом, но стареющем доме. Если посетители вежливы и учтивы, она будет общаться с ними соответственно; оскорбительным или невежливым укажет на дверь один из ее домашних охранников. Леди прохладно относится к длинным дружеским беседам на незначительные темы, так как у нее хватает текущих забот. Хотя она и признает, что золотая лихорадка с некоторых сторон выгодна для Смертельных Снегов, она боится, что это разрушит город, прежде чем она закончится. Она благородна любой материальной помощи, которую могут предложить персонажи, и хотя город не может позволить себе предоставить большую награду за услуги авантюристов, она ручается любыми благодетелями, что они получат благословение от неё и ее народа.

Леди Арлета Айспик: Женщина человек Арии 5; СВ 4; Средний гуманоид; КХП 5d8-5; Хп 19; Иниц. +2; Скор. 9 метров; КД 16 (касат. 14, отороп. 14); Атака +4 рукопашн. (1d8/19-20, превосходный длинный меч) или +6 стрелков. (1d8/х3 превосходный длинный лук); МЗ НД; Сп-бр: Стойк +0, Рефл +3, Воля +7; Сила 10, Ловк 14, Тело 9, Интл 14, Мудр 13, Обн 15. Рост 170 сантиметров.

Навыки и умения: Блеф +6, Дипломатия +10, Инсинуация +5, Знание (дворянство) +6, Знание (история Севера) +6, Знание (местное о Севере) +6, Прислушивание +5, Чтение по губам +6, Езда Верхом +10, Чувство Мотива +9, Отслеживание +5; Уворачивание, Сражение Верхом, Железная Воля.

Имущество: Амулет природного доспеха +2, кольцо защиты +2, превосходный длинный меч, превосходная кольчужная рубаха (обычно не носимая, и поэтому не учтена в ее КД выше), превосходный длинный лук, 20 стрел, снадобье лечения средних ранений, снадобье плавания.

8. СНЕЖНЫЙ ГОРОДОК

Когда население золотоискателей превысило пределы вместимости гостиниц города, его таверн и сараев, прибывающие золотоискатели получили разрешение от Леди Айспик основать временный лагерь за пределами городской стены. Это было немногим более месяца назад. Теперь население Снежного Городка (называемого так местными жителями, потому что они ожидают, что он исчезнет осенью с выпадением первого снега) больше, чем в самих Смертельных Снегах.

Это место – лабиринт маленьких, на одного-двух человек, ветхих жилищ, построенных без мыслей о внешнем виде. Днем Снежный Городок в основном пуст, поскольку большинство его жителей ищет золото в ближайших холмах. Ночью это место становится центром шумной деятельности, подпитываемой пивом и подбадривающим спиртом. Весь спектр опасностей и недостатков, едва ли известных в Смертельных Снегах до этого шумного времени, появился в Снежном Городке: азартные игры, наркотики и проституция – главные среди них. Ночь в Снежном Городке гораздо опаснее для неосторожного, чем та же самая ночь в пределах стен Смертельных Снегов. Пьяные золотоискатели, жадные гопники, ловкие карманники и другие сомнительные типы делают все необходимое для постоянной тревоги.

9. ДОМ ВАНДАР

Одна из немногих существенных построек Снежного Городка, Дом Вандар – большая, ветхая "гостиница", состоящая из продуваемого, прохуdivшегося старого сарая и нескольких близлежащих надворных построек, все из которых соединены открываемым в сторону тентом. Владелица Вандар (НЗ женщина полу-орк вор 6), и ее команда из дюжины хулиганов безжалостны к тем, кто беден или достаточно глуп, чтобы довериться ее заботе, многие искатели вернулись сюда с золотых приисков, только чтобы быть втихаря обворованными во сне. Она подкупила пару стражников города и подумывает, как бы спровадить Капитана Мэннока, так как он слишком любопытен.

10. РОЗА И МОЛОТ

Эта удобная гостиница в эти дни почти всегда полна благодаря золотой лихорадке. Однако персонажи,

которые недостаточно отчаянны, чтобы остаться в Приюте, и не известные достаточно, чтобы быть приглашенными остаться в Доме Айспик, могут разместиться в Розе и Молоте.

Гостиницей владеют и управляют Хедрик "Молот" Торлунд (Н мужчина человек Вн 3/Эксп 2), отставной боец, и его жена Роза (Н женщина человек Обыв 1). Они в общем добродушные и оказывают дружественное отношение ко всем, кто приходит к ним, если нет причин думать иначе.

Дикая местность

Всякий раз, когда персонажи покидают относительно безопасную Смертельных Снегов и путешествуют на большие расстояния, они подвергаются жестоким погодным условиям и опасным чудовищам диких мест. Смертельные Снега и земли на севере рассматриваются как открытая местность с целью определения случайной погоды (смотрите Главу 2), в то время как большинство других мест в городке и вокруг него считаются альпийскими областями.

С целью столкновений в дикой местности принимайте Смертельные Снега и земли севернее как часть Лунных Земель, Долины Адбар и региона Холодной Долины (Таблица 2-2). Очевидно, что любой идущий в горы, окружающие город, путешествует через Незерийские Горы (Таблица 2-6). Некоторые из случайных столкновений в дикой местности могут быть смертельными для партий среднего уровня, так что вы должны регулировать количество или тип чудовищ, с которыми они сталкиваются, для соответствия УрС с 2 по 8 (предполагая, что персонажи игроков имеют в среднем 5-й уровень). Шанс столкновения в течение каждого часа путешествия зависит от старания персонажей идти быстро или осторожно, смотрите Столкновения в дикой местности в Главе 2.

Никаких столкновений в дикой местности не про-

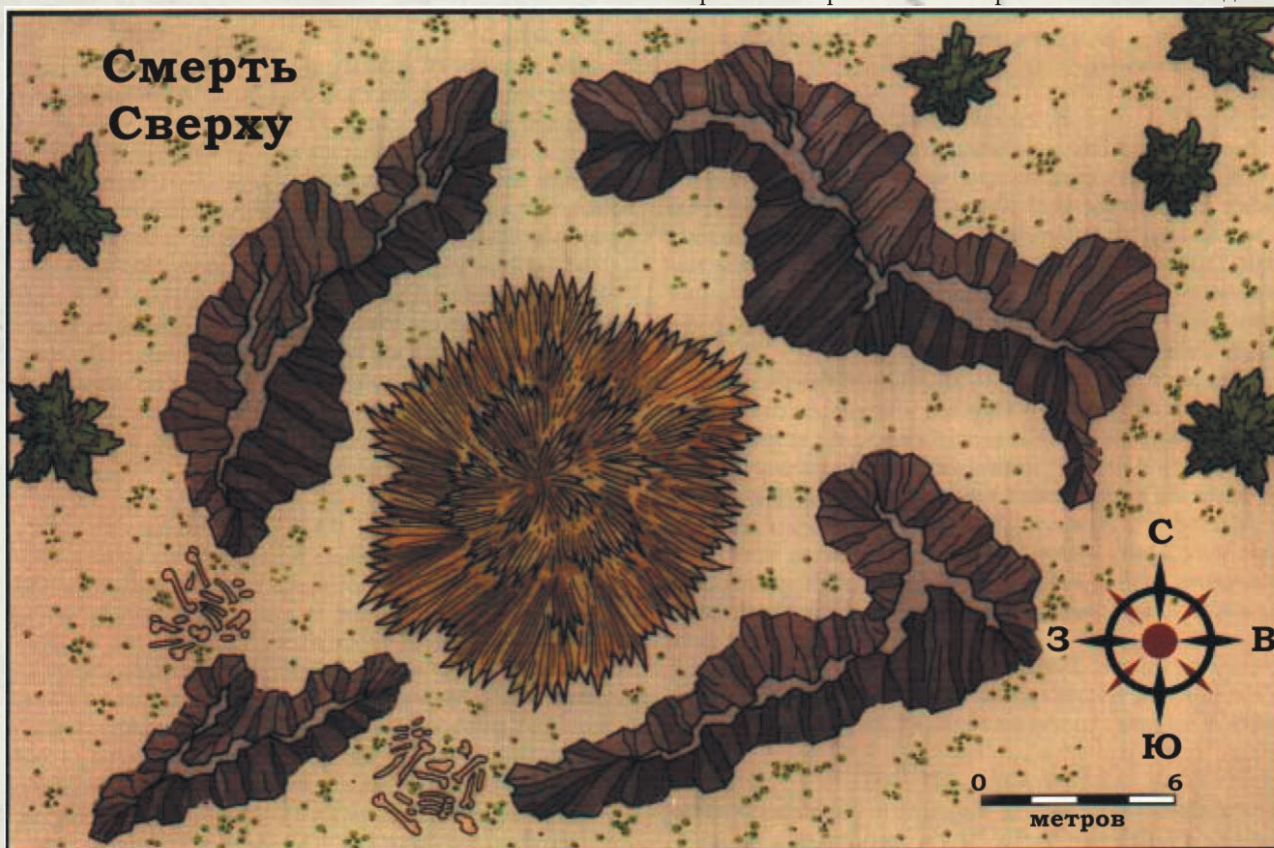
исходит в пределах 3,2 км от городских стен в течение дня или в пределах 1,5 км - ночью или в плохую погоду. Даже чудовища обходят городок стороной, если не ищут себе неприятностей.

А. Пастбища горной страны (УрС 7)

Городок давно использует эти поля на возвышенности для выпаса своего домашнего скота, главным образом овец, коз и крупного рогатого скота. В настоящее время эти области - охотничьи угодья пары виверн (смотрите далее в этой главе "Смерть Сверху"). Долина Смертельных Снегов на несколько километров идет между Горой Мрачный Клык и Горой Оэрвек, и пастухи и животноводы в течение лета используют пастбища высоко на склонах каждой из гор. Пастухи и их семейства составляют примерно сотню из населения Смертельных Снегов, и большинство из них живет в маленьких домах-землянках, рассеянных вверх и вниз по долине.

Пастбища горной страны в настоящее время изводит по ночам своими набегами пара виверн. Существа устроили свое логово под скальным обнажением в скалистых склонах приблизительно в пяти километрах от Смертельных Снегов, и с этой основы они нападают на спящие стада домашнего скота, чтобы урвать несколько сочных кусков каждую ночь. Это продолжается немногим дольше декады, и к настоящему времени пастухи Смертельных Снегов лишились сна и покоя. Они знают, что кто-то нападает и похищает их собственность, но они не способны даже понять, что это, поскольку атаки с ночного неба стремительны.

Персонажи могут узнать об этой ситуации почти в любом общественном месте в Смертельных Снегах. Если им нужен стимул для исследований - общеизвестно, что пастухи предлагают награду в 150 зм любому, кто может положить конец этому ужасу, с которым Леди Айспик пообещала разобраться. Если персонажи прибыли в Смертельные Снега по делам



Серебряных Кордонов или Леди Алустриель, Леди Айсфик может обратиться к ним с просьбой помочь городу, избавив его от этой проблемы. Персонажи могут усомниться в рассказах пастухов о том, что они видели, но они не получают информации сверх вышеупомянутой.

Смерть сверху

Виверны, не сознавая, что кто-то собирается остановить их (и вряд ли заботясь об этом, даже если узнают), охотятся, как обычно на свежую добычу, атакуя каждую ночь различные пастбища. Лучший путь для героев поймать их – просто выбрать стадо и быть начеку; есть шанс 20% того, что они находятся на верном пастбище, когда совершат налет виверны. Если персонажи предпринимают шаги сделать более заманчивое пастбище (объединяя несколько стад вместе или, возможно, через магию ворожбы), шанс увеличивается до 50% за ночь наблюдения.

Поскольку пастбища предлагают немного укрытия, расстояние для возможного столкновения – 6d6×6 метров. С целью этого столкновения вы можете использовать частичный лунный свет, затененный облаками, близкий к звездному свету. Персонажи, караулящие на земле, замечают виверн в случайно определяемом расстоянии обнаружения, при успешной проверке Отслеживания (КС 22). Если персонажи стараются оставаться вне поля зрения, вивернам трудно заметить их на возможном расстоянии обнаружения (КС Отслеживания 35 плюс самый плохой модификатор Скрытности у скрывающихся персонажей), из-за звездного света. Смотрите Расстояние Столкновения в 3 Главе *Руководства Мастера Подземелий*. Обратите внимание, что виверны вряд ли обнаружат скрывающихся персонажей даже с половины расстояния отслеживания, и могут напасть на овец, вообще не зная о присутствии персонажей.

Виверны (2): 66, 53 хп.

Тактика: Пара работает вместе для отражения нападающих, атакуя поочередно или с противоположных сторон – одна бьется, пока другая кружит сверху, ожидая шанса ударить. Существа бегут в свое логово, или если каждое теряет более половины своих полных хит-поинтов, или если один из них убит.

Награда: Пастухи и Леди Ледяное Копье объединились, чтобы дать награду в 300 зм за убийство любого чудовища или чудовищ, терроризирующих окрестности городка. Прежде чем пастухи отдадут свои тяжело заработанные монеты, они захотят увидеть свидетельство того, что персонажи преуспели. (Недобросовестные охотники за чудовищами, могут, конечно, выдать одну мертвую виверну за полное решение проблемы и забрать награду). При отсутствии трупа чудовища, декада без дальнейших нападений будет считаться доказательством того, что герои решили проблему.

Развитие Событий: Если один или обе виверны переживают столкновение с персонажами, они возвращаются, чтобы вновь совершить набег на домашний скот, полностью излечившись. Горожане могут полагать, что монстры были убиты или отброшены, если пастбища свободны от вивернов в течение нескольких ночей подряд, но существа возвратятся, как только смогут.

Б. Логовище виверн (УРС 8)

Виверны живут приблизительно в пяти километрах к юго-востоку от Смертельных Снегов, высоко на горном хребте. Их логово находится в пределах большого обнажения скал, защищенного с нескольких сторон природными скальными формированиями. Когда персонажи достигнут этой области, прочитайте или перефразируйте следующую информацию.

Редкий еловый лес на склоне горы резко уступает место склону лишенных растительности скал, ведущему до зубчатых каменных обнажений, отмечающих вершину горного хребта. Вы видите рассеянные здесь и там по открытому склону кости, выбеленные стихией, которые, похоже, скатились откуда-то сверху. В воздухе висит слабый запах гниющего мяса.

Виверны знают, что любой, кто сумел отогнать их во время их охоты – потенциальная угроза их жизни, так что они будут наблюдать за вторгшимися, если до этого сражались с группой на горных пастбищах. В дневные часы в любое данное время есть шанс 50%, что один из пары спит, отдыхая, чтобы оправиться от ран.

Активные герои, ищущие путь к логову виверн, обнаружат, что до логова можно добраться по трудному подъему на лесистом склоне горы.

Подход: Наихудшая часть подъема – прямо под логовом, изломанный склон высотой 60 метров, наклоняющийся почти под углом в 45 градусов (проверка Взбирания КС 10). Свободные камни на склоне могут срываться из-под ног взбирающихся, производя немалый шум (позволяя вивернам пройти проверки Прислушивания, чтобы обратить внимание на приближение кого-либо пешком). По мере того, как герои подбираются ближе, видно все больше костей животных, а запах мертвой плоти становится еще сильнее и сильнее.

Виверны предпочитают ловить вторгшихся на крутом склоне и атаковать с воздуха, но, будучи загнаны в угол в своем логове, пара будет биться с взошедшими до смерти.

Виверны (2): 66, 53 хп.

Если герои до этого повредили виверн, их хит-поинты должны быть соответственно уменьшены (но также примите во внимание, что виверны, возможно, излечили часть урона до времени, когда с ними персонажи столкнулись здесь).

Сокровище: Некоторые из костей, лежащих вокруг гнезда виверн, принадлежали гуманоидам – дварфам, эльфам, халфлингам и людям. От этих жертв виверны получили следующие изделия, которые теперь лежат под их гнездом: общее количество 400 зм в разбросанных монетах; пара черных опалов, стоящих по 275 зм каждый, и кожаный мешочек, содержащий пыль иллюзии.

Как отмечено в предшествующем описании области, герои, принешие доказательство победы над вивернами, могут потребовать предложенную награду.

В. Золотые прииски (УРС 5)

За пределами Долины Смертельных Снегов лежат Золотые Поля, горная область, осушаемая Течением Ледяное Копье в горах, окружающих город. Именно в одном из притоков этой чистой, холодной реки прошлой весной были найдены первые крупинки золота. Более трехсот представителей почти всех

рас и возрастов проводят большинство своих дней, бродя по этой области. Более выносливые и лучше оснащенные устраивают здесь приисковые лагеря, в то время как другие ежедневно тащатся в высокую страну из Снежного Городка и обратно.

Хотя некоторые из наиболее многообещающих талых потоков к настоящему времени высохли, остается еще множество потоков, ручьев и промоин, питаемых вечными снегами Незерийских Гор. Вдоль этих ручьев золотоискатели испытывают свою удачу. Некоторые из искателей движутся от ручья к ручью каждые несколько дней, надеясь на прорыв, в то время как другие находят место, которое считают более удачным, и работают на нем в течение месяца или дольше.

Многие искатели построили в более многообещающих местах короба-водоводы. Эти устройства фильтруют воду сквозь решетки и ступенчато-подобные короба. Золотоискатели проверяют минералы, собирающиеся в каждом из коробов, на наличие золота. Тем временем вода через водовод возвращается в ручей, из которого была взята, чуть ниже по течению.

Другие золотоискатели предпочитают сита. Они разыскивают отрезки мелких ручьев и ручейков, которые похожи на многообещающие, и проводят часы, просеивая песок потока. Частицы золота, если таковые вообще имеются, извлекаются из сита, остальной мусор выбрасывается. Множество искателей, использующих этот метод, могут работать на одном и том же водном участке.

День на золотых приисках нелегок. Большинство золотоискателей поднимается на рассвете, чтобы проделать крутой подъем на горы, к питаемым источникам, потокам. Они берут с собой еду и воду (а иногда и кое-что покрепче), а также снаряжение и механизмы, которые им понадобятся: рюкзак, веревка, кирка, ручной топор, нож, сита, крюки, свечи, кремль и огниво, факелы. Большинство также носят кусочки мела, уголек или краску, чтобы отмечать места, где они находят "добрую масть", то есть золото.

Хотя количество потоков и ручьев предполагает, что найти хорошее место легко, на деле кое-что может быть сложнее. Этикет золотоискательства считает, что тот, кто устраивается рядом с другим искателем у воды, должен отойти так, чтобы не видеть своего соседа. Однако на практике, есть множество подлых, эгоистичных, неприятных или просто недобросовестных искателей, полностью игнорирующих соглашение. Некоторые из них – забияки, отгоняющие менее агрессивных или более слабых искателей от выбранных мест, в то время как другие просто-напросто запутыванием отбирают успешное место непосредственно у удачливого искателя.

Банды таких "налетчиков" начали формироваться в Снежном Городке. Эти хулиганы ждут, пока кто-либо не сообщит, что нашел добрую масть или прорыв, и не высматривают тех, кто слишком заметно тратит деньги в городке и вокруг него. Затем налетчики находят лагерь удачливой персоны или его участок водовода и используют тактику запутывания или грубую силу, чтобы убедить его отдать место партии налетчиков.

Налетчики

Это столкновение может произойти в любое время, когда персонажи более чем в километре от стен Смертельных Снегов. Банда гопников пристает к персонажам, и от того, как персонажи отвечают им, может

зависеть их репутация – хорошая или плохая – в течение остальной части их пребывания в этих местах.

Беллис, лидер гопников – наемник (НЗ человек мужчина Вн 4), прибывший в Смертельные Снега вскоре после того, как начали распространяться новости о нахождении золота. Он только что закончил службу в армии Эверлунда, но, как пожизненный хулиган (и при этом ленивый), он полагает, что он может получить более быструю прибыль, скорее занимая золотые участки других, чем через военную службу или честную работу. Беллис принимает персонажей за золотоискателей и пробует запутать их. Хотя эта стратегия принесла Беллису и его последователям несколько участков, они пропустили в своей схеме одну важную деталь: им придется, вероятно, ждать, пока захваченный прииск даст какой-то доход.

Когда Вы готовы начать это столкновение, прочитайте или перефразируйте игрокам следующую информацию.

Прямо к вам идет вразвалку и с определенными намерениями четверо людей, все мужчины. Трое из них одеты в сходную одежду – грубые, заляпанные грязью кожаные доспехи, поношенные шерстяные брюки, залатанные шерстяные плащи и немало повидавшие кожаные ботинки. Двое из них несут холщовые мешки, переброшенные через плечо, и все трое держат крепкие деревянные дубинки. Четвертый человек – несколько выше и выглядит значительно лучше своих компаньонов. Его кольчуга и вложенный в ножны меч на бедре хорошо смазаны и в хорошем состоянии. Его высокомерная усмешка выставляет отсутствующий зуб, как будто говоря: "Стойте, дружины – на пару слов!"

Если персонажи позволяют Беллису продолжать «наезд», он говорит на прямоту, что любое золото, которое они обнаружили, теперь принадлежит ему, как и любая близлежащая земля, на которой они нашли это золото.

Хулиганы (3): каждый 12 хп.

Беллис: 40 хп.

Тактика: Беллис приказывает своим последователям атаковать, если персонажи делают что-либо кроме согласия на его требования. Его последователи используют свои дубинки, пытаются скорее причинить временное повреждение, чем убить, в то время как Беллис вытягивает свой палаш и ждет, пока результат битвы не станет более ясен. Если он думает, что его люди проигрывают, он бежит, стремясь, в конечном счете, в Смертельные Снега, где он надеется затеряться в Снежном Городке.

Развитие: Если Беллис спасается, он вынашивает мысль, ожидая подходящую возможность. Он может попытаться собрать другую группу последователей и устроить персонажам засаду, украсть снаряжение персонажей или их скакунов, или распространять злые слухи о действиях персонажей.

Если герои пленят Беллиса и его людей, не убив никого из них, и доставляют их в городок, Капитан Мэннок будет более чем доволен. Награда за эту банду гопников не назначена, но Мэннок (и Леди Айс-спик), конечно же, оценят причастность героев.

Если Беллис или кто-то из его людей будут убиты и в Смертельных Снегах узнают, что ИП ответственны за это (например, если один из хулиганов спасется, или герои сообщат об инциденте сами), когда они вернутся в город, Капитан Маннок не одобрит героев. Капитан не отпустит Беллиса, но, конечно же, потре-

бует у группы объяснений. В зависимости от того, что персонажи ответят ему, Мэннок может посадить их на пару дней в тюрьму за неправильное поведение и передать вопрос Леди Айспик, или спокойно сделает группе выговор, за то, что они взяли закон в свои руки.

Беллис: Мужчина человек Вн 4; СВ 4; гуманоид Среднего размера; КХП 4d10+7; хп 31; Иниц +2; Скор 9 м; КД 17 (касат. 12, отороп. 15); Атака +8 рукопашн (1d10+6/19-20, превосходный палаш) или +6 стрелковая (1d4+3/19-10, метательный кинжал), МЗ НЗ; Сп-бр: Стойк +5, Рефл +3, Воля -1; Сила 17, Ловк 14, Тело 13, Интл 9, Мудр 7, Обн 11. Рост 185 см.

Навыки и черты: Взбирание +2, Приручение Животного +3, +1 Прыжки +1, Езда Верхом (лошадь) +1; Рассекающий Удар, Уворачивание, Мощная Атака, Прочность, Фокусировка в Оружие (палаш), Специализация в Оружие (палаш).

Имущество: Превосходный палаш, кольчуга, кинжал, кольцо из золота с опалом, стоящее 500 зм, *снадобье невидимости*, 2 *снадобья* лечения легких ран, 160 зм.

Джорден, Геддвиг и Меттен: Мужчина человек Вот 2; СВ 1; гуманоид Среднего размера; КХП 2d8+3; каждый по 12 хп; Иниц +1; Скор 9 м; КД 15 (касат. 11, отороп. 14); Атака +4 рукопашн. (1d6+1, дубина) или +2 рукопашн. (1d6 временные, оглушающая дубинка); МЗ НЗ; Сп-бр: Стойк +3, Рефл +1, Воля -1; Сила 13, Ловк 12, Тело 11, Интл 10, Мудр 9, Обн 8.

Навыки и черты: Взбирание +4, Приручение Животного +4, Запугивание +4; Прочность, Фокусировка в Оружие (дубина).

Имущество: Выдубленный кожаный доспех, маленький деревянный щит, дубина, оглушающая дубинка, 4d10 см каждый, 3d4 см каждый.

Г. Развилочная Дорога (УРС 6)

Смертельные Снега находятся в 19 с лишним километрах к юго-западу от Развилки. С Развилки старая мощеная дорога ведет на запад к Сандабару, другая – на север, к Цитадели Адбар. Это – старые дороги dwarфов, относящиеся ко временам Делзуна, им более тысячи лет, и несмотря на свой возраст, они все еще в хорошем состоянии. Камни кое-где выломаны, местами глубокие колеи затрудняют передвижение по дороге, но Дорога Форк все еще служит главным маршрутом через область.

В пяти милях к западу от Отдыха Диких Земель тележная тропа – дорога от Смертельных Снегов – отделяется от Развилочной Дороги, и идет на юг почти на 16 километров, поднимаясь вверх через предгорья. Угрет, лидер партии орков на лагерной стоянке орков (смотрите ниже), послал двух своих любимых воров изводить любых путешественников, рискнувших пойти от города по старой дороге. Ворги патрулируют нижние пределы дороги Смертельных Снегов, вниз от того места, где тропа встречается с Развилочной Дорогой.

Кровавые охотники

Принц Угрет, лидер орков на лагерной стоянке, наблюдающей за Смертельными Снегами, взял с собой Черного Клыка и Кровавые Челюсти, свою любимую пару охотничьих воров, чтобы они помогали ему в разведке территории. Угрет вырастил диких магических тварей из щенков, годы обучения, вложенные в них, вернулись сторицей – существа весьма лояльны своему владельцу и принимают команды только от него. Когда они ему в целом не нужны, лидер орков отпускает воров побродить на свободе. Он ожидает, что они поддержат его цели в отношении его интересов в районе Смертельных Снегов, беспокоя и убивая народ, путешествующий по Развилочной Дороге – за-

иллюстр. Ричарда Сардины



Беллис и его банда

дача, которой ворги следуют с дьявольским ликованием. Хотя этот факт еще нешироко известен в деревне, более чем несколько потенциальных золотоискателей так и не достигли места своего назначения.

Когда герои впервые идут по дороге Смертельных Снегов, ворги возвращаются в лагере Угрета, сообщая лидеру орков о своих последних делах. Они возвращаются в свои охотничьи угодья позже, этой же ночью, и продолжают изводить путешественников, возвращаясь для сообщений Угрету каждые три-четыре дня.

Когда персонажи снова проделывают этот путь (или потому, что они узнали, что поблизости ранят и убивают народ, или потому, что направляются к Развилочной Дороге по другим делам), ворги чуют их запахи, их и избирают целью для своего нападения.

Черный Клык и Кровавые Челюсти: СВ 4; Большой магический зверь; КХП 7d10+28; хп 71, 59; Иниц. +1; Скор. 15 м; КД 14 (касат. 10, отороп. 13); Атака +1-3/+8 рукопашн. (1d8+10, укус); СА Опрокидывание; СК острый нюх; МЗ НЗ; Сп-бр: Стойк +9, Рефл +6, Воля +4; Сила 25, Ловк 13, Тело 19, Интл 6, Мудр 14, Обн 10.

Навыки и черты: Скрытность +5, Прислушивание +9, Бесшумное Передвижение +6, Отслеживание +9, Знание Дикой Местности +2; Настороженность.

Опрокидывание (Экс): Ворг, который поражает атакой укуса, может делать попытку опрокидывания противника свободным действием, не проводя касательную атаку или провоцируя благоприятную атаку. Если попытка неудачна, противник не реагирует на опрокидывание ворга.

Черный Клык и Кровавые Челюсти – ворги необычного размера и силы (продвинутые до 7 Кубиков Хит-Поинтов и Большого размера).

Тактика: Ворги предпочитают преследовать свои жертвы, полагаясь на тихое движение и острые чувства, выслеживая добычу по труднопроходимому

ландшафту. Они предпочитают скорее отдельных персон, чем группы, и следуют за путешественниками километрами, высматривая самого слабого из них. Если есть возможность, пара затем ждет до сумерек, предпочтительно, когда группа будет отдыхать, и нападает на выбранную добычу. Если они способны, они опрокидывают свою добычу, и утаскивают ее, чтобы сожрать (возможно, убивая ее позже).

Вынужденные бежать, ворги пытаются скрываться от преследователей, используя естественный ландшафт.

Развитие: Если один из воров убит, другой, приведет Угрета к трупу. Если оба ворга погибнут в бою, Угрет сначала решит, что они просто запаздывают, и не начнет искать их, пока не пройдет две ночи. В этот момент он отрядит трех своих воинов искать существ, приказав им обыскать охотничьи угодья воров, на предмет наличия своих любимцев. Если персонажи не предприняли шагов, чтобы скрыть тела, ищущие орки обнаруживают тела спустя 1d4+2 дней после начала поисков. Как только Угрет обнаруживает, что кто-то убил одного или обоих его воров, он поклянется отомстить, и не теряет времени в попытке выследить "грязных убийц". Ворги не особо осторожны относительно того, чтобы скрывать свои приход и уход и могут быть выслежены по следам до лагеря Угрета (проверка Знания Дикой Местности, КС 14, одна проверка за каждые 1,6 км пути). Лагерная стоянка орков – примерно в шестнадцати километрах от места засады воров.

Лагерь Орков

Орк Угрет – сын Короля Оболда, Множество Стрел, называющий себя "принцем". Он и его последователи устроились на этой полупостоянной лагерной стоянке, расположенной высоко в скалах над Смертельными Снегами (местоположение Е на карте области Смертельных Снегов). Они плотно используют



несколько естественных известняковых пещер, расположенных близко, к одному из многочисленных бегущих с гор потоков, испещряющих Незерийскую грядку. С этой базы они занимаются разведкой территории вокруг Смертельных Снегов, отмечая характер земли, ключевые защитные особенности и другие важные места поблизости.

Угрета удивило нахождение города, заполненного нетерпеливыми золотоискателями, и он попытался решить, что делать дальше. Он проинструктировал орков-разведчиков проводить разведку, как приказал его отец, и они делают это с такой скоростью и эффективностью, с какой могут. Естественно, Угрет пробовал найти некоторый способ обернуть эту неожиданную ситуацию в своих интересах. Он хотел бы захватить контроль над золотыми приисками (сопротивляться таким богатствам орку не легче, чем человеку или дварфу), но он испытывает недостаток в достаточном количестве войск, чтобы проделать такой удачный ход. Вместо этого Угрет ищет шанс захватить как можно больше золота, одним быстрым набегом, а затем отойти под защиту Мирового Хребта.

Оркам, назначенным в группу к Угрету, нелегко принять намерения командующего ждать лучшей возможности, но пока ни один из них не оспорил храбрость сына Короля Оболда. Если что-либо выйдет из-под контроля, они могут захватить Угрета, связать его и вернуться к его отцу, но ситуация должна будет для них значительно ухудшиться, чтобы они рассмотрели столь решительный акт. Ни одному из орков не нравится идея стать целью для гнева их короля, даже ради спасения собственной шкуры. Пока что орки следуют приказам своего командующего, тщательно патрулируя, избегая разведчиков, наблюдая за золотой лихорадкой и готовясь к быстрому и дикому набегу.

ОБНАРУЖЕНИЕ ЛАГЕРЯ ОРКОВ

Если персонажи не знают точно, где скрываются орки, нахождение лагерной стоянки – вопрос случая или хорошего исследования. Это – пятчасовый марш от Смертельных Снегов до пещер по самому короткому маршруту, но он предполагает, что персонажи точно знают, куда им идти (возможно, потому, что они следовали услышанной информации в Смертельных Снегах). Вертикальный подъем – 900 метров. Есть четыре основных способа найти лагерь: проследить за воргами, найти патруль орков, искать признаки, или просто слепая удача.

Проследживание за воргами: Черный Клык и Кровавые Челюсти путешествуют взад и вперед между лагерем и областью Развилочной Дороги раз-два в день. Герои, сталкивающиеся с воргами ниже Развилочной Дороги, могут проследить их до лагеря (смотрите "Кровавые Охотники", выше).

Патрули орков: Патрули Угрета бродят по области около его лагеря (смотрите Патрули, ниже). В то время как персонажи находятся в пределах этой области, они могут столкнуться с разведчиками Угрета. Герои могут захватить патрульного орка и выведать у

пленника точное местоположение лагеря, или могут проследить орков до их логовища (КС Знаний Дикой Местности 15).

Поиск признаков: Если персонажи прилагают существенные усилия, чтобы искать признаки орков, находясь в пределах полутора километров от лагеря, им позволяет проверка Поиска (или проверка Знаний Дикой Местности) против КС 30, чтобы найти следы в области. Орки в ходе своих патрулей обошли большинство земли вокруг своего логовища, поэтому есть старые, слабые следы (КС Знаний Дикой Местности 25), которые выводят к их лагерной стоянке.

Слепая удача: Если группа проходит в пределах 0,8-1,0 км от лагерной стоянки в процессе блуждания по области, она имеет шанс случайно наткнуться на лагерь. Позвольте персонажам проверку Отслеживания (КС 25), чтобы обратить внимание на странно выглядящее скальное обнажение за деревьями, когда они проходят в пределах 0,8 километров. Если они подходят на 150 метров ближе, им позволит вторая проверка Отслеживания (КС 10). Если персонажи не замечают скального обнажения, они проходят мимо, не увидев лагеря, если только случайно не входят в область показанной на карте лагерной стоянки.

ПАТРУЛИ (УРС 1)

В течение дня орки остаются в пещерах, но выпускают двух солдат-орков патрулировать окрестности, на случай, если какие-либо разведчики подберутся слишком близко. Эти скауты бродят по неравномерной окружности в пределах 1,5 км или около того от лагерной стоянки в течение двух, после этого сменяясь.

В течение каждого часа, который персонажи проводят в пределах 1,5 км от пещер, они имеют шанс 10% столкнуться с патрулем. Если произошло столкновение, и персонажи, и орки делают проверки Отслеживания, как описано в Расстояние Столкновения в Главе 5 *Руководства Мастера Подземелий*. Местность в этой области – редкий лес.

Если вы решаете, что это столкновение происходит ночью или в ненастную погоду, измените расстояние обнаружения и проверки навыка соответственно.

Помните, что орки получают –1 штраф к броскам атак при ярком солнечном свете. С орками нужно обращаться как с враждебно настроенными, при определении их реакции. Их первая цель состоит в том, чтобы скрыть очевидность своего присутствия, а это означает с их стороны убедиться, что персонажи не выживут, чтобы сообщить о столкновении. Арбалеты обоих орков перед столкновением заряжены. Если один орк погибает, а другой имеет возможность сбежать, он попытается сделать это, пробуя найти укрытие в дикой местности, где сможет скрываться до темноты. Если ему это удастся, он затем пытается проделать путь обратно к лагерной стоянке, чтобы предупредить других.

Орк (1): 4 хп.

Ветеран-орк (1): 11 хп, смотрите ниже.

1. Поток

Персонажи могут также натолкнуться на этот участок неумышленно, следуя вдоль этого потока. Когда они изначально достигают потока, прочитайте или перефразируйте игрокам следующую информацию.

Быстрый, узкий поток, не более 1,2 метра в поперечнике, в его самом широком месте, течет через светлый сосновый лес и покрытых мхом валунов, к большому

УКРАДЕННОЕ ЗОЛОТО

Орки при Угрете, несколько богаче, чем обычные орки. Так как они убили и ограбили нескольких неудачливых золотодобытчиков в этой области, каждый орк имеет с собой золотую пыль, стоящую 4d4 зм, в маленьком кошельке.

скальному обнажению. Его мчащиеся воды наполняют ложину звуком.

Поток весьма мелок, имея в среднем 0,3 метра глубины. Постоянный звук потока дает –2 штраф всем проверкам Прислушивания, которые сделаны в пределах 12 метров от него.

Рядом с потоком нет тропы, но, тем не менее, по склону подняться несложно. Ландшафт чередуется между относительно открытыми скалистыми участками земли, усеянными маленькими валунами, и крепкими горными соснами.

2. ПОДХОДЫ (УРС 3)

Орки сделали все возможное, чтобы скрыть свое присутствие, включая попытки передвигаться по возможности только по скалистой земле (чтобы снизить возможность оставить за собой следы, по которым их могут проследить враги). При приближении к пещере они идут по потоку, а не по тропе.

Заслонка, собранная из пригодных экранов из листвы, закрывает устье пещеры в области 4. Персонажи в этой области, изучающие ее, имеют право на проверку Отслеживания (КС 15), чтобы заметить экран. Результат проверки 25 или выше также позволяет заметить скрывающуюся за экраном засаду. Засада в области 4 ждет, пока персонажи не подойдут на 9 метров от ее позиции, чтобы активизировать описанную ниже ловушку.

Орки в этой области установили несколько ловушек-силков. Эти ловушки срабатывают, когда кто-либо пересекает квадрат на карте, отмеченный Л.

Силок (скрытая сеть 5-фт диаметра): СВ 3; ловбой пойманный сетью приподнят на 1,5 метра над землей и пригвожден; спас-бросок Рефлекса (КС 20) для избежания; проверка Силы (КС 25), чтобы вырваться на свободу; проверка Искусства Побег (КС 26), чтобы выскользнуть на свободу; проверка Поиска (КС 24); Блокировка Устройств (КС 15).

Часовые: Когда отряд орков находится в убежище, на страже всегда стоят два орка. Оба отмечены на карте Ч. Один из них, сидит примерно в 3 метрах над землей в ветвях большой сосны над потоком, другой скрывается за экраном из плотной листвы в устье пещеры. Экран добавляет +10 к проверке Скрытности орка-часового, когда он находится за ним. Обнаружение сторожевого, который скрывается в ели, более трудное; толстые сосновые ветви добавляют +15 к проверке Скрытности этого орка.

Орки (2): каждый 4 хп. Боевой топор, легкий арбалет.

Тактика: Часовой за экраном имеет приказ активизировать бревно-ловушку, если любые потенциально враждебные существа подойдут на 9 метров к устью пещеры (смотрите область 3). Приказ часовому на дереве состоит в том, чтобы ждать, когда его товарищ-часовой активизирует бревно-ловушку, и стрелять по вторгшимся из арбалета. Он также стреляет в любого, пойманного в один из силков. Если он обнаруживает вторгшегося, он ждет срабатывания ловушки-бревна, чтобы войти в игру; если вторгшийся, которого он обнаруживает, доходит до 3 метров от устья пещеры без срабатывания бревна-ловушки, он предполагает, что другой часовой не видит вторгшегося, и открывает огонь из арбалета.

3. ЗАСАДА (УРС 5)

Как только персонажи подойдут на 9 метров к устью пещеры, они четко увидят экран. Прочитайте или

перефразируйте игрокам следующую информацию.

Простой экран из сосновых веток и листвы, укрепленный на деревянной рамке, скрывает вход в пещеру от случайного наблюдения. Пещера ведет вглубь горы, вырисовывающейся над долиной реки.

Экран не предназначен быть реальным препятствием. Он весит всего около 22,5 кг, и может быть сдвинут в сторону действием равным передвижению. Один из часовых, описанных в области 2, караулит за экраном, готовясь встретить вторгшихся или предупредить своих товарищей.

Орк: 4 хп. Боевой топор, легкий арбалет.

Тактика: Если охранника в засаде не привлекают персонажи из области 2, он здесь с ними сражается. (Если персонажи уже победили его, игнорируйте это столкновение). Он ждет, пока герои не подойдут на 9 метров, и сталкивает пару заранее подготовленных бревен вниз по склону, ведущему к устью пещеры.

Ловушка – Катящееся бревно (бревно длиной 3 метра): СВ 3; +10 стрелковая касательная атака; 3d8 пунктов поврежденный; Спас-бросок Рефлекса (КС 20) – нейтрализует; Поиск (КС 25); Блокировка Устройств (КС 15).

Бревна также служат системой предупреждения лагеря: пара металлических кастрюль привязана к концам обоих бревен; когда бревна катятся, кастрюли громко грохочут. Шум достаточен, чтобы сообщить всем оркам внутри пещер о надвигающихся проблемах.

4. ТУННЕЛЬ ВХОД (УРС 6)

Устье пещеры открывается в узкий известняковый туннель, идущий внутрь склона горы. Потолок туннеля всего 2,4 метра высотой, и он не более 1,8 метра шириной в самом широком месте. Стены – гладкие и влажные, по ним ручейками стекает вода. Воздух в пещере несет тяжелый животный аромат, мало, чем отличающийся от похожего на мокрую псину.

Если часовые подняли тревогу, персонажи, входящие в туннель, должны пробиться сквозь оставшихся солдат-орков. В остальном этот проход безопасен.

Тактика: Если орки в области 5 приведены в готовность для защиты этого прохода, учтите, что туннель настолько узок, что существа могут идти по нему лишь поодиночке. Орки дают бой любым вторгшимся, пока Угрет одевает свои доспехи и готовится сам.

5. СПАЛЬНАЯ ПЕЩЕРА (УРС 6)

Пол этой большой известняковой пещеры замусорен грудями вонючего, рваного меха от животных. Запах от мехов не улучшает обстановку, сырость по всем стенам и на полу пещеры. Цилиндрическая секция, вырубленная из большого дерева, служит временным столом, и на его поверхности рассыпаны обглоданные кости животных, кожаные пивные кружки и другие личные вещицы. У дальней стены сложены несколько выпирающих мешков и небольшая бочка. Другие туннели выходят из пещеры рядом с проходом, который является входом. На севере узкая щель извивается по скалам наверх, поблескивая водой.

В течение дневных часов все орки, кроме тех, что на страже и на патрулях, находятся здесь, укрываясь от солнечного света. Ночью двое часовых в области 2 остаются при исполнении служебных обязанностей, в то время как остальная часть маленькой компании выбирается на разведку территории.



Орки (6): каждый по 4 хп.

Ветераны-орки (4): каждый по 11 хп. Смотрите ниже.

Тактика: Орки, вынужденные отступить из туннеля, стоят здесь, защищая вход в пещеру своего лидера. Встретившись с одним или двумя квалифицированными противниками, орки могут внезапно дать способ вовлечь себя на открытую площадь области 5 и затем окружить своих противников, чтобы получить фланкирующие атаки или сделать попытку массового захвата.

Если все кажется потерянным, орки пытаются сбежать через щель в северной стене. Эта – узкая (КС Искусства Побегу 10) и поднимающаяся (КС ВЗбирания 10) трещина ведет, через приблизительно 7,5 метров, к маленькой дыре на северной стороне скалистой вершины.

6. Покои Угрета (УРС 4-7)

Эта естественная известняковая пещера меньше, чем спальня орков и сушилка. Груда кож животных во главе с кожей очень большой ласки находится в южном углу палаты. Еще одна секция деревянных сидений – на полу пещеры, а наверху натянута широкая кожа животного, покрытая вроде как грубыми надписями и рисунками.

Сын Короля Оболда Множество Стрел считает всю пещеру своей, и он обустроился здесь, среди некоторого комфорта, прихваченного с собой в экспедицию.

Если персонажи сражались с Черным Клыком и Кровавыми Челюстями и отогнали их, эти два вора будут здесь. Если персонажи не столкнулись с ворами, все же есть шанс 20%, что эти двое будут здесь в любое данное время (что делает столкновение намного более сложным).

Угрет: 27 хп. Смотрите ниже.

Черный Клык и Кровавые Челюсти: 71, 59 хп. Смотрите ранее в этой главе "Кровавые охотники".

Тактика: Принц Угрет жестоко бьется, не давая захватить себя, он начинает свою способность – ярость, когда персонажи появляются в его покоях. Он ни о чем не просит и отказывается сдаваться, если ему предлагают выбор. Если у него есть достаточно времени, он пьет перед боем свое *снадобье героизма*. Он знает слишком много о планах своего отца, чтобы попасть в руки врагов. Если он не может избежать пленения, он сделает все возможное, чтобы захватившие казнили его. Он знает, что отец не будет платить выкуп, и даже если он сумеет сбежать, Король Оболд может казнить его так или иначе за неудачу в его миссии. Конечно, он еще и потеряет огромное уважение среди своих братьев и других орков армии. Смерть кажется ему предпочтительней такого оскорбления.

Сокровище: Банда Угрета пришла в Смертельные Снега разведывать, а не грабить. Несмотря на запрет, они кое-что на-

Орки Угрета отбивают атаку

копили. Два деревянных сундука в этой комнате содержат 855 см, 315 зм и двадцать кож бобра, стоящих по 5 зм за штуку. Шкура ужасной ласки, на которой спит Угрет, стоит 40 зм.

Развитие: Если персонажи пленят Угрета, они выполнили нечто значительное. Если орки-разведчики в большинстве своем целы, они немедленно возвращаются домой и сообщают Королю Оболду, что его сын схвачен. Это может стать тем случаем, который ускорит атаку Оболды на Серебряные Кордоны, или, если король орков захочет выждать время, он может нанять наемников, чтобы освободить сына, послав убийц, чтобы убить его прежде, чем Угрет сможет разгласить какие-либо ценные секреты, или даже послать компанию солдат, чтобы в стереть отместку Смертельные Снега.

Угрет: Мужчина орк варвар 4; СВ 4; гуманоид Среднего размера; КХП 4d12+12; хп 39; Иниц. +1; Скор. 9 метров, КД 16 (касат. 11, отороп. 15); Атака +8 рукопашн. (1d12+3/x3, превосходный двуручный топор) или +5 стрелков. (1d8/19-20, легкий арбалет); СК Темновидение 18 метров, быстрое передвижение, ярость 2/день, сверхъестественное уклонение (бонус Ловкости к КД), чувствительность к свету; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +7, Рефл +2, Воля +1; Сила 14, Ловк 15, Тело 16, Интл 9, Мудр 10, Обн 8. Рост 175 см.

Навыки и черты: Взбирание +5, Запугивание +3, Прыжки +2, Прислушивание +5, Отслеживание +6, Знания Дикой Местности +2; Настороженность, Фокусировка в Оружие (двуручный топор).

Ярость: Когда Угрет в ярости, происходят следующие изменения: КД 14 (касат. 9, отороп. 13), Хп. 47; Атака +10 рукопашн. (1d12+6/x3, превосходный двуручный топор); Сп-бр: Стойк +9, Воля +3; Сила 18, Тело 20, Взбирание +7, Прыжки +4. Его ярость длится 7 раундов, и он утомлен после нее (-2 Сила, -2 Ловкость, не может проводить стремительность или бегать) на оставшуюся продолжительность столкновения.

Чувствительность к свету: Орки переносят -1 штраф к броскам атаки при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

Имущество: Превосходный двуручный топор, легкий арбалет, 20 стрел, *нагрудные латы +1, снадобье лечения средних ранений, снадобье героизма*.

Ветеран-орк: Вот 2; СВ 1; гуманоид Среднего размера; КХП 2d8+2; Хп. 11; Иниц. +0; Скор. 9 метров; КД 16 (касат. 10, отороп. 16), Атака +5 рукопашн. (1d8+3/x3, боевой топор) или +2 стрелков. (1d8/19-20, легкий арбалет); СК Темновидение 18 метров, чувствительность к свету; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +4, Рефл +0, Воля -1; Сила 16, Ловк 10, Тело 13, Интл 7, Мудр 9, Обн 6.

Навыки и Черты: Прислушивание +2, Отслеживание +2.

Чувствительность к свету: Орки переносят -1 штраф к броскам атаки на ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания *дневной свет*.

Имущество: Цепная рубаша, большой деревянный щит, боевой топор, легкий арбалет, 20 зарядов.

КОЛОДЕЦ ТЬМЫ

Джадили Дарвий – молодая и честолюбивая жрица на службе Шар. По воле Хозяйки Ночи, явившейся Джадили во сне, молодая жрица установила заставу для своей темной и скрытной веры. Джадили занялась преобразованием старой шахты dwarфов (местоположение Е на карте области Смертельных Снегов) в подходящую святыню Темной Богини – задачу, которую она выполняет с наслаждением.

Сопровождают Джадили четыре аколита, новички на службе своей богини. Аколиты – преданные служители Джадили; они видят в ее голосе голос своей богини и жертвуют своими жизнями, если она прикажет.

Храм расположен внутри покинутых шахт dwarфов (Шахты Железной Руки), которые были основаны приблизительно четыре сотни лет назад, но никогда не были закончены. Налетчики-орки, жаждущие крови и сокровищ, напали на шахты прежде, чем строители получили возможность закончить чуть больше начальных раскопок. Защитники стояли отважно, но все они пали перед подавляющим количеством орды.

Шахты Железной Руки не особенно известны в Смертельных Снегах, но в течение многих лет у них была репутация места, заполненного ужасными чудовищами. Керрилла Джемстар, лидер Приюта Мартаммора, знает, что золотодобытчик Бромгарт Железнодорожный нашел свою смерть в старых шахтах, и когда игровые персонажи просят ее о помощи или предлагают свои услуги, она направит их к шахтам.

Если герои получают указания от Керриллы (или любого давно-живущего жителя Смертельных Снегов), они могут найти Шахты Железной Руки без особых проблем. Они также могут найти шахты, идя по тележным следам от шахт до Развилочной Дороги и следуя по тропе в предгорья Гор Раувин.

ПРИБЛИЖЕНИЕ К ШАХТЕ

Забывтый старый тракт для телег ведет с Разилочной Дороги к Шахтам Железной Руки, виляя между крутыми холмами и густыми лесами. Поиск следов от телег (КС Знание Дикой Местности 14) показывает признаки случайного прохода существ различных типов, включая по крайней мере одного мула, нескольких гуманоидов Среднего размера и нескольких Больших гуманоидов. Если персонаж, исследующий тропу, получает результат проверки 24 или

ОСОБЕННОСТИ ШАХТЫ

Комнаты и проходы в шахтах имеют следующие общие особенности, если только в описании определенной области не отмечено иначе. Во-первых, проходы и помещения высотой всего 1,5 метра; вошедшие сюда ростом 1,5 метра или выше, должны ходить склонившись и переносить -2 условный штраф к броскам атак в бою, в столь тесном пространстве. Люди, населяющие комплекс, привыкли к низким потолкам и не переносят этого штрафа.

Во-вторых, большинство комнат полностью лишено света. Персонажу без темновидения требуется источник света, чтобы видеть. Наконец, шахты необычно холодны и влажны – температура около 4,4–4,5 С° (холодные условия, описано в Главе 3 *Руководства Мастера Подземелий*). Персонажи без теплой одежды могут быть подвержены холоду и получить повреждения, если проведут в шахтах много времени.

лучше, он может различить, что один набор следов, вел обратно к Развилочной Дороге, и был, вероятно, оставлен тяжело раненым гуманоидом, который часто спотыкался и падал, проползая часть пути (эти следы были оставлены дварфом золотодобытчиком, сбежавшим из Колодца).

Когда герои приближаются к шахте, прочитайте или перефразируйте игрокам следующую информацию.

Следы телеги заканчиваются на заросшей поляне, окруженной горсткой давно разрушенных деревянных построек, которые теперь не более чем пустые оболочки. Крутой склон поднимается к северу. От поляны широкий глиняный скат, вымощенный гнилыми бревнами, ведет ко входу в шахту на склоне холма. Вход - немногим более чем квадратное отверстие, вырезанное в склоне, видимое над деревьями с расстояния примерно в 200 метров.

В старых уличных пристройках нет ничего интересного. Сотни лет назад они были бункерами, плавильными и мастерскими рядом с шахтами. Персонажи сколько угодно могут шнырять вокруг входа, наблюдая за черной дырой в скале, - охрана храма, в общем, не выходит к входу, повинаясь приказу лидера вести себя сдержанно.

В непосредственной близости от входа в шахту нет хорошо заметных следов, так как земля слишком тверда и скалиста, чтобы сохранять большинство отпечатков. Однако персонаж с чертой Чтение Следов может заметить (КС Знаний Дикой Местности 19) на поляне большее количество смешанных следов, идущих из и к входу в шахту. Этим следам от двух до пяти дней.

ВХОД В ШАХТУ

Вход в шахту - широкое, низкое отверстие, шириной 6 метров и высотой 3 метра, уходя склоном на 15

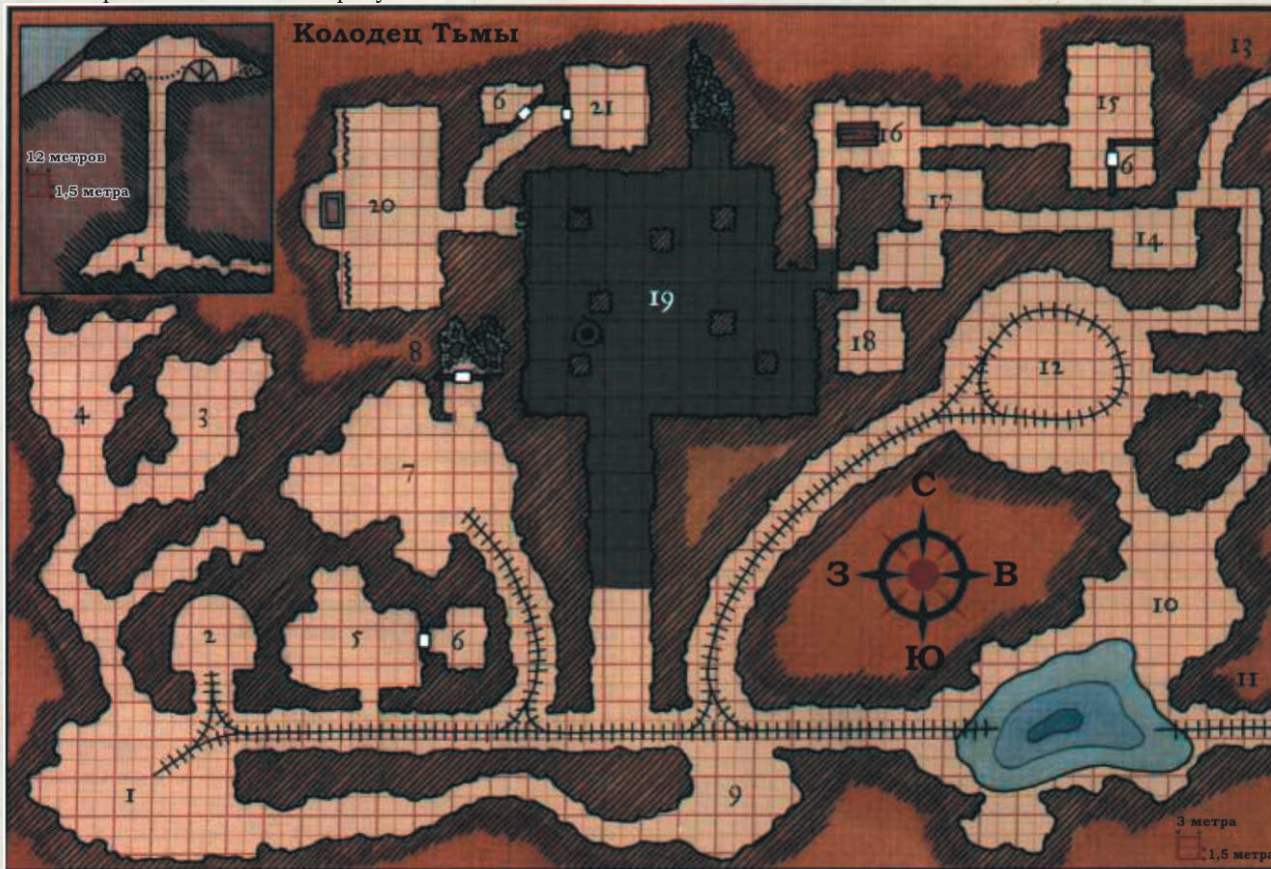
метров под основание холма. Подход нетруден благодаря плавно сходящему скату, который первоначальные строители создали для прохода тяжелых телег с рудой. Скат ближе к вершине выравнивается, формируя платформу длиной 6 метров и шириной 3 метра, образуя порог дверей в шахту. Как только персонажи достигают этой точки, прочитайте или перефразируйте игрокам следующую информацию.

Вы стоите прямо перед широким проходом в скалу склона. Толстая каменная структура, построенная из трех гранитных плит, швы которых соединены без цемента, окружает вход с трех сторон (слева, справа и сверху). Изнутри доносится слабый запах несвежего воздуха и гнили.

Парные опоры из гранитных блоков идут вдоль туннеля в темноту. Проход за порогом - шириной 6 метров и высотой 3 метров. Туннель расширяется до 24 метров за порогом. Когда персонажи достигают этой точки...

Проход резко расширяется, превращаясь в большое квадратное помещение. Сухой, прохладный ветерок по мере вашего приближения медленно вас обдувает, неся с собой то же зловоние гнили, которое вы заметили на пороге. Комната вырезана внутри склона, ее стены, пол и потолок тщательно сделаны из естественного камня. В центре пола комнаты подобно голодному рту разъят квадратный проем. Две тугих ржавых цепи уходят вниз в темноту с железных барабанов по краям проема. Лебедки, каждая выше человеческого роста, кажется, ржавели здесь десятилетиями. За шахтой и механизмами комната идет еще немного, пока не заканчивается обширной стеной щелбня и развалин.

Ржавый механизм - простое подъемное устройство, позволяющее свободно перемещаться между этой пещерой и нижними шахтами. Деревянная плат-



форма и пара противовесов удерживаются цепями, намотанными на барабаны лебедки. Хотя на первый взгляд лебедки ржавые и нерабочие, любое тщательное исследование (проверка Поиска вокруг барабанов или любая попытка повернуть барабаны) показывает, что большинство "ржавчины" – просто ржавое покрытие, набрызганное на толстый слой смазки, а лебедки работают прекрасно.

Джадили и ее последователи преднамеренно оставляют входную пещеру пустой, чтобы случайные посетители не нашли чего-либо, что может повлечь более тщательное исследование старых шахт.

Спуск

Расстояние между вершиной шахты и полом пещеры на дне шахты (область 1) – приблизительно 60 метров. Чтобы спуститься вниз, персонажи должны лететь, карабкаться вниз или использовать подъемник. Платформа подъемника в настоящее время находится на дне шахты. Платформа может быть поднята или опущена лебедками наверху или у основания шахты (проверка Силы КС 10), или перетягиванием цепи с противовесом, находясь на самой платформе (проверка Силы КС 15). За один полный раунд платформа поднимается на 3 метра или опускается на 6 метров, или вдвое больше, если обе лебедки или цепи используются одновременно. При подъеме идет ужасный скрежет, который могут слышать все существа в областях с 1 по 7.

Чтобы удержать вторгшихся, Джадили поместил глиф опеки на стене шахты примерно в 3 метрах над крышей нижней пещеры (или в 12 метрах над полом области 1). Глиф срабатывает при прохождении любого незлого существа. Шум взрывающегося глифа достаточно громок, чтобы привести в готовность всех в пределах областей комплекса с 1 по 5.

Глиф опеки: СВ 3; с 1,5-м кислотный взрыв (3d8), Рефлексы – вполтину (КС 16); Поиск (КС 28); Блокировка Устройств (КС 28).

1. Вход в шахты

Помещение на дне шахты – естественная пещера, очевидно, когда-то расширенная. Зловоние гнили здесь еще сильнее, и воздух очень холоден и влажен. Три обработанных каменных туннеля идут из комнаты в различных направлениях. Два больших барабана лебедок, подобные тем, что стоят в устье наверху, стоят под шахтой, их цепи уходят в темноту. Деревянная платформа подъемника, укрепленная на цепях, на данный момент покоится на дне шахты.

Единственный другой достойный внимания объект – пара ржавых железных рельсов, которые начинаются примерно в центре пола пещеры и выходят из нее через один из туннелей. Рельсы опираются на гниющие деревянные шпалы, которые в свою очередь укреплены на каменном полу большими ржавыми шипами.

Эта палата – высотой 9 метров. Если жители подготовлены к присутствию вторгшихся звуком взрыва глифа (смотрите Спуск), из области 2 выйдут зомби, чтобы атаковать вторгшихся. Шарранцы из области 5 передвигаются сюда, и прибудут через 5 раундов. В остальном комната необитаема.

Развитие: Если герои совершают нападение на комплекс и покидают его, то потом в этой комнате их будет ждать один из аколитов, из области 5 и четверо зомби Среднего размера, созданные из склада трупов в области 3.

2. Зомби-огров (УРС 3)

Здесь очень силен отвратительный запах гнили и разложения: он кажется частью самого камня. В темноте неподвижно стоят две неповоротливых фигуры.

Потолок в этой комнате – высотой 6 метров. Пара Больших зомби (убитые огры, и оживленные Джадили) терпеливо ждут в этой комнате вторгшихся. Они нападают на любое существо, которое не сопровождает житель комплекса.

Большие зомби (2): каждый по 33 хп.

Эти два зомби были подняты в зоне эффекта осквернения области 4, и поэтому имеют +1 пункт жизни за каждый Кубик Хит-Поинтов (отражены в общих хп выше).

3. Будущие зомби

Надоедливый запах гнили около этой пещеры настолько густ, что кажется частью самого камня. Источник зловония увидеть несложно. Расчлененные трупы – люди, огры, орки и дварфы, их части тел перепутаны подобно ужасной головоломке, и небрежно сложены на полу.

Сюда последователи Шар грубо сбрасывают тела, которые в конечном счете станут их служителями-нежитью. Ни на одном из трупов не сохранилось ничего ценного, хотя большинство из них все еще одеты в окровавленные остатки доспехов и одежды. Поверхностное изучение показывает, что все эти несчастные умерли насильственной смертью. Здесь есть шесть трупов людей, два огров, пять орков и три дварфов. Люди – группа ремесленников, путешествовавших из Сандабара в Смертельные Снега, и два торговца, направлявшихся в цитадель Адбар. И те, и другие были захвачены шарранцами несколько декад назад. Дварфы были компаньонами Бромгарта Железная Рука, не успевшими покинуть шахты.

4. Покои Не живых

Мерцающий желтый свет свеч освещает маленькую часть этой неправильной формы пещеры. В настоящее время в ней никого нет, но ужасное устройство, находящееся в этой палате, оставляет немного сомнений о том, что происходит здесь. На плоской плите, расположенной на полу около центра пещеры, находится разлагающееся тело человека, одетое в грязные тряпки, ожидая обряда, который заставит его подняться снова, чтобы стать одним из ходячих мертвецов.

Потолок в этой пещере – высотой 4,5 метра. Джадили обычно применяет в этой пещере осквернение перед оживлением любых трупов, чтобы усилить своих нечестивых слуг.

5. Пещера Стражи (УРС 5)

Эта пещера, очевидно, используется для хранения множества предметов. На закрытой площадке наложены и навалены катушки конопляной и шелковой веревок, кирки, лопаты и совки, связки факелов, несколько фонарей, флаги и длинные деревянные брусья, используемые для поддержки туннелей и потолков. Она также используется как комната для сна, три грубых лежака устроены на полу среди всего этого оснащения.

Два монаха Темной Луны (Андар и Номис) и аколит Шар (Феннон) охраняют эту комнату. Их назначение – удостовериться, что вторгшиеся в область 1 прогна-

ны или убиты – предпочтительно убиты, так как это предотвратит рассказы о присутствии шарранцев.

Братья Темной Луны (2): каждый по 11 хп.

Шарранский аколит: 16 хп.

Тактика: Если они приведены в готовность взрывом *глифа* в вертикальной шахте (смотрите Спуск), шарранцы 3 раунда готовятся к битве, а затем мчатся в бой. Сначала они тушат большинство свеч, чтобы убрать свет. Затем Андар и Номис пьют свои *снадобья*, в то время как аколит Феннон накладывает *щит веры* и читает свой свиток *магического оружия* или свиток *силы быка*.

Если персонажи уже покинули область 1 ко времени прибытия шарранцев, трио преследует их по шахтам. В битве, Феннон вначале читает *темноту*, чтобы монахи могли воспользоваться преимуществом своей черты Сражение Вслепую против вторгшихся, которые могут не быть как квалифицированными в сражении в темноте.

Сокровище: Обычные товары, сложенные в этой пещере, включают десять 15 метровых катушек конопляной веревки, четыре 15 метровых катушки шелковой веревки, десять кирок, десять лопат, пятьдесят факелов, пять закрытых фонарей, двадцать фляг масла и маленький запечатый ящик (КС Взлома Замка 20) с 360 см и 150 зм.

6. УКРЫТИЯ

Эти маленькие помещения построены над грубо высеченным проемом примерно 6 метров глубиной и площадью 3 метра. Укрытия расположены около палаты стражников, покоев аколитов и Джадилин.

7. ГОСТЕВАЯ ПАЛАТА (УРС 6)

Железные рельсы заканчиваются в этой большой, просторной пещере. На стенах здесь хорошо видны следы работы инструментами. Груда ржавеющих кирок, лопат и длинных цепей пылится у стены пещеры напротив устья туннеля. Воздух здесь несвежий и резкий. Потолок возвышается до узкой точки примерно до 9 метровой высоты.

Эмиссар кир-ланан Кзнтаррис в настоящее время обитает в этой палате. Он видит в любом вторжении "рабов богов" золотую возможность выполнить основную миссию своей расы, и продемонстрировать церкви Шар, на что его народ способен когда к ним обращаются с предложением.

Миссия существа здесь состоит в том, чтобы решить для себя, является ли церковь Шар, единственной из вер Фаэруна, подходящим союзником для его народа. Слово Кзнтарриса немало весит среди его вида. Поскольку духовенство Шар ведет войну против всех других вер и оппозиционно настроено в отношении почти всех на Фаэруне, кир-лананы могут быть для них полезными партнерами в битве, чтобы свергнуть последователей всех божеств мира.

Кзнтаррис: 48 хп.

Тактика: Если персонажи наделали шума в комплексе сражением с нежитью около входной шахты, Кзнтаррис будет готов ко встрече врагов. Он взлетит на скалистый уступ над жерлом туннеля и ждет. Используя преимущество этого места, он может делать коварную атаку (если выигрывает внезапность) или начать сражение, ослабив самого опасно выглядящего противника. Кзнтаррис использует досягаемость своего длинного копья и умение Атака в Полете, чтобы

атаковать наземных противников, не подставляясь под их рукопашное оружие.

Будучи сильно раненым, Кзнтаррис пытается использовать свое касание негативной энергией, чтобы восстановить несколько хит-поинтов и повредить своих противников. Когда он теряет больше трех четвертей своих полных нормальных хит-поинтов, его первичной целью становится бегство, и использует свое *снадобье невидимости*. Если он бежит, то больше не возвращается.

Секретная Дверь: На северной стене пещеры, прямо за грудой цепей и инструментов, есть секретная дверь (КС 20 для проверки Поиска, чтобы обнаружить). Ни Джадилин, ни ее аколиты, ни кир-ланан так и не обнаружили ее.

8. СЕКРЕТНЫЙ ТУННЕЛЬ (УРС 4)

Плитоподобная каменная дверь скользит вверх в стену, показывая крошечную комнату не больше 3 квадратных метров. На дальней стене железная дверь ведет в неизвестные места.

Эта комната была некогда просто входом в палату, которая в свою очередь была переходом между другими туннелями. Она была скрыта секретной дверью первоначальными строителями, не желавшими, чтобы незваные гости вошли в их нижние залы. Комната и туннели за ней давно разрушились, создав опасную ситуацию – открытие железной двери выпустит во входную палату обвал из камней.

Оползень: Зона захоронения оползня – само помещение. Существа, стоящие в ней, переносят 5d6 пунктов повреждений (КС 15 Рефлексов – половина). Провалившие этот спас-бросок прижаты и засыпаны. Ускользнуть можно в область на 3 метра прямо за секретной дверью. Существа в этой области получают 2d6 пунктов повреждений (КС 15 Рефлексов – половина). Провалившие этот спас-бросок прижаты и засыпаны.

Присыпанные персонажи получают 1d6 пунктов временного повреждения в минуту, пока прижаты и присыпаны. Если присыпанный персонаж теряет сознание, он должен делать проверку Телосложения (КС 15) или получать 1d6 пунктов обычных повреждений каждую минуту после этого, пока не будет освобожден или не умрет.

9. ЗОМБИ ЧАСОВЫЕ (УРС 3)

Эта просторная пещера в высоту почти 6 метров. Стены этой пещеры были вырезаны в скальной породе и обработаны, чтобы создать множество остроконечных скальных формирований, выступающих из камня почти на метр. Здесь находятся две фигуры, обе ростом намного больше человека. В воздухе пахнет смертью.

Еще двум зомби, которые при жизни были ограми, приказано нападать на любого входящего в пещеру, кто не является членом последователей Шар или не сопровождается одним из них. Подобно зомби в области 2, они были созданы в области заклинания *осквернение* и более прочные, чем нормальные.

Большие зомби (2): каждый по 33 хп.

Тактика: На своем первом действии боя зомби выполняют частичную стремительность. После первого раунда зомби стараются выпихнуть вторгшихся на шипы на стене. Они делают попытку напора на противников и толкают их к стене; удар стены в этой манере наносит персонажу 1d4 атаки шипами, с +10 бо-

нусом атаки. Каждый из поразивших шипов наносит 1d4+2 повреждений. Зомби также уязвимы к шипам, так что персонажам могут обернуть эту тактику против них.

10. Пруд черной твари (УРС 10)

Железные рельсы погружаются прямо в неизвестные глубины широкого, темного водного пруда, словно поглощенные жидкостью. Они появляются снова с другой стороны и продолжают свой путь по туннелю. Пещера, в которой находится пруд, широка, но лишь малая часть ее не затоплена. Узкий выступ обходит водоем с севера. Потолок этой пещеры – на высоте более 6 метров. Ничто не тревожит гладкую поверхность воды.

Контурные отметки на карте указывают 1,5 метровые изменения глубины пруда, начинающиеся с 3 метровой глубины у его края, и увеличивающиеся до 6 метровой глубины в его центре. Питаемый глубинными источниками, пруд всегда остается полным и холодным, как лед.

В пруду живет гротескное, злостное существо, известное шарранцам как черная тварь. Это существо рождено злыми, хитрыми и темными силами Шар и послано в Фаэрун, чтобы служить ее воле. Тварь скрывается неподвижно и тихо под поверхностью пруда, пока ее не призывает Джадили́н, или пока в воду не будет брошена жертва, или пока вторгшиеся не войдут в пещеру.

Слепое зрение черной твари позволяет ей обнаруживать любых существ в этой пещере. Она перемещается к вторгшимся под поверхностью воды, направляясь к самой близкой к персонажам точке у края пруда. Персонажи, следящие за прудом, могут делать проверку Отслеживания (КС 20), чтобы заметить проблеск чего-то скользящего в тенях и таким образом избежать внезапности.

Черная тварь Шар: 115 хп.

Черная тварь – черный злодейский пудинг с природной скоростью вплавь вместо скорости взбираться. В отличие от большинства слизей, она способна различать своих союзников (Шарран) и вторгшихся. Шарранцы считают существо нечестивым посланником Шар, и жертвуют ему живых пленников при любой возможности.

Тактика: Черная тварь стремится использовать свою способность улучшения захвата, чтобы схватить и удерживать ближайшего к пруду персонажа. Если она устанавливает удержание, в следующий раунд она перемещается, отступая в центр пруда, и снова погружается, утягивая схваченного персонажа с собой. Она душит несчастную жертву до тех пор, пока та не умрет, а затем возвращается к краю пруда, чтобы захватить другого персонажа и повторить процесс. Модификатор проверки захвата черной твари +16.

Развитие: Если персонажи совершают набег на комплекс и не сталкиваются с черной тварью, Джадили́н перемещает существо отсюда в область 19, чтобы ожидать их возвращения.

11. Спуск в Подземье

Железные и деревянные рельсовые пути выходят из пруда и следуют по туннелю. Там они продолжают уходить в землю, пока не исчезают за пределами света и зрения.

Туннель и пути идут в одном и том же направлении всего с несколькими небольшими поворотами, в основном в восточном направлении, почти на ки-

лометр. Затем пути заканчиваются, а туннель становится большой естественной пещерой. Стены и пол пещеры влажные от воды, а с потолка, и со стен растут массивные сталактиты и сталагмиты различных странных оттенков. Пещера – начало серии пещер, которые ведут все глубже в Подземье. Дварфы, выкопавшие эти шахты, надеялись в один прекрасный день попасть на подземную тропу, идущую к Цитадели Адбар или Цитадели Фелбарр.

12. Разворот

Железные рельсы входят и выходят из этой круглой пещеры по одному и тому же туннелю. Внутри этой области путь делает полный разворот по полу пещеры. Стены, кажется, здесь были некогда обработаны шахтерами.

Этот разворот был полезен для изменения направления движения шахтных вагонеток; шахтеры намеревались построить еще несколько, прежде чем все погибли.

13. Туннель в никуда

Туннель сужается по мере закругления и резко уходит вниз по мере наклона. Вы можете почувствовать кожей прохладный, сухой ветерок, который становится все сильнее по мере вашего продвижения.

Туннель резко заканчивается, просто обрываясь в вертикальную шахту. Шахтеры обнаружили шахту, когда строили туннель, но не имели возможности использовать ее. Шахта спускается приблизительно на 120 метров вертикально вниз. Она по всей своей высоте не расширяется более чем до 3 метров в поперечнике. Шахта заканчивается на крыше маленькой пещеры приблизительно 15 метров диаметром и высотой потолка всего 1,5 метра. От пещеры расходится несколько низких узких туннелей, ведущих в Подземье. Именно этим маршрутом Джадили́н будет сбегать, надеясь затеряться в нижних пещерах (где, она полагает, воля божества защитит ее от обнаружения), если она не сможет пробраться на поверхность.

14. Вестибюль (УРС 3)

Широкая плита полированного зеленого гранита с белыми прожилками покоится на четырех толстых каменных опорах, формируя большой стол в центре этой прямоугольной комнаты. Вокруг стола стоит четыре грубо высеченных каменных стула. Каждый из них покрыт, выглядящими свежими, циновками, сотканными из соломы. Потолок здесь высотой около 3 метров. На южной стене закреплен большой кусок простой темной шерстяной ткани почти квадратной формы 1,8 метра в поперечнике.

Здесь Джадили́н встречается с аколитами и любими гостями, посещающими её, типа Кзнтарриса или монахов Темной Луны. Стол и стулья – остались от работавших здесь дварфов. Шарранцы посчитали каменные сидения неудобными и покрыли некоторые из них соломенными циновками. Шерстяная ткань скрывает глиф опеки, предназначенный для того, чтобы не дать вторгшимся прокрасться туда, где им не следует быть. Он взрывается при снятии с него укрывающей ткани.

Глиф опеки: СВ 3; 0,9 метровый огненный взрыв (3d8); Рефлексы – половина (КС 16); Поиск (КС 28); Блокировка Устройств (КС 28).

Если персонажи сумели прокрасться в комплекс

без того, чтобы привести в готовность жителей, звук взрыва при срабатывании ловушки ясно скажет об их присутствии всем, в пределах областей 12–19.

15. ПОМЕЩЕНИЕ АКОЛИТОВ (УРС 6)

Горстка слабых свеч освещает эту комнату. Три простых лежака стоят четким рядом напротив южной стены, а нескольких мешков и бочек сложены напротив северной стены. Эта комната чуть более просторна, чем большинство проходов в шахтах. Потолок находится на высоте примерно 3 метров.

Еще три аколита Джадилин расквартированы в этой комнате. Дурисс, Малтор и Пиррен настолько озабочены с шарранской догмой, что считают себя лишь инструментом в руках Темной Богини. Для эти троих сдача или отступление невероятны.

Шарранские аколиты (3): каждый по 16 хп.

Тактика: Предупрежденные о приближении врагов взрывом глифа в области 14, двое из аколитов готовятся к битве, активируя *щит веры* или один из своих свитков, а затем продвигаются к области 16, чтобы ожидать вторгшихся. Третий аколит идет в область 20, чтобы предупредить Джадилин о проникновении незваных гостей в шахты.

Сокровище: Малтор, один из аколитов, имеет кое-какое собственное богатство. В старую, грязную рубашку под его лежаком (КС Поиска 10) завернут кошелек с 15 пм, 80 зм и 60 см. Мешки и бочки наполнены огрубевшей мукой и разбавленным пивом.

16. ОБЕДЕННАЯ ОБЛАСТЬ

Стол, сохранившийся в относительно хорошем состоянии, единственная особенность, которую можно увидеть в этой прямоугольной палате. Два прохода ведут из этой комнаты на юг и один – на восток.

Аколиты, монахи и их госпожа здесь питаются. Если глиф в области 14 детонирует, сюда прибывает два аколита из области 15, чтобы поджидать вторгшихся, подходя через 5 раундов после срабатывания глифа.

17. КУХНЯ

Безошибочный аромат готовящейся пищи тяжело висит в воздухе этой комнаты странной формы. Комната разделена короткой стеной на две области; одна область чуть больше другой. Большая часть комнаты снабжена оборудованием на каменных полках и буфетах, высеченными из скальных стен и отполированными до блеска. Полки содержат полдюжины деревянных тарелок и кубков. В меньшей части устроена пара открытых очагов, которые в настоящее время заполнены холодным пеплом.

Эта комната используется жителями шахты для приготовления еды. Кухней занимаются аколиты; Джадилин слишком важна и занята, чтобы беспокоиться о столь хозяйственных мирских работах.

18. СКЛАДЫ ПРОДОВОЛЬСТВИЯ

Аромат грудинки и другого сушеного мяса доносится из входа в эту маленькую палату. На гладко отесанных стенах развешено множество железных крюков, с которых свисают многочисленные куски ветчины, говяжьего бока, пласты баранины и плитки бекона. На полу сложено множество деревянных корзин, грубых тканевых мешков и деревянных бочек.

Эта комната – основная кладовая шарранского храма. Деревянные корзины и мешки из ткани содержат сухие пищевые продукты (рис, муку, бобы и т.п.). В бочках хранится слабое, разбавленное вино.

19. ВЕЛИКАЯ ПАЛАТА (УРС 4)

Перед вами соткана стена непроницаемой черноты. Слабые звуки и шепоток движущегося воздуха, кажется, намекают на огромные размеры этой палаты, но свет не проникает сквозь темноту.

Эта комната находится в пределах области, на которую воздействует заклинание *глубокой темноты*, накладываемое Джадилин каждые несколько дней, чтобы держать подходы к храму Шар соответственно лишены света. Темнота сосредоточена на большой бронзовой жаровне, расположенной в месте, обозначенном на карте. Жаровня содержит тлеющие угли, наполняя всю комнату дымящимся теплом.

Толстые нерегулярные столбы, оставленные здесь дварфами, копавшими эти шахты, поддерживают низкий потолок всего в 1,5 метрах над полом.

Джадилин и ее аколиты обычно содержат эту комнату в полной темноте, и так как они знакомы с ее хитрым расположением, то могут пройти от любого из двух входов к секретной двери (смотрите ниже) с минимальными проблемами. Если персонажи сумеют осветить комнату, прочитайте или перефразируйте игрокам следующую информацию.

Эта палата выглядит как широкая, низкая комната приблизительно 18 метров в поперечнике, с проходами, выходящими на север, восток и юг. Семь толстых, квадратных столбов поддерживают потолок, который нависает всего в 1,5 метрах над полом. В юго-восточном углу комнаты в бронзовой жаровне тлеет тщательно огражденный угольный костерок.

Самый северо-западный столб, прямо перед секретной дверью, охраняется глифом опеки, срабатывающим при прохождении любого доброго существа. Звук взрыва глифа слышим в областях 15–21.



Черная тварь Шар

Глиф опеки: СВ 3; 1,5 м звуковой взрыв (3d8); Рефлексы - половина (КС 16); Поиск (КС 28); Блокировка Устройств (КС 28).

Секретная дверь: В северо-западном углу комнаты – секретная дверь, ведущая к Алтарю Теней (область 20) и палатам Джадили (область 21). Дверь (КС Поиска 20) открывается простым камнем-защелкой, но его может быть очень трудно найти в полной темноте. Применяется -4 условный штраф по проверкам Поиска, сделанным только касанием.

Развитие: Если глубокая темнота рассеяна, Джадили заменяет ее при первой же возможности и добавляет еще больше глифов опеки. Она также перемещает черную тварь из области 10 в эту комнату; логово существа находится в разрушенном проходе на севере.

20. АЛТАРЬ ТЕНЕЙ (УРС 1-8)

Множество черных свеч лишь делают вид, что освещают эту большую, темную палату. В круглой нише на западной стене – безобразный алтарь, одиночная плита из черного камня, стоящая перед темной печатью 1,8 метров в поперечнике – диском черноты, обрамленным фиолетовой каймой. Черные занавесы скрывают западную стену палаты, и две скелетных фигуры стоят рядом с дверным проемом. Потолок выше 6 метров окутан тьмой.

Эта комната в настоящее время находится под эффектом заклинания *осквернение* с максимальным эффектом. Храм строг, как и приличествует Леди Потерь. Многие из ее самых обычных обрядов проводятся в полной темноте, поскольку ее священники и прихожане преклоняются на голых камнях, не видимые никем, кроме своей темной богини. Фигуры – скелеты под управлением Джадили, ранее бывшие дварфами шахтного комплекса.

Средние скелеты (2): каждый по 7 хп.

Джадили находится в области 21. Если она слышит борьбу в этой комнате, она спокойно прячется в проходе под ее комнатами, и нападает оттуда на любых вторгшихся, используя тактику, описанную в области 21.

Камень алтаря защищен глифом опеки, срабатывающим при проходе любого незлого существа в пределах 1,5 метров от алтаря.

Глиф опеки: СВ 3; наложить проклятие; Воля – нейтрализует (КС 16); Поиск (КС 28); Блокировка Устройств (КС 28).

21. ПАЛАТЫ ДЖАДИЛИ

Дверь к этой комнате охраняется еще одним глифом опеки, срабатывающим, когда какое-либо существо открывает дверь, не сказав фразу-пароль, известную только Джадили.

Глиф опеки: СВ 3, 1,5 м электрический взрыв (3d8); Рефлексы – половина (КС 16); Поиск (КС 28); Блокировка Устройств (КС 28).

Простая деревянная кровать, письменный стол и скамья отмечают эту комнату как чье-то место жительства, того, кто ценит строгость. Обстановка – обычна и непримечательна.

Здесь ИП сталкиваются с Джадили, Жрицей Колодца Тьмы. Если персонажи посещают Колодец Тьмы второй раз, они могут найти Джадили выполняющей ритуалы поклонения Шар в близлежащей алтарной комнате, или инструктирующей своих аколитов в догмах веры Шар в области 14. Также время

от времени она ведет экспедиции на поверхность для захвата жертв, подходящих для принесения в жертвы на алтаре Темной Леди.

Джадили: 41 хп.

Тактика: Джадили, как правило, накладывает *выносливость* в начале каждого дня. Если она узнает о приближении вторгшихся (взрыв глифа в области 19, или справа за ее дверью, или сражение в области 20), она готовится к борьбе, активируя *доспех тьмы* и *черный свет*. Ее любимая тактика – сражаться в пределах черного света, используя *возвращающийся чакрам* +1, чтобы поражать врагов, которые не могут её видеть.

Джадили не предана защите этой комнаты или области 20, и поэтому оставит секретные помещения захватчикам, которые покажутся слишком сильными, чтобы биться с ними в одиночку. Она сплотит своих аколитов, прислужников нежить, и даже Кзнтарриса или черную тварь, и подготовит засаду в области 19 или в области 1. Если она посчитает, что большинство из её последователей уже побеждено, Джадили бежит в Подземье через область 11 или область 13.

Сокровище: Джадили собирает награбленное у путешественников, на которых она и ее последователи устраивали засады. Крепкий железный сундук (КС Взлома Замка 30) в 30 сантиметрах от ее кровати содержит 2,600 см, 1,400 зм, мешочек с шестью 50-зм драгоценными камнями, волшебную палочку с испепелителем Аганазара (6-й уровень заклинателя, осталось 15 зарядов) и свиток *сферы невидимости*.

ПЕРСОНАЖИ И ЧУДОВИЩА

Следующие персонажи и существа живут в Колодце Тьмы.

Братья Темной Луны: Человек монах 2; СВ 2; гуманоид Среднего размера; КХП 2d8+2; Хп по 11 каждый; Иниц. +2; Скор. 9 м; КД 13 (касат. 13, отороп. 11); Атака +1/+1 рукопашн. (1d6+2, невооруженный, шквал ударов) или +3 рукопашн. (1d6+2, невооруженный удар) или +4 рукопашн. (1d6+2, превосходная кама) или +3 стрелков. (1d8/19-20, легкий арбалет); СА Ошеломляющий удар 2/день; СК Уклонение; МЗ 33; Сп-бр: Стойк. +4, Рефл +5, Воля +4; Сила 15, Ловк 14, Тело 13, Интл 10, Мудр 12, Обн 8.

Навыки и черты: Взбирание +7, Скрытность +7, Прислушивание +6, Бесшумное Передвижение +7, Кульбиты +7; Сражение Вслепую, Отклонение Стрел, Уворачивание.

Ошеломляющий Удар: Пораженный противник должен пройти спас-бросок Стойкости (КС 12) или быть ошеломленным на 1 раунд.

Уклонение (Экс): Будучи подвергнутым любому эффекту, который обычно позволяет спас-бросок Рефлекса для половины повреждений, монах не получает урона вообще при успешном спас-броске.

Имущество: Наручи защиты +1, снадобье силы быка, снадобье темновидения, легкий арбалет, 20 зарядов, превосходная кама.

Шарранские аколиты: Человек жрец Шар 3; СВ 3; гуманоид Среднего размера; КХП 3d8+3; Хп по 16 каждый; Иниц. +1; Скор. 6 м; КД 19 (касат. 11, отороп. 18); Атака +5 рукопашн. (1d8+2, превосходная тяжелая булава) или +4 стрелков. (1d4+3/x3, чакрам +1); СА Подчинить нежить 3/день; МЗ НЗ; Сп-бр: Стойк +4, Рефл +2, Воля +5; Сила 14, Ловк 12, Тело 13, Интл 8, Мудр 15, Обн 10.

Навыки и черты: Концентрация +9, Лечение +5, Зна-

ние (религия) +2; Квалификация в Экзотическом Оружие (чакрам), Сражение Вслепую, Написать Свиток.

Подготовленные заклинания (4/4/3; базовый КС 12 + уровень заклинания): 0-й – лечение мелких ранений, обнаружение магии, руководство, устойчивость; 1-й – команда, чума, скрывающий туман*, щит веры; 2-й – слепота/глухота*, темнота, удержание персоны.

* Заклинание сферы. Сферы: Темнота (свободная черта Сражение Вслепую), Зло (заклинания зла активируются +1 к уровню заклинателя).

Имущество: чакрам +1, превосходная тяжелая булава, окаймленная кольчуга, большой деревянный щит, свиток с лечением средних ранений, свиток с силой быка, свиток с магическим оружием.

Кзнтаррис: Мужчина горгулья кир-ланан вор 2/воин 2; СВ 6; ужасный гуманоид Среднего размера (злой); КХП 4d8+4 плюс 2d6+2, плюс 2d10+2; Хп 48, Иниц. +7; Скор. 9 м, полет 27 м (хорошая); КД 21 (касат. 13, отороп. 18); Атака +11 рукопашн. (1d4+4, 2 когтя) или +13/+8 рукопашная (1d8+7/х3, длинное копьё +1) или +10 стрелков. (1d6+4 метательное копьё); СА Касание негативной энергией 3/день, ослабляющий луч 3/день, подчинить нежить 3/день, коварная атака +1d6; СК Темновидение 18 метров, уклонение, повреждаем позитивной энергией; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +5, Рефл +10, Воля +5; Сила 18, Ловк 17, Тело 13, Интл 12, Мудр 8, Обн 8.

Навыки и черты: Вzbирание +6, Искусство Побег +7, Скрытность +17, Прислушивание +5, Бесшумное Передвижение +12, Отслеживание +6, Плавание +3, Использование Магических Устройств +7; Атака в Полете, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Фокусирование в Оружие (длинное копьё).

Касание Негативной Энергией: Если Кзнтаррис поражает касательной рукопашной атакой, он причиняет 2d6 пунктов повреждений, и 1 пункт временного повреждения Силы (Стойкость КС 15 нейтрализует повреждение парметра). Кзнтаррис излечивает такое же количество нанесенного повреждения. Он может комбинировать касание негативной энергией с нормальной атакой когтем, но это – обычная рукопашная атака, и он только излечивает количество урона, исцеленное касанием негативной энергией.

Ослабляющий Луч: Как заклинатель 4-го уровня, КС спас-броска 11.

Подчинить Нежить: Подчиняет или командует нежитью как жрец 8-го уровня.

Уклонение (Экс): Будучи подвергнут любому эффекту, который обычно позволяет спас-бросок Рефлекса для половины урона, Кзнтаррис не получает урона вообще при успешном спасброске.

Повреждаем Позитивной Энергией: Подобно нежити, кир-лананы повреждаются эффектами позитивной энергии, типа заклинаний лечения, и излечиваются негативной энергией, типа заклинаний причинить.

Имущество: длинное копьё +1, кольчужная рубашка +1, снадобье невидимости, свиток щита, мешочек с 35 пм, два драгоценных камня, стоящих по 120 зм каждый, и три драгоценных камня, стоящих по 40 зм каждый.

Черная тварь Шар: Злодейский черный пудинг; СВ 9; Огромная Слизь (злая); КХП 8d10+60; Хп 115; Иниц. -5; Скор. 6 м, вплавь 6 м; КД 3 (касат. 3, отроп. 3); Атака +8 рукопашн. (2d6+4 и 2d6 кислота, удар); СА улучшенный захват, кислота, удушение, поразить добро 1/день; УМ 20; МК Слепое зрение 18 метров, разделение, свойства слизи, устойчивость к холоду 15,

устойчивость к огню 15, СП 5/+2; МЗ НЗ; Сп-бр: Стойк +7, Рефл -2, Воля -2; Сила 17, Ловк 1, Тело 13, Интл 3, Мудр 1, Обн 1.

Улучшенный захват: Черная тварь может делать попытку захвата против любого Большого или меньшего по размеру существа, пораженного его атакой удара. Удерживая, она может душисть его.

Кислота: Кислотное касание черной твари наносит 50 пунктов повреждения кислотой в раунд деревянным или металлическим объектам. Любой рукопашный удар вызывает растворение доспеха или одежды противника, заставляя их рассыпаться и становится бесполезными (КС Рефлексов 19 – нейтрализует). Металлическое или деревянное оружие, поражающее черную тварь, растворяется немедленно, если не проходит спас-бросок Рефлексов (КС 19).

Удушение: Черная тварь наносит автоматический повреждение ударом и кислотой при успешной проверке захвата.

Поразить Добро: Раз в день черная тварь может делать нормальную атаку, чтобы нанести +10 пунктов дополнительного повреждения по доброму противнику.

Свойства Слизь: Иммуитет к эффектам воздействующим на разум, яду, сну, парализу, ошеломлению и полиморфу. Не подвержена критическим попаданиям.

Разделение: Оружие не наносит черной твари Шар повреждений. Вместо этого существо разделяется на две идентичных твари, каждая с половиной хит-поинтов исходного создания (округляя вниз). Черная тварь всего с 1 очком жизни не может быть разделена.

Джадили: Женщина человек Жр 5/Шам 2 Шар; СВ 7; гуманоид Среднего размера; КХП 5d8+5 плюс 2d4+2; Хп 41; Иниц. +2; Скор. 6 м; КД 22 (касат. 11, отороп. 21); Атака +6 рукопашн. (1d8+1, превосходная утренняя звезда) или +7 стрелков. (1d4+2/х3, возвращающийся чакрам +1), СА подчинить нежить 3/день; СК Теневая защита +1, зрение при низком освещении; МЗ НЗ; Сп-бри: Стойк +5, Рефл +3, Воля +10; Сила 12, Ловк 15, Тело 13, Интл 13, Мудр 16, Обн 11. Рост 162 см.

Навыки и черты: Блеф +2, Концентрация +11, Лечение +7, Знание (магия) +9, Знание (религия) +9, Бесшумное Передвижение +6, Магическая Служка +5, Искусство Магии +9; Коварная Магия, Пагубная Магия, Сражение Вслепую, Выстрел Вблизи, Магия Теневого Течения, Написать Свиток, Заклинание про Себя, Прочная Магия.

Теневая защита: Джадили получает +1 бонус к спас-броскам против заклинаний школ Очарования, Иллюзии и Некромантии, и заклинаний с дескриптором темноты.

Подготовленные заклинания жреца (6/6/5/4/2; базовый КС 13+уровень заклинания): 0-й – лечение мелких ранений, обнаружение магии (2), руководство (2), чтение магии; 1-й – чума, наслать страх, команда, обнаружение добра, рок, скрывающий туман*; 2-й – темнота, осквернить*, выносливость, удержание персоны, тишина; 3-й – анимировать мертвого, черный свет*, рассеивание магии, призыв монстра III; 4-й – доспех тьмы*, нечестивая болезнь.

* Заклинание сферы. Сферы: Темнота (свободная черта Сражение Вслепую), Зло (заклинания зла активируются +1 к уровню заклинателя).

Имущество: возвращающийся чакрам +1, полные пластинчатые латы бесшумных шагов +1, превосходный большой стальной щит, превосходная утренняя звезда, ботинки левитации, снадобье лечения средних ранений.

Бескрайнее Пограничье, Наполненное Бесконечными Опасностями

Заселенная злобными драконами, ордами орков и прочими свирепыми созданиями, холодная и беспощадная местность Серебряных Кордонов сулит несказанный сокровища и невиданные опасности тому, кто достаточно отважен, чтобы справиться с ними. Полная информация по городам и поселениям расцветшего альянса Серебряных Кордонов и данные по природным опасностям одного из наиболее замечательных регионов игрового мира "Забывтые Королевства", и как в их условиях выжить.

✻ 6 новых престиж-классов ✻ местные чудовища ✻ карта-постер региона

Для использования этого приложения вам понадобятся: *Руководство по Игровому Миру* *Забывтые Королевства*, *Руководство Игрока*, *Руководство Мастера Подземелий* и *Справочник Монстров*.

Не для коммерческого использования
For noncommercial use only



www.wizards.com/forgottenrealms
www.valdmalex.narod.ru
valdmalex@ua.fm

ISBN 0-7869-2835-2



5 27 95

EAN

U.S. \$27.95 CAN \$38.95
Printed in U.S.A. 885670000