



СИГИЛ И ВНЕШНИЕ ЗЕМЛИ



DUNGEONS & DRAGONS

Планарные правила, места и варианты персонажей
для ВЕЛИЧАЙШЕЙ В МИРЕ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

СИГИЛ И ВНЕШНИЕ ЗЕМЛИ



Перевод: Александр Faust Фёдоров, Denis Bezykornov,
Ilia Bolyasov, Viktoriya Bezykornova

Вёрстка и редактирование: Denis Bezykornov

Отдельное спасибо: Антон Палихов



АВТОРЫ

Руководители проекта: Justice Ramin Arman, F. Wesley Schneider

Художественный руководитель: Emi Tanji

Писатели: Justice Ramin Arman, Dan Dillon, F. Wesley Schneider

Разработчики правил: Christopher Perkins, Jeremy Crawford

Главный редактор: Adrian Ng

Редакторы: Judy Bauer, Janica Carter, Christopher Perkins

Графический дизайнер: Matt Cole

Иллюстраторы обложки: Tony DiTerlizzi, Tyler Jacobson

Иллюстраторы книги: Alfven Ato, Luca Bancone, Alix Branwyn, Bruce Brenneise, Kai Carpenter, CoupleOfKooks, Nikki Dawes, Max Dunbar, Michele Giorgi, Oksana Kerro, PINDURSKI, One Pixel Brush, Sam Keiser, Linda Lithen, Adrián Ibarra Lugo, Warren Mahy, Robson Michel, Calder Moore, Riccardo Moscatello, Martin Mottet, Vicki Pangestu, Mike Pape, Claudio Pozas, Noor Rahman, Matias Tapia, Terraform Studios, Zuzanna Wuzyk

Составитель карт: Jared Blando

Составитель карты-постера: Francesca Baerald

Руководители концепт-артов: Josh Herman, Emi Tanji

Художники концептов: Eric Belisle, Dmitry Burmak, Ekaterina Burmak, Max Dunbar, Alex Konstad, Juho Laitila, Izzy Medrano, One Pixel Brush, Noor Rahman, John Tedrick, Terraform Studios, Shawn Wood

Консультанты: Michele Carter, Rico Corazón, Basheer Ghouse, Jonathan S. Tomhave

Инженер проекта: Cynda Callaway

Техники по визуализации: Daniel Corona, Kevin Yee

Специалист по допечатной подготовке: Jefferson Dunlap

Студия D&D

Исполнительный продюсер: Kyle Brink

Архитекторы игры: Jeremy Crawford, Christopher Perkins

Студийный художественный руководитель: Josh Herman

Арт менеджер: Rob Sather

Художественный отдел: Matt Cole, Trystan Falcone, Bree Heiss, Kate Irwin, Bob Jordan, Noor Rahman, Emi Tanji, Trish Yochum

Отдел дизайна: Justice Ramin Arman, Makenzie De Armas, Dan Dillon, Amanda Hamon, Ron Lundeen, Ben Petrisor, Patrick Renie, F. Wesley Schneider, Carl Sibley, Jason Tondro, James Wyatt

Управляющий редактор: Judy Bauer

Отдел редактуры: Eytan Bernstein, Janica Carter, Adrian Ng

Старший продюсер: Dan Tovar

Продюсеры: Bill Benham, Siera Bruggeman, Robert Hawkey, Andy Smith, Gabe Waluconis

Директор по управлению продуктами: Liz Schuh

Менеджеры по продуктам: Natalie Egan, Chris Lindsay, Hilary Ross, Chris Tulach

Отдельное спасибо Michele Carter; Lisa Ohanian; создателям *Planescape: Torment* студии Black Isle; и сотням плейтестеров, которые сделали книгу лучше!

Отдельное спасибо авторам оригинального сеттинга Planescape, включая Rich Baker, Wolfgang Baur, Tim Beach, Karen Boomgarden, Michele Carter, David "Zeb" Cook, Monte Cook, Tony DiTerlizzi, Dale Donovan, Jeff Grubb, Andria Hayday, Dori Jean Hein, Brian Kowal, Rob Lazzaretti, Colin McComb, Dawn Murin, rk post, Robh Ruppel, J. M. Salsbury, Bill Slavicsek, Lester Smith, Rick Swan, Ray Vallese, James Ward, Sue Weinlein, Skip Williams, Steve Winter, David Wise, и многим другим



На обложке

Загадочная правительница Сигила, Леди Боли, изображена на фоне планарного мегаполиса и его изогнутого горизонта на этой картине от Тайлера Джейкобсона.

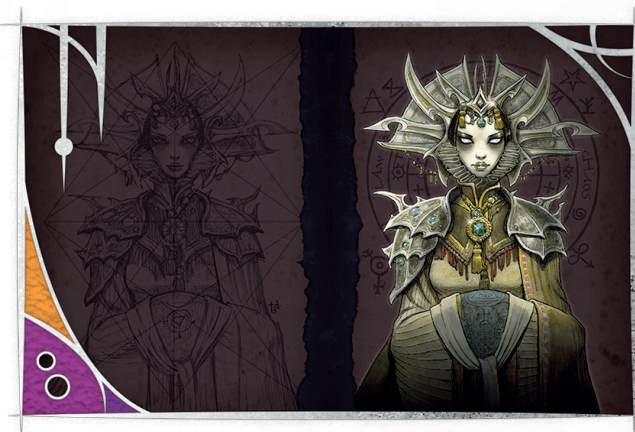
620D2347000003 EN

ISBN: 978-0-7869-6904-3

Первая печать: октябрь 2023

9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Spelljammer, Wizards of the Coast, the dragon ampersand, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, все другие названия продуктов Wizards of the Coast, их соответствующие логотипы и «Величайшая в мире ролевая игра» являются товарными знаками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и их отличительные черты являются собственностью Wizards of the Coast. Материалы, описанные в этом заявлении, защищены законами об авторском праве Соединенных Штатов Америки и во всем мире в соответствии с международными договорами об интеллектуальной собственности. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материалов, содержащихся в настоящем документе, или произведений искусства, содержащихся в нем, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.



На альтернативной обложке

На этой обложке Тони Дитерлицци изображает Леди Боли в её культовом головном уборе из лезвий. Внутренний мир невыразительной правительницы непостижим.

Дисклеймер: Фракции Города Дверей не несут ответственности за симптомы, возникающие в ходе случайного появления в Клетке. Пожалуйста, обратитесь к врачу, если вы ощущаете что-то из следующего списка: несварение, тошнота, экзистенциальный ужас, клейтрофобия, непреодолимое желание поэтично выразиться относительно философий мультивселенной.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Бесконечные двери к

приключениям4

Что такое Planescape? 4

Как использовать эту книгу 4

Три истины 5

Центр мультивселенной 5

Единство колец 5

Правило троек 5

Гл. 1: Опции для персонажей7

Предыстории 7

Хранитель врат 7

Планарный философ 8

Создание вашей собственной

фракции 9

Черты 10

Агент порядка 10

Наследник справедливости 10

Отпрыск Внешних планов 10

Планарный скиталец 10

Порождение злобы 11

Посланник Внешних планов 11

Приспешник хаоса 11

Магия 12

Заклинания 12

Запечатывание врат 12

Обнаружение искажения 12

Магические предметы 13

Мимир 13

Портальный компас 13

Сенсорный камень 13

Гл. 2: Сигил, Город Дверей15

Где находится Сигил? 15

Первый взгляд на Сигил 15

Особенности Сигила 15

Изменения в магии 15

Жизнь в Сигиле 16

Население 16

Валюта и торговля 16

Услуги 16

Ориентирование по городу 16

Языки 17

Местные неприятности 17

Призыв в Клетке 18

Порталы 18

Основные правила порталов 18

Портальные ключи 18

Индивидуальные особенности

порталов 18

Создание портала 18

Леди Боли 20

Дабусы 20

Лабиринты 20

Запирая Клетку 20

Вмешательство в дела Леди 20

Фракции Сигила 22

Возвысившиеся фракции 22

Атар 22

Братство порядка 23

Вестники праха 23

Гармоним 24

Мрачная клика 24

Обречённые 25

Общество восприятия 25

Око разума 26

Подручные хаоса 26

Совершенный орден 27

Стражи судьбы 27

Убийцы милосердия 28

Малые фракции 28

Путеводитель по Сигилу 29

Административный район 30

Фракции Административного

района 30

Места в Административном

районе 30

Район Улья 34

Фракции Улья 34

Места в Улья 35

Район Леди 40

Фракции района Леди 40

Места в районе Леди 41

Нижний район 46

Фракции Нижнего района 46

Места в Нижнем районе 47

Рыночный район 51

Фракции Рыночного района 51

Места в Рыночном районе 52

Подсигилье 56

Места в Подсигилье 56

Приключения в Сигиле 58

Зацепки приключения 58

Задания фракций 58

Катастрофы в Сигиле 58

Столкновения в Сигиле 59

Гл. 3: Внешние земли61

Жизнь во Внешних землях 61

Портальные города 61

Автомата 62

Бедлам 64

Безнадежность 66

Глориум 68

Зачумлённый 70

Каос 72

Клятый 74

Превосходный 76

Ригус 78

Рёбра 80

Сильвания 82

Стойкость 84

Торговые Врата 86

Факел 88

Фаунель 90

Экстазия 92

Другие царства 94

Болото Семуаньи 94

Великий перевал 94

Двор света 94

Дендрадис 94

Дол Хребта 94

Дом чудес 94

Лабиринт жизни 94

Мавзолей Хронепсиса 94

Наковальня Морадина 94

Пещеры мысли 95

Река Ма'ат 95

Скрытое царство 95

Фивы 96

Ходячие замки 96

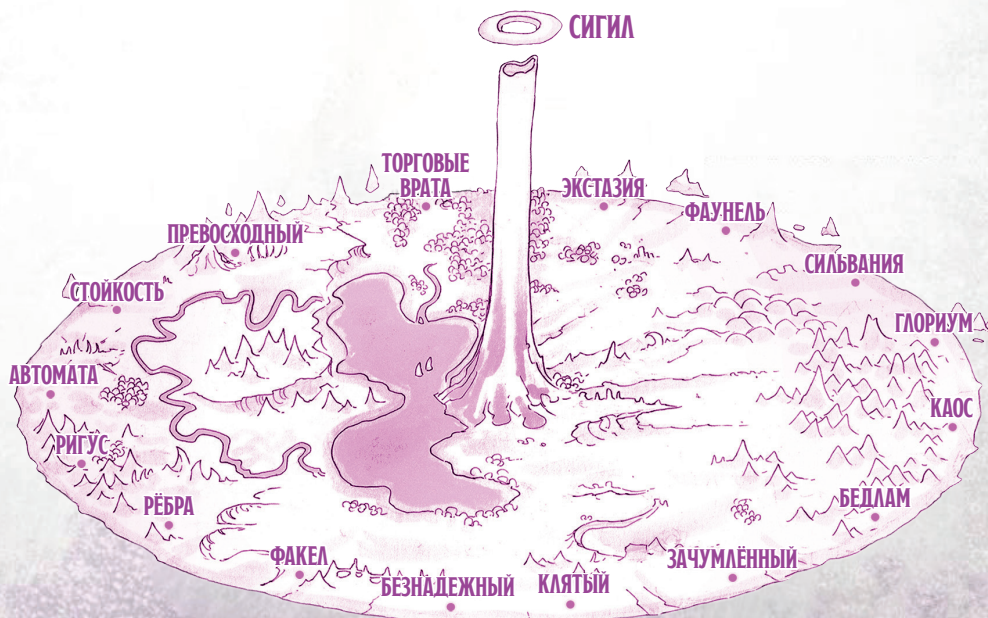
Царство Гземнида 96

Царство Норн 96

Цветущий холм 96

Шпиль 96

Сигил и Внешние земли с
портальными городами



Бесконечные двери к приключениям

Мультивселенная — это всё, что известно, и всё, что находится за известным. Охватывая планы, жизнь и смерть, бесконечные просторы мультивселенной полны чудес, ужаса, тайн и, прежде всего, возможностей. Каждое приключение D&D происходит в мультивселенной. За пределами одиноких миров Материального плана находятся другие бесчисленные реальности, а также пути и порталы, соединяющие все грани вечности. Те, кто стремится к чудесам планов, делают свой первый шаг навстречу бесконечным возможностям Planescape.

ЧТО ТАКОЕ PLANESCAPE?

Planescape — это одновременно и мультивселенная D&D, и многое другое. Помимо космологии Великого колеса (подробно описанной в *«Руководстве Мастера»*), сеттинг фокусируется на изменяющих реальность приключениях и эстетике за пределами смертных миров. Аналогично другим сеттингам D&D, которые подчеркивают определенные концепции, но подходят для любого жанра или стиля игры, то же самое верно и для Planescape. Приключения в нём часто фокусируются на одной из следующих тем:

Закулисы реальности. Приключения Planescape дают представление о повседневной жизни непостижимых существ: богов, ангелов и демонов — и о том, что они делают и как взаимодействуют, когда не занимаются смертными. Этим существам хорошо известны тайны жизни и загробного мира.

Всюду разом. Приключения Planescape охватывают миры, планы и вероятности. Путешествия между невероятными мирами — обычное дело, особенно через усыянные порталами Сигил и Внешние земли (подробно описанные в этой книге). Скорее всего, искатели приключений каждый день смогут увидеть множество невероятных достопримечательностей.

Мимиры: путеводители по планам

По всей книге вас будут сопровождать *мимиры* — магические устройства в виде черепов, коллекционирующие факты. Эти магические предметы подробно описаны в главе 1 этой книги. В них содержатся подробности о запоминающихся мирах и откровённые фрагменты из жизни обитателей планов. Различные изображения мимиров во всех этих книгах отмечают записанные цитаты, которые включают в себя широко известные факты и личные — может и неточные — мнения, приписываемые планарным путешественникам. Используйте эти откровения для улучшения вашего понимания планов или в качестве цитат, которыми вы можете поделиться через мимиров в своей игре.

В масштабах мультивселенной. В приключениях Planescape опасности могут угрожать бесчисленным мирам, а судьба мультивселенной может висеть на волоске. В то же время, нечто удивительное — обычное дело, а истинные чудеса часто бывают до крайности странными.

Единой истины не существует. В мультивселенной есть место для всего, а убеждения проявляются в виде фантастических существ. В приключениях Planescape философии часто противопоставляются друг другу, а на первый план выходят субъективные взгляды. Ситуации могут побудить персонажей пересмотреть свои убеждения перед лицом планарных философий, конфликтов и откровений.

Сила и возможности. Хотя планы являются домом для существ, обладающих феноменальной силой, даже самые незначительные вещи имеют значение. Искатели приключений могут показаться незначительными в грандиозной схеме мультивселенной, но их выбор способен изменить реальность.

Момент противоречий. В приключениях Planescape Небожители могут быть злыми, Исчадия — апатичными, а йети — продавать фруктовый лёд. Вас определяет то, что вы делаете, а не то, что о вас думают другие.

Всё D&D. Всё из любого D&D сеттинга и всё, что вы можете себе представить, допустимо в приключениях Planescape. Персонажи могут столкнуться с величайшими личностями и монстрами D&D в ситуациях, когда они не противостоят друг другу.

Эти концепции освещаются на протяжении всей этой книги и двух других. Пусть эти темы станут для вас примером и поддержкой при исследовании Сигила и Внешних земель, а также создать свои собственные странные и удивительные приключения в Planescape.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ КНИГУ

Эта книга — врата к приключениям в мультивселенной, в которой описана пара путей к планам: Сигил, также называемый Городом Дверей, и Внешние земли, центр Внешних планов. Обратитесь к *«Руководству Мастера»* для получения общих сведений о планах и их организации.

Мастера сами решают, какой информацией из этой книги они хотят поделиться со своими игроками. Живущие на Материальном плане персонажи могут ничего не знать о подробностях, приведённых здесь, в то время как опытные планарные путешественники могут знать всё, описанное далее.

В этом введении представлен обзор жизненно важной информации для тех, кто путешествует по планам.



Ангелы, дьяволы и всевозможные планарные существа отдыхают в баре «Плещущий труп» в Сигиле

Глава 1 предоставляет игрокам подробную информацию о том, как создавать персонажей, подходящих для кампании Planescape. В ней представлены предыстории «Хранитель врат» и «Планарный философ», черты, вдохновлённые планами, а также коллекция заклинаний и магических предметов для планарных путешественников.

Глава 2 знакомит с ошеломляющим городом Сигил, загадочной Леди Боли и различными городскими обитателями.

В **главе 3** представлены Внешние земли, нейтральный план в центре Великого колеса, вместе с подробностями о порталных городах — сообществах на пороге Внешних планов — и других невероятных царствах.

Три истины

Бесконечные возможности не означают бесконечную сложность. Жители Сигила и планарные путешественники знают, что мультивселенная живет по трём основным законам. Огромная сложность реальности и ограниченность личных взглядов могут скрыть эти принципы. Однако те, у кого есть время и терпение, чтобы извлечь уроки из циклов мультивселенной, в конечном счете осознают эти истины.

ЦЕНТР МУЛЬТИВСЕЛЕННОЙ

Что находится в центре мультивселенной? Ничего и всё сразу.

Мультивселенная бесконечно распространяется во все стороны, и ничто, буквально, не может находиться в центре бесконечности. Тем не менее бесчисленные миры, веры и нарциссы считают себя центром всего сущего. Они в каком-то смысле

правы: где бы вы ни находились — это и есть самое важное место во вселенной, по крайней мере для вас.

ЕДИНСТВО КОЛЕЦ

Системы, циклы, орбиты, планеты, жизни и даже сам Сигил — вся мультивселенная состоит из бесконечного количества колец. Неважно, какие это кольца — физические или философские. У этих колец мультивселенной нет начала и конца, и если вы будете двигаться по одному из них достаточно долго, вы вернётесь туда, откуда начали.

ПРАВИЛО ТРОЕК

Когда что-то происходит, оно происходит тройками. Вы не всегда сможете воспринять или понять как связаны события, но где-то, когда-то или как-то, каждое событие имеет две связи. Обычно об этом не стоит беспокоиться. В то же время, нет ничего важнее.

«Всё случается тройками. Достаточно понятно? Это не логично, но почти всегда правда».

— Ронасик Сигильский, планарный учёный





Дабусы — парящие молчаливые слуги Леди Боли, которые обитают только в Сигиле, — защищают Город Дверей

Сигил, Город Дверей

Сигил — это перекрёсток мультивселенной, город в центре Великого колеса. Город Дверей, соединённый со всеми существующими планами и бесконечным сонмом миров в них, наполнен торговлей, путешествиями, интригами и приключениями. Обычно Сигил называют Клеткой, так как единственным входом и выходом из него являются бесчисленные порталы — переходы, которыми управляет загадочная Леди Боли.

Где находится Сигил?

Сигил одновременно находится в центре Великого колеса и нигде. Из центра Внешних земель в небеса устремляется Шпиаль — невероятно высокая гора, похожая на иглу. Над его вершиной парит огромный каменный тороид, на внутренней стороне которого построен едва заметный с земли Сигил. Пытаться забраться или прилететь в город настолько же бесполезно, как и добраться до вершины Шпиали.

Первый взгляд на Сигил

Гостей города встречает сложное переплетение зданий и различных архитектурных стилей. Сигил построен внутри огромного кольца. Внутри него наблюдателям видно, как он изгибается впереди и позади них подобно стенам чаши или долины, края которых исчезают в местном смоге. В ясный день посмотревшие вверх существа могут увидеть другой конец города, изгибающегося над их головами. Такое зрелище может вселить тревогу в сердца приезжих. В небе над Сигилом нет ни солнц, ни лун, ни звёзд, ни других небесных тел. В тёмное время суток заменой им служат огни города, мерцающих наверху.

Город построен на внутренней стороне кольца, и здания вдоль его края выстраиваются в замкнутую стену. Любой забравшийся на неё сможет взглянуть за край тора и увидеть чистое небо. Лишь немногие из тех, кто пересекли границу, возвращались назад — вместо Внешних земель их забрасывает в различные уголки разнообразных планов.

Карта-постер Сигила

В данный продукт включена карта-постер Сигила. Постоянно меняющаяся природа города и множество его порталов делают такие понятия как расстояние, размер и время путешествия несущественными. Как долго нужно добираться из точки А в точку Б зависит от Мастера. На карте города отмечены интересные места, однако в нём есть бесчисленное множество других областей, подробное описание которых даётся на откуп Мастеру.

Особенности Сигила

Сигил обладает следующими особенностями:

День и ночь. В Сигиле цикл дня и ночи длится 24 часа. Днём небо постепенно наполняется свечением, а ночью погружается в глубокую тьму. По своей природе это свет не является солнечным. Самое светлое и самое тёмное время суток в Сигиле называют кульминацией и антикульминацией соответственно.

Гравитация. Объекты притягиваются к поверхности ближайшего к ним сектора города.

Погода. Разнообразие погоды в Сигиле ограничивается морозящим дождём и стелющимся по земле туманом или смогом, что ограничивает видимость на 1кб × 50 футов в самый мрачный день. Температура весь год меняется в диапазоне между тёплой и прохладной, редко достигая экстремальных значений.

Изменения в магии

Привычная планарная магия в Сигиле работает иначе. В городе действуют следующие магические ограничения:

Изгнание. Эффекты, изгоняющие цель, считают её родом из Сигила.

Пространство меж планами. Пространства меж планами, демипланы и карманные пространства, создаваемые, например, сумкой хранения [bag of holding] или заклинанием трюк с верёвкой [rope trick], могут существовать в Сигиле, но имеют то же самое ограничение — они считаются частью города.

Путешествия между планами. С помощью эффектов, которые позволяют перемещаться между планами, например, проекция в астрал [astral projection] или уход в иной мир [plane shift], невозможно покинуть или попасть в Сигил кроме как в одном конкретном случае (см. раздел «Круги телепортации»).

Призыв. Заклинания, магические предметы и эффекты, призывающие существ или объекты из других планов, например, кольцо призыва джинна [ring of djinni summoning], вместо этого призывают цели из Сигила. Если это невозможно, то призыв проваливается. Эффекты, призывающие определённую цель извне города, например, при помощи заклинания Леомундов потайной сундук [Leomund's secret chest], проваливаются автоматически.

Телепортация. Попытки телепортироваться в Сигил или из него проваливаются, но телепортация внутри города действует как обычно.

Круги телепортации. В Сигиле существуют постоянные круги телепортации. Попытки создать новые проваливаются. Обладающие разрешением на их использование могут попасть в город с помощью заклинания уход в иной мир [plane shift]. Покинуть Сигил таким образом нельзя.

Жизнь в Сигиле

В Городе Дверей живут и трудятся существа со всех планов. Все они приносят часть своей культуры в этот центр мультивселенной. На протяжении многих эонов смешения культурных норм здесь образовался уникальный образ жизни, возможный благодаря бесчисленным порталам, которые существуют с позволения Леди Боли.

НАСЕЛЕНИЕ

Сигил — это закулисы мультивселенной. Небожители и исчадия не прочь вместе пропустить пару кружек в тавернах, которыми владеют джины, прислужники злых богов сздают кошмаров, а карги держат сказочных коней вместе с пегасами и зверями из живого камня. В результате подобных перипетий изначально несовместимые части мультивселенной напрямую контактируют друг с другом. Такие взаимодействия не всегда приводят к конфликтам. В противном случае в них вмешиваются стражи порядка, которые разрешают вселенские споры. Лишь тогда, когда подобные вспышки по-настоящему угрожают городу, вмешивается Леди Боли.

Люди были первыми из известных жителей Города Дверей. Некоторые мудрецы связывают появление и расселение людской расы именно с Сигилом, а не с каким-либо божеством или его творениями.

Различные фракции занимаются повседневным управлением Сигилом, присматривают за соблюдением законов и поддерживают городскую инфраструктуру. Каждая из этих групп придерживается философии, которая вдохновлена каким либо космическим аспектом мультивселенной. Они активно набирают в свои ряды гостей и жителей города.

Ни при каких условиях боги и богоподобные существа, включая архидьяволов и лордов демонов, не могут попасть в Сигил. Однако, с помощью своих прислужников они всё равно умудряются строить козни и распространять своё влияние на город.

ВАЛЮТА И ТОРГОВЛЯ

Торговлю в Городе Дверей не сдерживают ни границы, ни расстояние — своим торговцам и ремесленникам Сигил обеспечивает доступ к планам и их чудесам. Резчики по дереву создают игрушки из золотых деревьев, срубленных на Арборее, кузнецы куют оружие из слитков адского железа, а повара в тавернах готовят по рецептам полуросликов, родом из миров Материального плана. При наличии времени, денег и связей на прилавках Сигила можно найти что угодно.

Головокружительное разнообразие монет проходит сквозь Сигил. Место их чеканки не имеет значения: достаточно, чтобы они были сделаны из драгоценного металла и имели правильный вес. Однако, некоторые торговцы принимают лишь определённую валюту. Ифрит, продающий инструменты из Латунного города, принимает только радужные сапфиры со Стихийного плана Земли. Возможно, ночная карга, которая предлагает редкие компоненты для заклинаний, откажется от сделки, пока не получит свежих ларв из Гадеса, а костяной дьявол может высосать из своего покупателя несколько лет жизни в обмен на дьявольский клинок.

Покупатели могут найти товары любых размеров, форм и видов на одном из множества рынков Сигила, самым большим из которых является Великий базар (см. раздел «Рыночный район» в этой главе). По районам разбросаны множество отдельных магазинчиков и прилавков.

Услуги

Клетка предоставляет абсолютно любые услуги. Мефиты, импы и архонты-светители (см. «Планный парад Морта») оказывают услуги курьеров по доставке сообщений между планами. Храбрые дезинсекторы избавляют здания от черепных крыс, проклятий и опасных явлений. Подпольные агентства помогают скрыться от inferнальных коллегаторов и других опасностей. Они убивают своих клиентов, сохраняют тела в надёжном месте и воскрешают их, когда ситуация разрешится, иногда спустя годы или даже десятилетия.

Город посещают путешественники со всей мультивселенной, и его заведения стараются угодить всей этой разнообразной клиентуре. Почти на каждом углу стоят таверны и постоялые дворы. Их бары отражают фантастическую природу владельцев — ангелов, гитцераи и прочих дружелюбных чудовищ, которые с трудом сводят концы с концами в Городе Дверей. Неважно, откуда гость родом — он всегда сможет найти привычные удобства в Сигиле.

ОРИЕНТИРОВАНИЕ ПО ГОРОДУ

В Сигиле тяжело найти что-то определённое из-за огромных размеров и необычной застройки. Попытки ориентироваться в Клетке без помощи магии, глубокого знания порталов и их места назначения могут стать утомительным занятием.

К счастью, на помощь заплутавшим в Сигиле путешественникам приходят паланкины и гиды. Также посетители Административного района могут нанять экипаж компании «Перевозки с Чайной улицы» (см. раздел «Административный район»).

ПАЛАНКИНЫ

Паланкины — это комфортный вид транспорта, переносимого крепкими существами: Гуманоидами или другими. Паланкины используют в качестве разветвлённой городской службы такси. Их можно обнаружить рядом с жилыми зданиями, муниципальными центрами и рынками.

Обычно поездка на этом виде транспорта стоит 1 см с пассажира, а сами носилки вмещают двух существ Среднего или меньшего размера. Они способны доставить клиентов почти в любое место Сигила, кроме Подсигиля и опасных районов Улья. Тяжёлые паланкины для более крупных пассажиров и групп могут переносить массивных существ вроде огров или бурых увальней. Подобные носилки стоят дороже — минимум 1 зм с пассажира — а их носильщики за дополнительную плату могут отправиться в опасные районы города.

Голоса жителей Сигила звучат в Зале ораторов — поразительном публичном форуме Административного района



Гиды

Гиды — независимые местные проводники и переводчики, знающие все входы и выходы различных районов Сигила. Лучшим из них известны короткие пути к скрытым уголкам вдали от проторённых дорог.

Обычно гиды берут 2 см за час своей работы. Заслуживающие доверия проводники с отзывами от влиятельных клиентов стоят гораздо дороже — от 2 зм за час. Гиды, которые говорят на более эзотерических языках и связаны с одной или несколькими фракциями, могут помочь своей магией. За свои услуги они могут просить до 20 зм за час.

Языки

Существа и сущности приходят в Сигил отовсюду, принося с собой всевозможные языки. Самым употребительным из них является Общий. Тот факт, что говорящие на Общем путешественники из разных миров могут встретиться в Клетке и понять друг друга, сильно озадачивает лингвистов. Возможно, этот язык зародился в Сигиле. Существа родом из Города Дверей как правило бегло говорят на Общем и ещё одним языке.

Гости, которым нужна помощь в общении, всегда могут найти гида, желающего заработать на переводе. Эти услуги включают в себя и перевод с Канта — запутанного местного сленга, на котором говорят в некоторых уголках города.

Местные неприятности

Не смотря на то, что самой большой потенциальной угрозой для исследователей Сигила являются его жители, в городе широко распространены две опасности: черепные крысы и бритвенная лоза.

БРИТВЕННАЯ ЛОЗА

В Сигиле практически нет ферм из-за недостатка пахотных земель. Вне частных садов и редких общественных участков земли единственным широко распространённым растением Города Дверей является бритвенная лоза — колючий сорняк с Нижних планов. У этих чёрных ползучих лоз — широкие блестящие листья с бритвенно-острыми стеблями и шипами. Рабочие отряды борются с буйно разрастающимися сорняками, которые грозят покрыть весь город. Другие используют бритвенную лозу в стратегических целях — для отпугивания незваных гостей, позволяя растению обвиться вокруг стен домов, или в качестве ограждений. Правила для бритвенной лозы можно найти в *«Руководстве Мастера»*.

ЧЕРЕПНЫЕ КРЫСЫ

Крысы процветают на свалках мусора, скапливающегося в аллеях и канализации Сигила. Обычные и гигантские крысы повсеместно встречаются в Клетке. Они делят пространство с черепными крысами, которых также называют доносчиками (подробно описаны в *«Планарном параде Морта»*). Эти адаптировавшиеся к среде грызуны с помощью своих псионических способностей создали для горожан общегородскую информационную сеть. Некоторые рои черепных крыс имеют свои собственные сети.

ПОРТАЛЫ

В Сигиле больше планарных порталов, чем в любом другом месте мультивселенной. Неисчислимо количество этих дверей ведут из Сигила на другие планы или в другие места города. Любой проход в Городе Дверей может оказаться порталом. Порталы являются фундаментальной частью сеттинга Planescape. Они подробно описаны в «Руководстве Мастера» и разделах ниже.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ПОРТАЛОВ

Большинство порталов почти всегда закрыты. Как правило, их можно открыть в определённые моменты времени, при особых условиях, с помощью команды или фразы или при наличии у путешественника конкретного предмета — порталного ключа. Когда существо с этим ключом пройдет через портал, тот останется открытым до начала следующего хода существа.

Неактивные порталы обычно невидимы, в том числе для заклинания *обнаружение магии* [detect magic]. Однако их можно обнаружить с помощью истинного зрения или заклинания *обнаружение искажения* (см. его описание в главе 1 этой книги). После активации портала его границы начинают светиться, а внутри него отражается место назначения.

ПОРТАЛЬНЫЕ КЛЮЧИ

Портальным ключом может быть любой предмет или созданный для него особенный ключ. Часто эти предметы символически отсылают к месту назначения портала. Например, серебряная сфера — к Астрального плана, длинная цепь — к Карцери, а белая лилия — к Элизиму. Ключ открывает портал с обеих сторон — как в Сигиле, так и в месте назначения.

Очень редко порталными ключами служат что-то помимо предметов. Среди них есть и очевидные, и необычные вещи: существо определённого вида, воспоминание путешественника или мелодия.

«ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: основываясь на общедоступной муниципальной информации, портал перед вами ведёт к вертикальному обрыву высотой примерно — оценка... — 200 футов. Будьте аккуратны».

— Митир планарному путешественнику



ПРИЗЫВ В КЛЕТКЕ

Леди Боли не позволяет кому-либо переноситься в Город Дверей с помощью заклинаний или иных сил, кроме использования кругов телепортации. Это означает, что существа и предметы извне никаким образом не могут быть призваны или вызваны в Сигил. Персонаж может использовать способности для призыва, такие как заклинание *призыв элементаля* [conjure elemental] или призыв компаньона, как обычно, но может призвать только уже находящихся в Городе Дверей существ.

Уникальная планарная география Сигила должна создавать интересные, иногда вводящие в замешательство повороты сюжета, но не должна мешать персонажам делать то, что у них получается лучше всего.

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПОРТАЛОВ

У некоторых порталов есть магические особенности. Если вы хотите добавить обычному portalу деталей, совершите бросок по таблице «Индивидуальные особенности порталов» или выберите из предложенных вариантов.

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПОРТАЛОВ

к6 Особенность портала

- 1 Односторонний.** Портал работает только в одну сторону, — в Сигил или из него. Он невидим, и его невозможно обнаружить со стороны выхода.
- 2 Перемещающийся.** Одна из сторон портала движется по определённой системе между разными местами Сигила или места назначения.
- 3 Медленный.** Когда существо входит в портал, оно появляется на другой стороне спустя 2к4 дня после, застыв во времени на этот срок. Оно не замечает прошедшее время.
- 4 Истощающий.** Энергия этого портала нестабильна. Проходящее через него существо должно прерваться в спасброске Телосложения Сл 10, иначе получит 1 степень истощения.
- 5 Временный.** Портал исчезает, как только через него в любом направлении пройдут 1к6 + 6 путешественников.
- 6 Меняющий ключи.** Для каждого последующего открытия портала требуется другой ключ.

СОЗДАНИЕ ПОРТАЛА

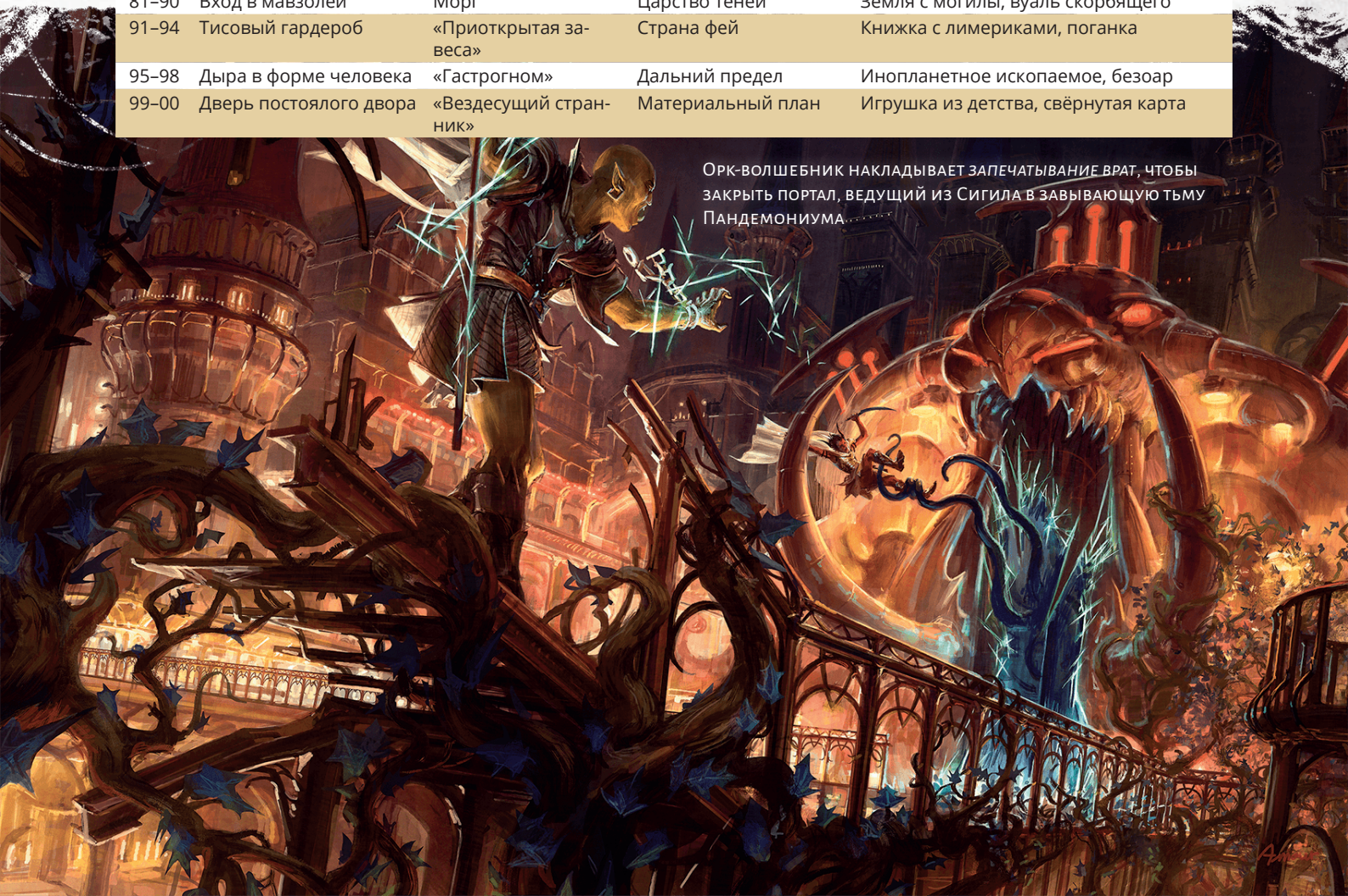
Вы можете быстро создать портал, выбрав из таблицы «Планарные порталы» или совершив по ней бросок. Сначала решите, находится ли место назначения в Сигиле или на другом плане. Затем совершите два броска по таблице: первый для создания порталного якоря — физического местоположения, где находится портал, — а второй — для определения места назначения и подходящего ключа.

Места назначения в Сигиле описаны в разделе «Путеводитель по Сигилу» далее в этой главе. Планы существования описаны в «Руководстве Мастера».

ПЛАНАРНЫЕ ПОРТАЛЫ

к100	Портальный якорь	Место назначения		Пример портального ключа
		Сигил	Другой план	
01-03	Резная деревянная арка	«Бутылка и кувшин»	Исгард	Керамическая пивная кружка, боевой рог
04-06	Вращающаяся дверь	«Лицо Гит»	Лимбо	Тающий лёд, яйцо красного слаада
07-09	Разбитое окно	«Нигде»	Пандемониум	Кирпич из лазарета, порванный бумажный веер
10-12	Канализационная труба	Бездонный колодец	Бездна	Кровь небожителя, демонический ихор
13-15	Дверь камеры	Тюрьма	Карцери	Сломанный ключ, длинная цепь
16-18	Разрытая могила	Края мертвецов	Гадес	Безликая маска, кусок серой ткани
19-21	Люк	«Сытная заправка»	Геенна	Окровавленный нож, лавовый камень
22-24	Дверца печи	Банк Аббатора	Девять Преисподних	Щепотка серы, подписанный контракт
25-27	Железные ворота	Арсенал	Ахерон	Сломанный меч, медаль
28-30	Циферблат башенных часов	Городской суд	Механус	Металлический зубец, превосходно сбалансированные весы
31-33	Садовые решётки, увитые бритвенной лозой	Великая литейная	Аркадия	Покрытый рунами слиток, веточка винограда
34-36	Окно храма	Пламя сердца	Гора Целестия	Ангельское перо, святая вода
37-39	Декоративное зеркало	Зал ораторов	Битопия	Садовая лопатка, пара близнецов
40-42	Зеркальный пруд	Застава	Элизиум	Слезы радости, белая лилия
43-45	Врата конюшни	«Огненные ямы»	Звериные земли	Зуб животного, свежий цветок
46-48	Садовая арка	Зал празднеств	Арборея	Взрывной смех, укол шипом
49-58	Ворота во внутренний двор	«Колесо фортуны»	Внешние земли	Камень со Шпиля, колесо со спицами
59-63	Шкаф в спальне	Кооператив планарной энергии	Эфирный план	Погребальный саван, жвалы исчезающего паука
64-68	Световой люк	Разрушенный храм	Астральный план	Обломки доспеха гитъянки, серебряная сфера
69-71	Дымоход	Великий базар	Стихийный план Воздуха	Дым от благовоний, шёлковый шарф
72-74	Дверь в подвал	Башня чародейства	Стихийный план Земли	Гранитный куб, металлическая руда
75-77	Горящий очаг	Бар «Тлеющий труп»	Стихийный план Огня	Латунная жаровня, горящий уголь
78-80	Осыпающийся колодец	Канавы	Стихийный план Воды	Жемчужина, чистая вода
81-90	Вход в мавзолей	Морг	Царство теней	Земля с могилы, вуаль скорбящего
91-94	Тисовый гардероб	«Приоткрытая завеса»	Страна фей	Книжка с лиммериками, поганка
95-98	Дыра в форме человека	«Гастрогном»	Дальний предел	Инопланетное ископаемое, безоар
99-00	Дверь постоянного двора	«Вездесущий странник»	Материальный план	Игрушка из детства, свёрнутая карта

ОРК-ВОЛШЕБНИК НАКЛАДЫВАЕТ ЗАПЕЧАТЫВАНИЕ ВРАТ, ЧТОБЫ ЗАКРЫТЬ ПОРТАЛ, ВЕДУЩИЙ ИЗ СИГИЛА В ЗАВЫВАЮЩУЮ ТЬМУ ПАНДЕМОНИУМА.



Леди Боли

Самым могущественным существом в Сигиле является Леди Боли — бессмертная сущность, присматривающая за Клеткой. Она очень похожа на человека, но абсолютно точно им не является. Она носит богато украшенные мантии, которые полностью скрывают её тело, а похожее на маску лицо обрамляют клинки цвета окислившейся меди. Никто не знает точно, что она такое, однако большинство считает Леди Боли равной богам. У неё достаточно сил, чтобы оградить Сигил от божеств и подобных им, однако она строго запрещает поклонение ей. Поклоняться Леди Боли — больше чем табу: это непростительное преступление. Наказание за него — ссылка в Лабиринты.

Она обеспечивает Сигилу абсолютный нейтралитет. Город не участвует в Войне крови, не пытается повлиять на сверкающую праведность горы Целестия или заключённые в Девяти Преисподних договоры, а также не является полем битвы для миров Материального плана.

Изредка Леди Боли можно узреть парящей над улицами города. Попавшиеся ей на пути существа могут быть освежёваны одним её взглядом или вовсе растворятся в воздухе, если она обратит на них внимание. Мудрые путешественники обходят Леди Боли стороной, стараясь заниматься своими делами подальше от её маршрута. Некоторые местные жители утверждают, что порой черты лица Леди сияют золотом или сталью. Является ли это реакцией на угрозы городу или иные воздействия остаётся загадкой.

Жители Сигила воспринимают Леди со смесью восхищения и страха. Чтобы служить городу непредвзятым стражем, она поручила повседневное управление Клеткой множеству местных фракций. У неё нет ни резиденции, ни храма.

Дабусы, Лабиринты и тотальный контроль над порталами города — вот средства, которые использует Леди для защиты Сигила.

ДАБУСЫ

Дабусы — молчаливо парящие сущности, служащие Леди Боли. Они встречаются только в Сигиле и общаются с помощью наглядных ребусов — призванных иллюзорных изображений, передающих их мысли.

Дабусы поддерживают инфраструктуру Сигила: они отстраивают разрушающиеся здания, обеспечивают стабильную работу порталов, подстригают разросшуюся бритвенную лозу и латают городские улицы. Многие горожане Клетки воспринимают их в качестве загадочных работников, которые также могут наказывать нарушителей спокойствия. Всё, что противостоит указам Леди или нормальному функционированию Сигила, должно быть исправлено дабусами.

Более подробно дабусы описаны в *«Планарном параде Морта»*.

ЛАБИРИНТЫ

Лабиринты — это демипланарные клетки, созданные Леди Боли. Они предназначены для набирающих силу властолюбцев и инакомыслящих, которые посмели угрожать городу или, по-глупости, самой Леди. Лабиринты мгновенно поглощают этих существ, которые становятся их узниками. Они представляют собой, как видно из названия, бесконечно повторяющийся тесный безжизненный лабиринт пустых улиц и аллей Сигила.

Не существует магии, которая поможет выбраться из Лабиринтов или связаться с планами снаружи. Заточённые в них существа не нуждаются в пище, питье и сне, обречённые на вечную изоляцию. Городская легенда гласит, что Леди Боли оставила в каждом Лабиринте по одному portalу. Однако, даже если они существуют, то заключённый вряд ли сможет сбежать через них, так как эти двери невозможно обнаружить с помощью магии. Тех немногих, которые клянутся, что сбежали из Лабиринтов, быстро выводят на чистую воду.

ЗАПИРАЯ КЛЕТКУ

Порталы Сигила действуют согласно воле Леди Боли, как и несколько постоянных кругов телепортации, скрытых в районах города. Её влияние не даёт использовать заклинания и другие способности для призыва существ в город или изгнания из него. Даже богам не позволено ступить в город, и подобный запрет Леди Боли может применить когда угодно к кому угодно. Ей становится известно, когда кто-то пользуется порталом. Она легко может помешать ему, хотя и поступает так лишь в исключительных случаях.

Во времена великих раздоров, особенно во время открытого противостояния фракций Сигила, Леди может приостановить работу всех порталов города. После этого город замирает: доставка еды и напитков прекращается, нечистоты и мусор заполняют улицы, а в Морге копятся тела без надежды на скорое погребение. Это подталкивает фракции как можно скорее решить свои разногласия.

ВМЕШАТЕЛЬСТВО В ДЕЛА ЛЕДИ

Леди Боли вездесуща, непознаваема и неуязвима. Лишь одним взглядом она способна содрать кожу с назойливого существа, оставив его на границе между жизнью и смертью. Любое существо, которое нападает, накладывает заклинание, воздействует на неё враждебным или изучающим эффектом, или просто пытается заговорить с ней, начинает испытывать невыносимую боль, а его хиты опускаются до 1. Если оно не усвоило урок, в следующее мгновение Леди отправляет существо в Лабиринты.

Как и у других богоподобных сущностей, у Леди Боли нет блока статистики. Персонажам не под силу одержать победу над ней с помощью доступных им средств.



БЕССМЕРТНАЯ ЛЕДИ БОЛЕИ ПЛЫВЁТ ПО ГОРОДУ ДВЕРЕЙ И
УНИЧТОЖАЕТ ВСЕХ, КТО ПОСМЕЕТ ПРОТИВСТОЯТЬ ЕЁ ВОЛЕ

ФРАКЦИИ СИГИЛА

На Внешних планах вера формирует реальность. Мировые концепции, такие как закон и хаос могут наделить истинно верующих новой силой, а объединение достаточного количества существ под одной идеологией может изменить целые планы. В Сигиле подобная власть находится в руках фракций — философов-единомышленников, вдохновлённых универсальными истинами о мультивселенной и том, как она работает. Их доктрины часто связаны с планом существования или конкретным миром.

Фракции контролируют различные аспекты жизни Сигила, удовлетворяя повседневные потребности цветущего мегаполиса в таких сферах, как развлечения или охрана правопорядка. Несмотря на их влияние, однажды они были стёрты с лица города, поэтому сегодняшние фракции стараются вести себя аккуратно, чтобы избежать такой же участи. Фракции активно вербуют новых членов среди жителей города, путешественников и даже существ из других фракций. Они активно борются за власть в Клетке, при этом пытаясь не нарушить равновесие сил и не вызвать гнев Леди Боли.

Лидеры фракций зовутся фактолами. Они олицетворяют философию своей группы и исполняют различные роли в зависимости от нужд объединения. Фактолы и их советники также представляют свои фракции в Зале спикеров (см. раздел «Административный район» далее в этой главе), где на совете обсуждаются и принимаются новые законы. У большинства фракций есть свои штаб-квартиры в Сигиле, из которых они осуществляют управление определёнными сферами города. Внутри этих зон влияния, которые как правило совпадают с территорией городских районов, целеустремлённые офицеры фракций — фактотумы — продвигают интересы своего общества, исполняя роли клерков лидеров отрядов и учителей. Также они присматривают за талантливыми новобранцами, преданных их философии.

ВОЗВЫСИВШИЕСЯ ФРАКЦИИ

Баланс сил в Сигиле непостоянен: фракции то становятся сильнее, то увядают. Самые влиятельные из них называются возвысившимися. Это наиболее известные группы, которые управляют различными аспектами повседневной жизни города. Сейчас в Сигиле насчитывается двенадцать возвысившихся фракций.

Следующий раздел включает в себя заметки о фракционных лидерах, штаб-квартирах (описанных далее в этой главе), вдохновляющих их философию планах существования, типичных участниках, известных прозвищах, а также их роль в Городе Дверей.



АТАР

Считающие богов лжецами

Фактол: Терренс

Штаб-квартира: Разрушенный храм

Вдохновляющий план: Астральный план

Члены: разочаровавшиеся верующие, скептики

Прозвище: Противники

Атар верят, что боги — самозванцы. Несмотря на могущество так называемых божеств, они — всего лишь жалкие смертные, скопившие достаточно сил, чтобы убедить всю мультивселенную в обратном. При достаточном количестве времени, таланте и целеустремлённости любой сможет достигнуть таких высот.

Противники согласны, что настоящие божества действительно могут существовать, наблюдать за всем сущим, но находятся вне нашего понимания. Они заявляют, что поклоняющиеся богам черпают свою силу из неизвестных источников, которые ложные боги просто взяли взаймы.

Атар не дураки. Они согласны с тем, что могущественные силы могут называть себя богами, но в то же время аккуратно работают над разгадкой тайны, скрытой за занавесом мультивселенной, и наблюдают за непостижимым.

Атар управляется фактолом Терренсом (нейтрально-добрый человек, **нуль Атар**; см. «Планарный парад Морта»). Несмотря на то, что многие Противники со временем становятся жестокими, Терренс продолжает относиться к другим с состраданием.словно дружелюбный проводник он направляет заблудшие души к правде, становясь защитником и пастырем для жрецов, которые отказались от своих убеждений. Он преклоняется перед сущностью, известной как Великий неизвестный, и считает её источником всех божественных сил.

Одеяния фракции. Противники носят одеяния с геометрическими символами и звездами, которые намекают на их связь с Астральным планом. Они украшают себя серебряными цепями и сломанными священными символами.

Роль в Сигиле. Атар собираются в Разрушенном храме — месте, которое когда-то было посвящено ныне мёртвому богу порталов Аоскару. Вместо того, чтобы занять своё место в правительстве Сигила, самозванная шпионская сеть Атар пристально следит за религиозными течениями Сигила. Когда храм одного из богов становится слишком влиятельным, Атар лично решает эту проблему или сливает информацию фракции, которая сможет это сделать, например, Гармониуму. Атар считает членов Ока разума своими союзниками.



БРАТСТВО ПОРЯДКА

Изучающие законы в поисках правды

Фактол: Хашкар

Штаб-квартира: Городской суд

Вдохновляющий план: Механус

Члены: мошенники, адвокаты, заклинатели

Прозвище: Законники

Братство порядка изучает жизнь через призму трёх догм: знание — сила, законы — олицетворение силы, а знание законов — величайшая сила. Понимая законы, существа могут поставить их себе на службу или даже нарушить, если позволят обстоятельства.

Законники считают, что существует три вида норм. Самую низшую из них составляют Правила — законы, которые управляют поведением существ. Затем следуют Законы — например, законы природы или догматы богов. Высшей властью обладают Аксиомы — всеобъемлющие законы, которые управляют всем сущим и даруют богам их беспредельное могущество. Законники строят теории об Аксиомах, но знают лишь несколько из них. Овладевшая всеми Аксиомами сущность сможет управлять мультивселенной.

Фактол Хашкар (законно-нейтральный дварф, **обходящий законы Братства порядка**; см. «Планарный парад Морта») обладает высшей властью в судебной системе Сигила, хотя лично выносит приговоры только в самых важных делах. Он настолько же умен, насколько и зануден, а любой вопрос, заданный ему, приводит к импровизированной лекции. Вне судебных разбирательств фактол тратит своё время на обучение и чтение лекций. Хашкар в совершенстве овладел как минимум одной Аксиомой, из которой черпает свои магические способности.

Одеяния фракции. Законники носят высокие головные уборы и соответствующие их рангу мантии. Их часто сопровождают маленькие прислужники — мефиты, бесы и гомункулы, которые носят за своими хозяевами книги законов.

Роль в Сигиле. Братство порядка оценивает, изучает и принимает решение о применении законов в Сигиле, в то же время занимаясь поиском тайных знаний, определяющих реальность. Законники ведут подробные записи о каждом портале и ключе, которые они обнаруживают в Сигиле, и готовы хорошо заплатить за информацию о них. Неудивительно, что Законники — верные союзники Гармониума и Убийц милосердия, и ведут непримиримую борьбу с Подручными хаоса.



ВЕСТНИКИ ПРАХА

Верующие, что все уже мертвы

Фактол: Скалл

Штаб-квартира: Морг

Вдохновляющий план: Гадес

Члены: собиратели трупов, плакальщики, Нежить

Прозвище: Мусорщики

Вестники праха верят, что мультивселенная и есть загробная жизнь. Она тень чего-то прошедшего, а все существа уже давно мертвы. «Жизнь», за которую так цепляются существа, — лишь первый акт смерти.

Мусорщики стремятся понять и изведать все стадии смерти, финальной из которых они считают Истинную смерть — выход за пределы мультивселенной. В процессе её поиска Вестники праха постепенно отказываются от надежды и сострадания, которые связывают душу с этой фальшивой жизнью.

Нежить обладает зловещей притягательностью для Вестников праха. Они верят, что она — предвестник Истинной смерти. В их рядах присутствует множество подобных существ. Фракции служат толпы скелетов и зомби, а разумная Нежить, например, призраки, вампиры и личи даже могут стать фактотумами.

Скалл (нейтрально-злой **лич [lich]**) — старейший из фактолов Сигила. Основатель Вестников праха до сих пор не достиг своей великой цели, так как стремится провести как можно больше душ на пути к Истинной смерти. Он стремится знать всё и не чувствовать ничего. Скалл часто пользуется услугами искателей приключений для сбора информации или помощи в достойном упокоении мёртвых.

Одеяния фракции. Мусорщики носят мрачные одежды, отсылающие к работе с мертвецами. Отдельных членов фракции часто путают с могильщиками, гробовщиками или упырями в рваных тряпках, хотя те порой и есть представители Нежити.

Роль в Сигиле. Штаб-квартира Вестников праха — одновременно и Морг, и похоронное бюро, и гробница, — пристанище для мёртвых Сигила. Вестники праха считают Мрачную клику и Стражей судьбы своими союзниками. Оку разума неприятен фатализм Мусорщиков, а Общество восприятия в прямом смысле выступают против их отказа от страстей.



ГАРМОНИУМ

Принуждающие к миру силой

Фактол: Сарин

Штаб-квартира: Казармы

Вдохновляющий план: Аркадия

Члены: сторонники авторитаризма, стражники, посредники

Прозвище: Упрямыцы

Гармониум смотрит на всё сущее через призму двух понятий — войны и мира. Идеальное состояние мультивселенной — царство мира, где соседи разделяют одни и те же взгляды. Разногласия же порождают конфликты и нестабильность. Члены Гармониума верят, что их цель — установить в мультивселенной мир, чего бы это не стоило.

Фракция стремится уничтожить разногласие любыми доступными средствами. С помощью обучения и принуждения Упрямыцы заражают других своей идеологией. Они превозносят принципы мира, и в то же время борются с хаосом во всех его проявлениях.

Большинство членов фракции — добродушные стражи, которые готовы защищать всех горожан, включая тех, кто не согласен с их философией. Тем не менее, некоторые из рядов Гармониума стремятся достичь единения любой ценой. Жестокие поборники дисциплины, заслужившие прозвище «Упрямыцы», безжалостно следуют букве закона без уступок и сожаления.

Фактол Сарин (законно-нейтральный человек, **капитан Гармониума**; см. «Планарный парад Морта») командует Гармониумом. Он известен своей преданностью товарищам, в особенности новичкам, а также вниманием к каждому встреченному им члену фракции. Крепкий как сталь, фактол Сарин без колебаний словом и делом прославляет честь, достоинство и мир.

Одеяния фракции. Большинство Упрямыцев носят обычную для их фракции защиту — красный пластинчатый доспех с острыми по краям наплечниками. Под их шлемами скрываются короткие причёски без особых причуд.

Роль в Сигиле. В Казармах Упрямыцы тренируются, составляют маршруты патрулирования и ведут учёт всех задержаний в Клетке. Тесно сотрудничающие Братство порядка, Убийцы милосердия и Гармониум — триединое правосудие Сигила, осуществляющее задержание, суд и наказание преступников. Они — враги Подручных хаоса и всех тех, кто бросает вызов власти.



МРАЧНАЯ КЛИКА

Не видящие смысла в мультивселенной

Фактол: Лар

Штаб-квартира: Застава

Вдохновляющий план: Пандемониум

Члены: утешители, лекари, нигилисты

Прозвище: Унылые

Для Мрачной клики поиск великой истины — бесполезное занятие, ведь у мультивселенной нет и не должно быть никакого смысла. Нет никакой высшей истины — каждый в мультивселенной должен найти свой собственный смысл. Такая саморефлексия разжигает огонь эмпатии и доброты во многих Унылых, которые считают своим призванием облегчение чужих страданий. Жизнь безжалостна, поэтому Мрачная клика должна проявить милосердие вместо неё.

Члены этой фракции ухаживают за путешественниками, которые подверглись влиянию удивительных миров Внешних планов при их пересечении. Мрачная клика занимается восстановлением существ, которые стали жертвами планарных проклятий, мельком увидели поражающие воображение просторы или спустились в завывающую тьму Пандемониума.

Фактол Лар (хаотично-добрый орк, **гладиатор [gladiator]**) с растущим беспокойством наблюдает за гражданами Сигила. Он работает над расширением благотворного влияния Мрачной клики. Под его руководством фракция открыла общественные кухни по всему городу. Здесь голодные горожане могут бесплатно получить горячее питание. Однако некоторые фракции не одобряют такую экспансию. Лар действует с осторожностью: он всегда находится в поиске единомышленников, готовых отстаивать его дело.

Одеяния фракции. Унылая клика одевается в тёмные и серые тона. Чаще всего их одежда сильно изношена и нуждается в ремонте.

Роль в Сигиле. Штаб-квартира Мрачной клики находится в Заставе — крепости для лечения и отдыха, расположенной в районе Улья. Фракция предлагает убежище всем нуждающимся, особенно пострадавшим от планарных болезней. Доктрина Мрачной клики делает её соперником Братства порядка, Гармониума и Убийц милосердия, поскольку в отсутствии смысла не должно быть и порядка. И наоборот, у Стражей судьбы, Подручных хаоса и Вестников праха достаточно общих тем с Унылыми, чтобы те могли назвать их союзниками.



ОБРЕЧЁННЫЕ

Берущие всё, что можно, и даже больше

Фактол: Герцог Рован Дарквуд

Штаб-квартира: Зал записей

Вдохновляющий план: Истард

Члены: хулиганы, магнаты, военачальники

Прозвище: Стяжатели

По мнению Обречённых мультивселенная должна принадлежать тем, у кого достаточно силы, чтобы забрать её себе. Предопределённость и воля богов — жалкие оправдания для слабаков, которые не способны достичь желаемого. Каждый сам решает свою судьбу. В то же время ничего не даётся бесплатно. Чтобы достичь величия, необходимо усердно работать, стремиться к цели, а иногда и проливать кровь.

В философии Обречённых не заложена злоба. Чтобы удовлетворить нужды необходимо больше, чем материальный достаток. Не всё можно взять силой. Например, уважение и счастье необходимо заслужить (или купить). И всё же Стяжателей поголовно считают чёрствыми и эгоистичными, и многие откровенно боятся их. Они никогда добровольно не предложат помочь первыми, если это не принесёт им выгоды.

Фактол Рован Дарквуд (хаотично-нейтральный человек, **архимаг [archmage]**) держит бразды правления Обречёнными в своей скупой, но крепкой хватке. «Герцог» Дарквуд — как его иногда называют — властный командир. Шаг за шагом он неумолимо идёт от приза к призу. С жестокой эффективностью он пользуется финансовой властью, которую его фракция имеет над Сигилом. Фактол щедро вознаграждает осведомителей за секреты, которые способны дать Обречённым рычаги влияния на другие фракции.

Одеяния фракции. Стяжатели одеваются в пышные наряды, украшенные богатой вышивкой. Они носят сложные причёски, а каждый член фракции имеет с собой песочные часы с золотым песком. Это напоминает им о том, что время — деньги.

Роль в Сигиле. Расположившись в безопасности Зала записей, Обречённые закрепили за собой роль сборщиков налогов в Клетке. Из-за своей безжалостности во взыскании долгов и агрессивности при конфискации имущества они нажили себе множество врагов. Фракция с давних пор враждует с Гармониумом, которые считают Обречённых опасными и упорствующими в своих заблуждениях, а Дарквуд является непримиримым врагом Монтгомери — фактола Общества восприятия.



ОБЩЕСТВО ВОСПРИЯТИЯ

Ищущие истину только в ощущениях

Фактол: Эрин «Тёмное пламя» Монтгомери

Штаб-квартира: Зал празднеств

Вдохновляющий план: Арборея

Члены: художники, артисты, гуляки

Прозвище: Чувствующие

Общество восприятия постигает мультивселенную через ощущения — чем они разнообразнее, тем лучше. Переживая каждое ощущение, эмоцию, мысль и всё остальное индивид может познать и понять всю полноту существования.

Чувствующие проживают каждый момент жизни как самый значимый, полностью растворяясь в нём, чтобы познать ещё одну грань реальности. Многие из них, особенно новички, сосредотачиваются только на приятных переживаниях, но постепенно с ростом самосознания они стремятся испытать всё, что готовит им существование, даже плохое. Сладкий парфюм и вкусная еда должны быть уравновешены болью от неудачи, тяжестью ответственности и всепожирающей скорбью.

Обществу восприятия приходится платить высокую цену за свою несдержанность. Посторонние видят в Чувствующих легкомысленных, непристойных и ненадёжных индивидов, которые перескакивают с одного события к другому. Для них заикливаться на чём-то — значит отрицать истину бытия.

Фактол Эрин «Тёмное пламя» Монтгомери (законно-добрый человек, **муза Общества восприятия**; см. «Планарный парад Морта») направляет фракцию в каждом неторопливом исследовании. Она следит за поддержанием среди Чувствующих баланса между умственным напряжением, физическими ощущениями и осознанным созерцанием, понимая какой вред может принести погоня за удовольствием.

Одеяния фракции. Чувствующие наряжаются в ниспадающие разноцветные одежды, которые подчёркивают их свободный дух. Также они часто носят стеклянные украшения, а в оформлении их нарядов преобладают цветочные элементы.

Роль в Сигиле. Общество восприятия приносит жителям Сигила радость и разнообразие, ненадолго отвлекая их от ежедневной рутины в Клетке. У Чувствующих и членов Ока разума много общего. Из-за вражды фактолов Монтгомери и Герцога Рована Дарквуда между Обществом восприятия и Обречёнными часто возникают конфликты.



ОКО РАЗУМА

Стремящиеся к божественности

Фактол: Саладрин

Штаб-квартира: Великая литейная

Вдохновляющий план: Внешние земли

Члены: ремесленники, гиды, странники

Прозвище: Искатели

Око разума считает, что в личном опыте и познании скрыты возможности для реализации собственного потенциала. Отвечая на вызовы и принимая чудеса мультивселенной, существа могут не только развиваться с помощью прозрения и смены личных взглядов, но и формировать реальность по своему усмотрению.

В основе философии Ока разума лежит саморазвитие и осознанность. Члены фракции продвигают практического обучение, основанное на наблюдении и экспериментах в отличие от формального образования. Каждый Ищущий практикуется в каком-либо ремесле, чтобы создать с помощью своего опыта что-то новое и самому стать лучше в процессе.

Око разума образовалось при слиянии двух старых фракций — Верящих в первоисточник и Знака единого. Они объединили свои догматы в единую формулировку, исходя из которой индивиды должны стремиться преодолеть свой потенциал и овладеть силой богов. Тем не менее Искатели подозревают, что божественность не служит окончательным выражением их основных убеждений, а является лишь трамплином на пути к ещё неведомому состоянию высшего бытия.

Фактол Саладрин (нейтральный эльф, **архимаг**) управляет этой достаточно молодой фракцией. Теперь она редко покидает Сигил, принеся в жертву свой собственный путь личностных открытий ради руководства над Оком разума. Саладрин фокусирует свою энергию на созидании, практикуя множество ремёсел, которые она освоила за века своей жизни.

Одеяния фракции. Члены Ока разума одеваются в блестящие перламутровые одеяния и украшают тела изысканными металлическими украшениями.

Роль в Сигиле. В Великой литейной Око разума следит за созданием инструментов и механизмов, ставших привычной частью жизни города. Агар и Братство порядка имеют друзей с Искателями, в то время как Мрачная клика и Вестники праха противостоят им.



ПОДРУЧНЫЕ ХАОСА

Освобождающие общество с помощью хаоса

Фактол: нет

Штаб-квартира: Различные склады

Вдохновляющий план: Лимбо

Члены: анархисты, поджигатели, борцы за свободу

Прозвище: Крушилы

Подручные хаоса подобны контролируемому пожару. Это сборище радикальных индивидуалистов, объединившихся под знаменем перемен. Они поджигают устаревшие институты угнетения и идут по покрытой пеплом дороге к чему-то новому.

Крушилы решительно противостоят строгим законам, особенно тем, которые служат бюрократии, а не людям. Подручные хаоса держатся в тени и действуют как одно целое. Они — лесной пожар, который пожирает прогнившие основы и системы, чтобы создать убежища для нуждающихся.

У Подручных хаоса нет главы. Чтобы запутать органы правопорядка, члены группы по очереди принимают на себя звание фактола. Всякий раз, когда лидер фракции находится на грани ареста или при смерти, другой диссидент выходит из рядов Крушил, чтобы направлять их.

Подручные хаоса — поборники свободы и самовыражения. Состоящие в фракции художники украшают казённые здания и заброшенные постройки Сигила смелыми авангардными граффити. Страсть, лежащая в основе их мировоззрения, подпитывает художественное новаторство, создаёт новые направления в литературе, музыке и танцах, которые распространяются по всему городу.

Одеяния фракции. Крушилы готовы к любым неожиданностям в борьбе против закоренелых институтов. С их опалённых одежд свисают медицинские принадлежности и чадящие фонари. Члены фракции обычно прячут свои лица за масками, очками и шарфами.

Роль в Сигиле. Философия Подручных хаоса не подразумевает наличие у фракции официальной роли в Сигиле. Вместо этого Крушилы притворяются членами других фракций и внимательно наблюдают за ними. Если одна из них станет слишком могущественной, её потребуются сместить. В редких случаях Мрачная клика и Стражи судьбы сотрудничают с Подручными хаоса.



СОВЕРШЕННЫЙ ОРДЕН

Действующие без размышлений

Фактол: Риз

Штаб-квартира: Великая гимназия

Вдохновляющий план: Элизиум

Члены: атлеты, сорвиголовы, спасатели

Прозвище: Непостижимые

Совершенный орден считает, что для перехода индивида на высшую стадию существования ему нужно настолько слить свой разум и тело, что мысль и действия станут одним целым. Действуя, опираясь лишь на интуицию, можно достичь полной гармонии с мультивселенной.

Члены Совершенного ордена неустанно тренируют каждую сторону личности, чтобы попасть в ритм мультивселенной. Во фракции поощряются занятия атлетикой, но многие члены также стремятся к совершенству в искусстве, становясь танцорами, виртуозными исполнителями или художниками-абстракционистами. Любая деятельность, что резонирует с путём Непостижимых, должна быть доведена до автоматизма, пока телу не перестанет быть нужен разум.

Фактол Риз (нейтральный тифлинг, **проводник Совершенного ордена**; см. «Планарный парад Морта») взяла под надзор Совершенный орден, когда предыдущий лидер достиг абсолютного понимания и испарился в воздухе прямо перед ней и другими высокопоставленными Непостижимыми. Она просвещённый наставник, указывающий путь своим ученикам справедливыми замечаниями.

Одеяния фракции. Будучи атлетами и акробатами всех видов и размеров, Непостижимые предпочитают простую одежду, обеспечивающую манёвренность и гибкость.

Роль в Сигиле. Штаб-квартира Совершенного ордена — Великая гимназия — находится в Рыночном районе. Там Непостижимые тренируют свои тела, приспособливая их под свой разум и быстро изменяющуюся мультивселенную. Совершенный орден ищет смысл внутри себя, поэтому не стремится заключать союзы с другими фракциями. В основном его члены нравятся всем, и ни одна из возвысившихся фракций не противостоит им в открытую.



СТРАЖИ СУДЬБЫ

Чествующие разрушение и разложение

Фактол: Пентар

Штаб-квартира: Арсенал

Вдохновляющий план: Стихийный хаос

Члены: энтрописты, солдаты, оружейники

Прозвище: Грузилы

Стражи судьбы считают, что цель всего сущего — разложение. Всё непременно станет прахом. Ничто не вечно — даже боги.

Грузилы не препятствуют разрушению мультивселенной. Они считают разложение и энтропию чем-то совершенно естественными, о чём нужно позаботиться в надлежащее время. Они не пытаются бездумно ускорить разрушение и противостоять созиданию. Вместо этого они воспринимают каждый акт сотворения неразрывно связанным с разрушением. Чтобы построить дом, который в конечном счёте сгорит, сгниёт или развалится, нужно срубить деревья и добыть камень.

Кроме фактола среди Стражей судьбы есть и другие высокопоставленные члены — повелители рока, которые восседают в построенных на границах Стихийного хаоса цитаделях фракции.

Лидер Стражей судьбы — бесстрашная Пентар (человек, **повелитель рока Стражей судьбы**; см. «Планарный парад Морта»), которая упивается опасностью и разложением. Она часто вступает в стычки с патрулями Гармониума. Её забавляет идея объединения с Подручными хаоса. Пентар надеется, что их союз зажжёт искру в куче сухой бритвенной лозы, которой стал Сигил.

Одеяния фракции. Члены Стражей судьбы носят одежды из костей давно умерших существ и намерено позволяют своему оружию покрыться ржавчиной. Грузилы с гордостью выставляют свои шрамы напоказ.

Роль в Сигиле. Стражи судьбы контролируют сигильский Арсенал, а также производство и продажу оружия в городе. Благодаря качеству и количеству запрашиваемого фракциями вооружения у Грузил появились рычаги давления в многочисленных фракционных переговорах. Между Стражами судьбы и Гармониумом существует давняя, серьёзная и взаимная неприязнь, а Совершенный орден полностью отвергает философию Грузил. У них крепкий союз с Мрачной кликой и Вестниками праха.



УБИЙЦЫ МИЛОСЕРДИЯ

Несущие справедливость достойным

ФактоЛ: Элисон Найлесия

Штаб-квартира: Тюрьма

Вдохновляющий план: Ахерон

Члены: охотники за головами, палачи, линчеватели

Прозвище: Тюремщики

Убийцы милосердия считают, что в основе всего лежит холодное непреклонное правосудие — ничто не может быть превыше него. В их идеальной мульти-вселенной отсутствует понятие несправедливости.

Своё прозвище Убийцы милосердия заслужили невероятной безжалостностью. Они убили в себе сострадание, считая его слабостью, которой можно использовать против них. Преступники могут умолять сколько угодно, но их приговор будет приведён в исполнение с непоколебимой решительностью.

Тюремщики не издают законы и не выносят приговоры. Никого не арестовывают — это работа Гармониума. Убийцы милосердия действуют только после объявления вердикта и не проявляют ни малейшей снисходительности. Члены этой фракции верят, что служат некоему космическому закону, который прощает им любые грехи, совершённые на пути к справедливости.

ФактоЛ Элисон Найлесия (законно-злой тифлинг, **mag [mage]**) была рождена стать главой Убийц милосердия. Молодая и харизматичная руководительница фракции поднялась с самых низов пенитенциарной системы Сигила. Строгая начальница тюрьмы использует магию школы Прорицания для отслеживания беглецов, а затем отправляет по их следам своих агентов. Каким-то невероятным образом она находит время, чтобы лично одобрить каждое наказание в Клетке. Среди Убийц милосердия ходят слухи, что как и само правосудие, Найлесия никогда не спит.

Одеяния фракции. Убийцы милосердия олицетворяют месть. На покрытых лезвиями доспехах висят гремящие кандалы, а их лица скрывают маски и капюшоны, символизируя безличное правосудие.

Роль в Сигиле. Штаб-квартира Убийц милосердия находится в Тюрьме — внушительной серой крепости, в которой заключены приговорённые судами Сигила преступники. Не состоящие во фракции существа могут попасть внутрь лишь при особых обстоятельствах. Например, для предъявления улики в оправдание заключённого или посещения осуждённого по нетяжкой статье. Тюремщики конфликтуют с фракциями, выступающими за индивидуальную свободу, среди которых Подручные хаоса, Око разума и Общество восприятия.

МАЛЫЕ ФРАКЦИИ

Помимо возвысившихся фракций в Сигиле существуют несколько малых. Это деятельные философские течения, у которых наблюдается рост числа сторонников, и возвысившиеся фракции прошлого, чьи доктрины пришли в упадок. Далее приводятся три примера малых фракций, которые существуют в Сигиле.

ИНКАНТЕРИУМ

Поглощающие магию и её секреты

ФактоЛ: Неизвестен

Штаб-квартира: Башня чародейства

Вдохновляющий план: Астральный план

Члены: маги, искатели знаний, писцы

Прозвище: Чтецы

Инкантиум считался погибшей фракцией с момента исчезновения их штаб-квартиры в Административном районе — Башни чародейства — вместе со всеми известными членами. Многие считали, что башня погрузилась в Лабиринты. Но однажды она вернулась, материализовавшись на том же самом месте, где и стояла, предвзяв возвращение Чтецов. Члены Инкантиума выкачивают магию из предметов, заклинаний и её обладателей, чтобы продлить свою жизнь. Они верят, что, поглощая магию и овладевая её законами, можно переписать реальность.

КОЛЬЦЕДАРИТЕЛИ

Отдающие всё, что имеют

ФактоЛ: Джереми Болтун

Штаб-квартира: нет

Вдохновляющий план: Истгарт

Члены: альтруисты, попрошайки, филантропы

Прозвище: Менялы

Прямая противоположность эгоистичных Обречённых, Кольцедарители считают, что благотворительность и жертвование — путь к просветлению. Менялы раздают всё имеющееся у них и перераспределяют горы сокровищ жадных богачей среди нищих и нуждающихся. В Сигиле распространено суеверие, согласно которому любой подарок Кольцедарителям вернется в десятикратном размере.

СВОБОДНАЯ ЛИГА

Превозносящие индивидуальность

ФактоЛ: нет

Штаб-квартира: Великий базар

Вдохновляющий план: Внешние земли

Члены: торговцы, наёмники, нонконформисты

Прозвище: Независимые

Свободная лига — это независимое собрание индивидуумов и оставшихся членов канувших в лету фракций. В рядах Независимых присутствуют торговцы, индивидуалисты и отдельные горожане. Они сторонятся фракций и других организаций, просто желая следовать своей собственной дорогой.

Путеводитель по Сигилу

Начиная с блестящих вершин погрязшего в бюрократии Административного района вплоть до забытых лабиринтов пропитанного затхлой анархией Подсигилья, многочисленные районы Города Дверей населены непохожими друг на друга жителями. В каждом районе находится как минимум одна штаб-квартира фракции. Эти громадные сооружения служат местом встреч философов Сигила, где они разделяют городские обязанности. Находящиеся рядом заведения стараются соответствовать видению фракции. Например, близко стоящие к Залу празднеств заведения поставляют всё необходимое для тянущегося к удовольствиям Общества восприятия. Среди них есть винные лавки, концертные залы и торговцы, предлагающие одноразовые мелкие дешёвые товары.

В таблице «Районы Сигила» указаны районы и возвысившиеся фракции, чьи штаб-квартиры находятся там. Шесть малых фракций отмечены звёздочкой (*).

Районы Сигила

Район	Преобладающая фракция
Административный район	Обречённые, Инкантериум*, Общество восприятия
Район Улья	Мрачная клика, Подручные хаоса, Вестники праха
Район Леди	Стражи судьбы, Братство порядка, Гармониум, Убийцы милосердия
Нижний район	Атар, Кольцедарители*, Око разума
Рыночный район	Свободная лига, Совершенный орден
Подсигилье	Кружок тортоделов*, Революционная лига*, Неделимые* (см. раздел «Подсигилье» далее в этой главе для более подробной информации об этих фракциях)

Следующие разделы подробно описывают каждый район. Информация в них приведена в следующем формате:

Столкновения в районе. Таблица после введения описывает взаимодействия, с которыми могут столкнуться персонажи во время приключений в данном районе.

Фракции. В этом подразделе рассказывается о расквартированных в данном районе фракциях и их деятельности.

Места. Здесь будут перечислены известные достопримечательности данного района, включая штаб-квартиры фракций. Места, указанные в этом подразделе, обозначены на карте-постере Сигила.

Мегасооружения. Также в большинстве разделов содержится карта одного из мегасооружений Сигила. Чаще всего это штаб-квартиры фракций — каждая из них может стать местом для бесчисленных приключений. Карта содержит обзор нескольких важных областей, но не изображает мегасооружение полностью. Местам можно добавить мелких деталей для вашего приключения, а их размер легко изменять.

Пути существ со всевозможных планов бытия сходятся в Сигиле — перекрёстке мультивселенной



Административный район

Медленно, но верно работают жернова правосудия в Административном районе — приюте библиотекарей, писцов и мелких чиновников. Словно масло для механизма, Административный район обеспечивает необходимый порядок на беспокойных улицах Сигила под внимательным взглядом Обречённых.

В этом богатом районе здания поддерживают в идеальном состоянии, а улицы вокруг них патрулируют офицеры Гармониума. Жители Административного района утверждают, что он является самым безопасным и честным в Сигиле. В этом месте все столкновения, как правило, происходят на бумаге, а идеально организованные форумы для дебатов позволяют местным разрешать любые споры не прибегая к насилию.

Несмотря на свою ригидность, Административный район обладает собственной красотой и чудесами, созданными в основном Обществом восприятия. На каждого требовательного аудитора, политического деятеля и силовика здесь найдётся свободный художник, артист или любитель острых ощущений. Как правило, местные направляют любопытных гостей района в Зал информации, где те могут задать свои вопросы, нанять паланкин или досаждать гиду в попытках узнать дорогу.

Столкновения в Административном районе

к8	Столкновение
1	Дерзкий бариавр-скиталец (см. «Планарный парад Морта») предлагает группе свои услуги в качестве гида.
2	Высокомерный сборщик налогов Обречённых (дворянин [noble]) в сопровождении пары стражников [guard] ехидно сообщает персонажам, что они должны заплатить «прогулочный сбор» в размере 1 см для продолжения пути.
3	Запыхавшийся юный тифлинг- шпион [spy] умоляет персонажей помочь ему спрятаться от двигающихся в их сторону миротворцев Гармониума (см. «Планарный парад Морта»). Он явно что-то прячет у себя в карманах.
4	Пьяный эльф- обыватель [commoner] вываливается из похожего на луковцу экипажа, в который запряжен милый доверчивый единорог [unicorn] по имени Банальчик. Животное интересуется, нужно ли подвезти персонажей.
5	Морщинистый Чтец (архимаг) в фиолетовой робе проходит по улицам, провоцируя нервное перешёптывание в толпе зевак.
6	Муза Общества восприятия (см. «Планарный парад Морта») изумляет персонажей своим уличным выступлением.
7	Начитанная ледяная великанша [frost giant] Ольга спотыкается перед персонажами на пути в Зал записей, из-за чего в небо взмывает пачка гигантских документов.
8	Несносный лошадиный гвардеец (см. «Планарный парад Морта») вещает, стоя на импровизированной трибуне. Он пытается втянуть персонажей в циничные дебаты о будущем Сигила.

Фракции Административного района

У следующих фракций есть штаб-квартиры в Административном районе:

Инкантериум. Считалось, что давным-давно Леди Боли лично изгнала Инкантериум вместе с их штаб-квартирой в Лабиринты. Теперь же члены фракции вновь были замечены в Клетке. Помнящие Инкантериум называют их «пьющими магию», так как старые Чтецы поглощали магию для поддержания своего древнего могущества. В среде встревоженных местных жители ходят слухи о вновь вернувшейся Башне чародейства (см. раздел «Башня чародейства»). Говорят, что Рован Дарквуд готов хорошо заплатить за информацию о своих соседях-отшельниках и их крепости.

Обречённые. Обречённые известны всему Сигилу как сборщики податей, использующие административные положения для удовлетворения своей ненасытной жадности. Они фиксируют финансовые соглашения в Зале записей и с удовольствием изымают недвижимость за бесценок, если владельцы просрочат платежи. Обречённые постоянно нанимают искателей приключений в качестве коллекторов.

Общество восприятия. Чувствующие привносят изюминку на скучные улицы Сигила своими выступлениями, привлекая восхищенных и любопытствующих прохожих. Вся Клетка служит сценой для Общества восприятия, однако их величайшей достопримечательностью является Зал празднеств. Фактол Эрин Монтгомери плетёт сеть искусных доводов в Зале спикеров, которые помогают ей склонить скептиков на свою сторону. Она руководствуется единственным принципом: даже если собеседники не запомнят твои слова, в них навсегда отпечатаются эмоции, которые те испытали от них.

Места в Административном районе

Здесь представлены несколько известных достопримечательностей Административного района.

Башня чародейства

Башня чародейства — это колючий шпиль из неизвестного материала, чья поверхность блестит и переливается подобно масляному пятну. В ней нет видимых дверей или окон — лишь восемь балконов, выступающих из закрученного строения. Для большинства поверхность башни непроницаема, однако Чтецы проходят сквозь неё как губку, оставляя за собой лишь рябь при погружении.

После исчезновения Башни чародейства из Сигила освободившееся место не долго пустовало. Но когда штаб-квартира Инкантериума вернулась, занимавшее её пространство «Обжорины оковы и объедки» было уничтожено. До сих пор большинство жителей полагают, что Леди Боли избавилась от башни, отправив её вместе с обитателями в Лабиринты. Лишь немногим известны обстоятельства пропажи и возвращения здания, а также то, что происходит внутри.



ЗАЛ ЗАПИСЕЙ

Зал записей, бывший когда-то процветающим университетом, был закрыт столетия назад за слегка просроченный платёж Обречённым. С тех пор фракция приспособила здание для своей штаб-квартиры. Кампус состоит из шести величественных башен и запутанной сети подземных архивов, связанных с каждой из основных академических структур. Изначально башен было семь, но библиотека была распродана и снесена.

Записи. Внутри этого охраняемого комплекса члены Обречённых ведут огромное количество записей. Служащие заполняют документы о владении имуществом, выписывают свидетельства о рождении и смерти, а также ведут огромный каталог финансовых отчётов, пока нотариусы до тошно подготавливают к публикации официальные заявления.

В теории, кто угодно в Сигиле с надлежащим разрешением может запросить определённый документ или пройти между пыльными кипами бумаг в Зале. Однако, осуществление этого права затруднено бюрократическими проволочками. Часто обычная взятка поможет получить искомое в два раза быстрее, а большая сумма может даже убедить Стяжателя потерять или отредактировать документ в Зале записей.

Хранилища. Ценные тома хранятся в убежищах под кампусом, в том числе и *«Тайная история Сигила»* — подробное описание деятельности Обречённых и тайн, которые стали известны агентам фракции. За тома этого продолжающегося исследовательского проекта, особенно последние, противоборствующие фракции готовы заплатить большие деньги.

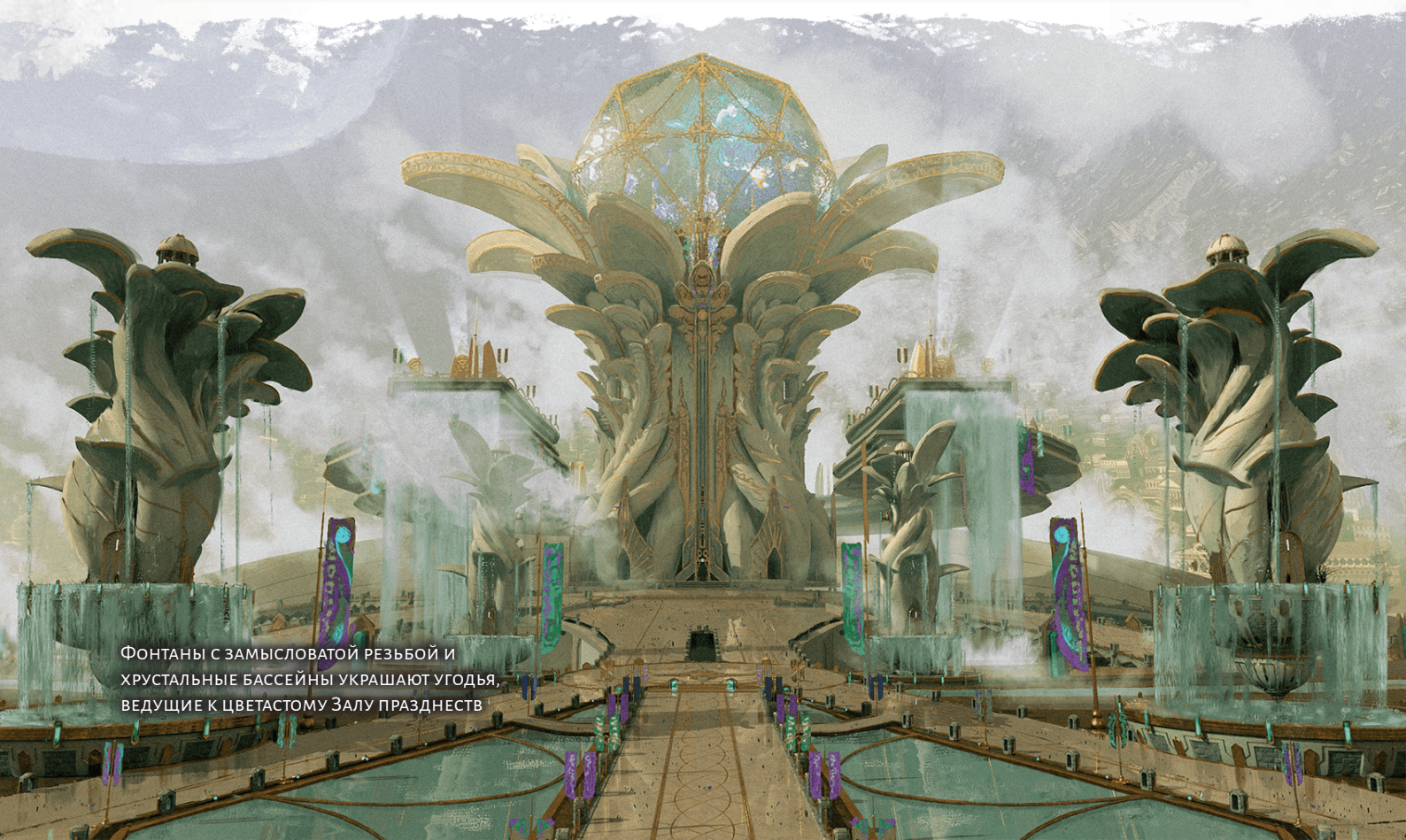
Неудивительно, что подземные туннели максимально защищены. Внутри кампуса существует гудящий портал на Игард — план, на котором «сила солому ломит», а Стяжатели копят свои трофеи. Великаны громко выходят из портала, чтобы затоптать нарушителей во имя Обречённых, заставляя книги и свитки трястись на громоздких полках.

ЗАЛ ИНФОРМАЦИИ

Зал информации, расположенный между Залом записей и Залом ораторов, — это покрытое синим куполом сверкающее хранилище знаний, которое служит для прибывших в Сигил информационным центром. Рядом с ним околачиваются носильщики паланкинов, гиды и переводчики, наперебой предлагающие свои услуги пешеходам.

Снаружи Зала информации находится стенд, на котором можно найти публичные оповещения и объявления о подработках. Желающие получить больше информации могут обратиться к справочнику муниципальных департаментов, а также заплатить пошлину, чтобы встретиться с офицером необходимого министерства. Внутри Зала стюарды просят гостей не прикасаться к отполированным до блеска поверхностям. Иначе это может вызвать гнев заведующей Бордоны Мок — бескомпромиссной законно-доброй **барнавы-скитальницы** (см. *«Планарный парад Морта»*), которая всегда готова остановить беспорядки ударом своего посе-ребренного хлыста.

КАРТА 2.1: ТЕАТР ЭЛЛОВЕТ В ЗАЛЕ ПРАЗДНЕСТВ



Фонтаны с замысловатой резьбой и хрустальные бассейны украшают уголья, ведущие к Цветастому Залу Празднеств

ЗАЛ ОРАТОРОВ

Голоса Сигила звучат в Зале ораторов, где повседневные жалобы закладывают семена законов. Раньше это место было штаб-квартирой ныне несуществующей фракции Знак единого. Структура из колец теллурия и куполообразных построек позволяет быть услышанным каждому зрителю. Перед Залом стоит массивная железная статуя женщины, с силой и грацией держащей на своих плечах мир. Это наследие Знака единого превратилось в местную достопримечательность под названием «Сила Единства».

Дебаты. Публичные слушания проводятся внутри Трибуны оратора — просторной комнаты, названной в честь деревянной кафедры на сцене. Любой может наблюдать за дебатами, но участвует в них только Совет ораторов. У каждой возвысившейся фракции Сигила есть хотя бы один оратор. Как правило, это факто и один-два высокоранговых члена. Однако иногда ораторы могут делегировать своё время на трибуне красноречивым представителям, которым доверено представлять интересы фракции. Дебаты представляют в основном перформативные¹ высказывания — часовые пререкания, в которых представители фракций обличают друг друга и самих себя, используя завуалированные оскорбления, хвастовство и высокопарные слова. Фракции Сигила редко приходят к согласию, а те немногие предложения, которые принимает в качестве закона Совет ораторов, или не существенны, или быстро отменяются в интересах сохранения статуса-кво.

Трианум. Горожане могут свободно высказать своё мнение на Трианиуме — публичном форуме, расположенном в квартале от Зала ораторов. Он состоит из трёх цилиндрических платформ, на которых установлены сидячие места для писцов и зрителей, наблюдающих за перепалками. Местные поощряют умелых ораторов монетами, и закидывают мусором по-настоящему отвратительных спикеров. Трианиум — не просто прославленная импровизированная трибуна. Сформированные на ней мысли прокладывают путь новым фракциям и образам мышления.

ЗАЛ ПРАЗДНЕСТВ

В штаб-квартире Общества восприятия — Зале празднеств, — всегда царит творческая атмосфера. Чувствующие не пожалели средств на строительство этого здания высотой в тысячу футов. Внутри для посетителей найдутся любые виды чувственных наслаждений: гастрономические шедевры гениальных поваров, скульптуры, которые можно потереть для получения аромата, и полностью лишённые света и погружённые в сверхъестественную тишину камеры депривации.

Художественные мероприятия. Зал празднеств может похвастаться целым арсеналом видов искусств, доступных публике. Штаб-квартиру занимают галереи, концертные залы и лектории, а также выставки, настолько эксцентричные, что их невозможно описать. В амфитеатре на открытом воздухе Нортамбер проводятся соревнования и дуэли, в то время как магический свет заливают сцены двух крытых театров — поразительного концертного зала Рен и уютного театра Элловет.

¹ Перформативные высказывания — речевые акты, равноценные поступку, например, клятвы, обещания, предупреждения, приказания. — прим. переводчика.

Последний славится своими выдающимися выступлениями, где артисты со всего Великого колеса жаждут обрести мультивселенскую славу. На карте 2.1 изображён театр Элловет и его променады.

Сенсориумы. Наибольшим спросом в Зале празднеств пользуются сенсориумы — полуприватные комнаты, в которых существа могут записать и снова пережить ощущения друг друга с помощью сенсорных камней (см. главу 1 этой книги). Заплатив 10 зм, клиент может почувствовать радость прозрения учёного, тяжесть траура вдовы или ощущение тепла от слоёной выпечки. Воспоминания и более продолжительные, сложные ощущения стоят дороже, однако многие постоянные клиенты хотят испытать чувство ностальгии.

Общество восприятия хорошо платит за ощущения, которые не представлены в их обширной коллекции. Фракция готова наградить искателей приключений за *сенсорные камни* с желанными многими, но опасными ощущениями. Например, чувство трепета при краже монеты из клада спящего дракона. Ходят слухи, что также у Чувствующих есть коллекция *сенсорных камней*, в которых заключены невыразимые мысли и впечатления, способные нарушить мир в мультивселенной. Общество восприятия изолирует эти и многие другие запретные ощущения в демипланарном убежище, доступном лишь доверенным членам фракции.

«ПЕРЕВОЗКИ С ЧАЙНОЙ УЛИЦЫ»

Похожие на луковицы экипажи «Перевозок с Чайной улицы» развозят своих клиентов по всему Административному району. Ими владеет Кил Шелконог (законно-нейтральный эльф, **друид** [druid]) — своенравный эльф с хриплым голосом, которого легко заметить по тошнотворному облаку дыма от его сигар с мадией². Экипажи Кила всегда чистые и комфортные. В них запрягают самых невероятных созданий, среди которых ускользающие звери, единороги и причудливые пони, изменённые магией Внешних планов.

Извозчики «Перевозок с Чайной улицы» пользуются доверием элиты района и служат надёжным источником информации, касающейся государственных служащих, интеллигенции и известных преступников.

«РЕНКЛОД»

Чувствующие утоляют свою жажду в «Ренклоде»³, простенькой сидрерии⁴, расположенной напротив Зала празднеств. Это место популярно среди гномов, полуросликов и тех, кому придется по нраву потолки высотой четыре фута. Чтобы держать бизнес на плаву, **спрайт** [sprite] Клиа Яблочный Цвет — энергичная владелица заведения — ежедневно обновляет своё меню. Она может послать искателей приключений за припасами в Рыночный район, а за особенными ингредиентами — на Внешние планы.

² Мадия — род растений семейства Астровые, семена которого содержат густое высыхающее масло, употребляемое в пищу и для технических целей. — прим. переводчика.

³ Ренклод — название подвида домашней сливы. — прим. переводчика.

⁴ Сидрерия — торговое заведение с распивочной продажей сидра. — прим. переводчика.

Район Улья

Позабывтый дабусами и лишённый щедрости других районов Улей пришёл в упадок. Его здания — кривобокая поmess архитектурных стилей и материалов, а их этажи бессистемно нагромождены друг на друга для экономии пространства. Сгорбленные высотки бросают тень на тесные переулки, многие из которых заканчиваются смертельными тупиками. Многие жители города стараются избегать этого района, но тем, кто готов к риску, Улей может предложить значные места и скрытые сокровища.

Преступления — обычное дело в этом районе. Мошенники, щипачи и прочие негодяи объединяются в банды на пустынных улицах, охотятся на угнетённых и отчаявшихся. Карманники маскируются под гидов, пытаются стащить хотя бы монетку у шатающихся пьяниц и приезжих. Даже если род занятий местных и не связан с преступностью напрямую, он всё равно остаётся сомнительным с точки зрения морали. Например, сборщики трупов — меркантильные мусорщики, которые собирают тела по всему району и доставляют их в Морг за весьма небольшую плату, зарабатывая себе на жизнь.

В Улье чаще чем в других районах идёт дождь, словно отражая его гнетущую атмосферу. В ливень из водостоков сочится густая грязь, которая смешиваясь с маслом и водой, образуя тошнотворные лужи. Изредка их поверхность тревожат пробегающие черепные крысы. Влажные тряпки и разбухшие от воды доски закрывают разбитые окна, лишая жителей и того слабого света, который просачивается сквозь вечный туман этого района.

Из всех районов Сигила Улей — наименее контролируемый. Патрули Гармониума редко появляются здесь. Всем известно, что они смотрят сквозь пальцы на местные заведения с сомнительной репутацией. Не смотря на разгул преступности, искусство и торговля процветают, а перед теми, кто готов схватить удачу за хвост, открываются множество возможностей. Местные вне гнета бюрократии и судебной системы и вольны претворять свои самые сокровенные фантазии или предаваться своим пагубным пристрастиям.

Столкновения в Улье

к8 Столкновение

- 1 **Поджигатель Подручных хаоса** (см. «Планарный парад Морта») с обезумевшим взглядом и факелом в руке стоит у заброшенного здания. «Не хотите ли помочь?» — спрашивает он у персонажей.
- 2 Продавец уличной еды **демодад келубар** (см. «Планарный парад Морта») толкает по переулку свою ржавую тележку. С порванного тента свисают обгоревшие кандалы, звенья которых сцеплены между собой как сосиски. Демодад предлагает персонажам попробовать любое блюдо с его тележки за 5 мм.
- 3 Два хаотично-нейтральных **тролля [troll]** в жилетках без рукавов с напыщенным видом подходят к персонажам и демонстрируют парные татуировки за авторством дабуса Фэла.

к8 Столкновение

- 4 Орк с добрым взглядом по имени Пагдаг предлагает персонажам исцеление. **Успокаивающий пустоту Мрачной клики** (см. «Планарный парад Морта») просит в обмен совершить доброе дело и помочь другому.
- 5 Два запыхавшихся гитцераи-крысолова (**стражники**) в розовых тюбетейках преследуют шустрого **черепную крысу доносчика** (см. «Планарный парад Морта»). «Лови!» — кричат они, когда крыса бежит к персонажам.
- 6 Сборщик трупов (дварф, **обыватель**) в изношенной одежде и с потухшим взглядом бросает гниющее тело в деревянный фургон. «Вам ежели надо в Морг, внутри ещё местечко осталось!» — смеясь говорит он.
- 7 Вороватый **мышинный гвардеец** (см. «Планарный парад Морта») выхватывает сумку у нищего (человек, **обыватель**) и убегает в ближайший переулок. Жертва молит персонажей о помощи.
- 8 Два **эттеркапа [ettercap]** шипят на персонажей из заброшенного доходного дома, укутанного в кокон из толстой паутины. Постройка принадлежит «Злобным пряльщикам» — банде арахидов-разбойников и их боссу — **тёмному ткачу** (см. «Планарный парад Морта»).

Фракции Улья

У следующих фракций есть штаб-квартиры в Улье:

Вестники праха. Вестники праха — гробовщики Сигила. Они оказывают погребальные услуги всем видам существ и следят за тем, чтобы их души беспрепятственно перешли на следующую стадию посмертия. Костяк рабочей силы этой фракции состоит из скелетов, зомби и прочей неразумной Нежити. Их тела были завещаны Моргу ещё живыми владельцами. Мусорщики полагаются на сборщиков трупов — мрачных работников, которые в основном встречаются в Улье и обеспечивают непрерывный поток тел для погребения.

Мрачная клика. Внутри Заставы живут члены Мрачной клики, которые отвергают догматы других фракций, веря в то, что мультивселенная лишена смысла. Унылые борются с экзистенциальным ужасом с помощью оптимизма и сострадания, помогая обитающим в Улье и рядом с ним малыми делами. По всему району фракция раскинула сеть безопасных убежищ, где нуждающиеся могут укрыться и получить горячий обед.

Подручные хаоса. Поджоги и вандализм — оружие ремесла Подручных хаоса, фракции бунтовщиков. В других районах их разрушительная деятельность прокладывает путь преображению и обновлению. Однако, в Улье активность Крушил приводит к ухудшению и без того отчаянного положения местных. Порой их поджоги — отчаянные попытки привлечь внимание воротил Сигила или освободить место в районе от ветхого жилья — приводят к жертвам. Вместо содержания одной оперативной базы Подручные хаоса встречаются на складах, разбросанных по всему Улью. Они постоянно в движении, избегая поимки силовиками Сигила.



ГОЛОДНЫЕ ПЛАНАРНЫЕ СУЩЕСТВА СОБИРАЮТСЯ НА «СЫТНОЙ ЗАПРАВКЕ» — АЛЛЕЕ С УЛИЧНОЙ ЕДОЙ, ГДЕ СТЫКАЮТСЯ ВКУСЫ МУЛЬТИВСЕЛЕННОЙ

МЕСТА В УЛЬЕ

Здесь представлены несколько известных достопримечательностей Улья.

БАР «ТЛЕЮЩИЙ ТРУП»

Сваренные из листов металла стены бара «Тлеющий труп» заглушают хаос Улья. В свободное время местные встречаются в этом старомодном заведении, чтобы поднять тост за ангелов и дьяволов, выпить из помятых кружек и обсудить всякие пустяки. Через вентиляционные решётки покрытого плиткой пола пивной поднимается тёплый воздух, который согревает покосившиеся металлические столы с изрезанными и окровавленными столешницами. Вечно уставший хозяин заведения Баркис (хаотично-нейтральный человек, **ветеран [veteran]**) обычно стоит за барной стойкой — мешанины из сваренных между собой кусков ржавого металла.

Игнус. «Тлеющий труп» назван в честь охваченного вечным пламенем мага по имени Игнус, парящего внутри помещения. Когда-то он был Крушителем-пироманом, который захотел обратить Улей в пепел. Иронично, что в качестве наказания за свои преступления его подожгли и превратили в живой портал на Стихийный план Огня. С тех пор он стал горячо любимым талисманом бара, который так хотел сжечь, и висит под его потолком. Если потушить Игнуса с помощью *графина бесконечной воды [decanter of endless water]*, он вновь станет хаотично-нейтральным человеком-**магом**.

Оплата счетов. Обслуживание в этом заведении заслуживает доверия, хотя и не представляет из себя ничего примечательного. Пока есть монета, есть и «пуз» — так здесь называют дешёвое пойло. Если посетитель не может оплатить счёт, Баркис просит у него что-то в залог до погашения долга. Его подсобка завалена вещами пьяниц, которые так и не вернулись. Большая часть вещей — хлам, но Баркис готов дать порыться в нём заинтересованной группе. В обмен он просит недолго поработать на него вышибалами или выполнить подвернувшуюся работёнку.

«БУТЫЛКА И КУВШИН»

Пьяные шумные драки проходят в служебном помещении «Бутылки и кувшина» — одного из самых известных баров Улья. Эта масса стали, колючей проволоки и чёрного гранита принадлежит бескрылой **эринии [erinyes]** Беатрис Базлан, которая потеряла крылья в схватке с предыдущим владельцем заведения и двумя его троллями. Беатрис — несгибаемая как гвоздь и любит хорошенько посмеяться за чужой счёт. В её баре всегда рады посетителям.

В задней части «Бутылки и кувшина» притаился портал в громадную бойцовскую яму, который маскируется под дверь в вечно неработающую уборную для больших и высоких существ. Вход охраняет **исчадие преисподней [pit fiend]** Габель, бывший когда-то судьёй. Большинство гостей с уважением обращаются к нему «Ваша честь». На другой стороне портала стоит запятнанный кровью амфитеатр, где зрители делают ставки, а борцы храбро сражаются. Действующим чемпионом в тяжёлом весе является кровожадный **циклоп [cyclop]** по имени Акра.

Кроме обычного ассортимента дешёвого пойла, встречающегося по всему Улью, для клиентов «с деньгами», Беатрис припасла коллекцию отборной выпивки в холодильном демиплане под барной стойкой.

В «Бутылке и кувшине» можно обнаружить следующие напитки:

«**Кровь Аннама**». Эта багровая медовуха в бочках из Исгарда насыщена яростью битвы. Когда наливают «Кровь Аннама», из открытого крана вырывается боевой клич.

«**Лягрог хаоса**». Этот дистиллированный спирт постоянно меняет свой цвет. Он делается из растений Лимбо, а в каждой бутылке плавает мёртвый головастик слаада.

«**Восемь в квадрате**». Этот янтарный коньяк, выпущенный небольшой партией, разлит в прямоугольные бутылки с крышками в виде шестерёнок. Если положить крышку на плоскую поверхность, она начнёт крутиться как шестерни Механуса.

«**Золотая подагра**». Это пряное виски, импортируемое из Девяти преисподних, сильно обжигает глотку. После рюмки выпившие его часто отрыгивают небольшой огонёк.

«**Болотная вода**». Этот мутный кислый джин, разливаемый местной зелёной каргой с шестью зубами и заразительным смехом, вызывает у выпившего безобидную лиловую сыпь, которая проходит спустя пару минут.

«ВРЕДИТЕЛИ ПАРАККА»

Крысоловство в Клетке — семейный бизнес. Со временем название «Вредители Паракка» стало нарицательным в Городе Дверей. Принадлежащая им многоэтажная хибара с черепом гигантской крысы на крыше сильно выделяется на фоне остальных построек района. Поколениями дезинсекторы идут по стопам основателя компании — гитцераи Паракка, чьё имя одновременно означает «прислужник» и «хозяин». Они принимают и его имя, и его обязанности. Гитцераи-дезинсекторы Паракки обслуживают все районы города. Их легко узнать по ярко-розовым тубетейкам.

Сигил — достаточно хрупкая экосистема, и черепные крысы играют в ней важную роль. И если по одиночке они достаточно безвредны, целая стая может стать настоящим бедствием. Самая большая из них называет себя «Мы». Это сверхинтеллектуальный разум-рой, живущий в Подсигилье (описано далее в этой главе). Когда популяция черепных крыс увеличивается до опасных размеров, в бой вступают Паракки, которые снижают их численность. Однако, некоторые конспирологи утверждают, что крысоловы в тайне поклоняются крысам, собирая грызунов в великую стаю.

При особенно злостных нашествиях паразитов дезинсекторам может потребоваться помощь. В таких случаях «Вредители Паракка» предлагают 1 зм за один хвост черепной крысы, а также более крупные суммы за уничтожение целой стаи грызунов.

ВЫГАРКИ

Выгарки были обычным кварталом Улья, пока прямо посреди него не открылся портал на передовую Войны Крови — бесконечного сражения между дьяволами и демонами. На протяжении недель боевые машины превращали хрупкие хибары в дымящиеся груды обломков, а демоны убивали всё, что дышит. Портал и захватчики, за исключением нескольких оставшихся, давно исчезли, оставив после себя лишь разорение. Мародёры прочёсывают покрытый пеплом пустырь в поисках инфернальных припасов, сталкиваясь со стражами правопорядка, которые ищут сбежавших преступников. В Зал спикеров постоянно подаются прошения о реконструкции этого квартала, которые раз за разом отклоняются.

ЗАСТАВА

Застава — штаб-квартира Мрачной клики, крепость реабилитации и обновления. Многоярусное убежище цвета слоновой кости стоит на холме в конце Тропы Бедлама — извилистой дороге, поднимающейся вверх к штаб-квартире над Ульем. Умиротворяющие потоки воды стекают по белым как мел балконам на центральной башне Заставы. Это место специализируется на лечении планарных болезней. Внутри Унылые ухаживают за теми, кто пострадал от планов мироздания и населяющих их существ.

Дом реабилитации. Единственной отрадой в жизни членов Мрачной клики служит возможность облегчить бремя других. В Заставе они восстанавливают существ, изменённых демоническим ихором, изучают и снимают сложные проклятья, а также утешают тех, кто имел несчастье узреть немислимые ужасы зловещих миров.

Алтаз Темношёрст (**барнавр-скиталец** с значением Интеллекта 17; см. «Планарный парад Морта») служит в штаб-квартире экспертом по негативным воздействиям планарной магии. Она происходит из порталного города Бедлам (описанного в главе 3). Алтаз — мудрая и сострадательная учёная, которая часто работает сверхурочно. Для проведения своих текущих исследований она изредка нанимает искателей приключений для изучения наполненных планарной магией мест или сбора образцов с самих планов.

МОРГ

Вестники праха приглядывают за мёртвыми Сигила из Морга. Это зловещее каменное здание, расположенное между переулком Черной тени и площадью Старьёвщика, возвышается над Ульем подобно трупу над могилой. Башни Морга увенчаны низкими мрачными куполами с усеянными клинками контрфорсами, а к основанию здания примыкают группы склепов без окон. Скорбные тёмные коридоры пахнут бальзамирующей жидкостью. Этот стерильный аромат хорошо маскирует мерзкий запах затхлых гробниц.

Мрачные работы. Работающие в Морге Мусорщики служат визуальным воплощением смерти — костлявые, с отвисшей челюстью и немигающим взглядом глубокого посаженных глаз. Как правило, вы сможете услышать сборщиков трупов задолго до того, как увидите их, благодаря скрипучим деревянным повозкам, которые окутывают облака жужжащих насекомых. Они привозят полные трупы тележки к Порогу смерти. Тоскливые гробовщики, наблюдающие за этой металлической дверью, платят сборщикам жалкие гроши за доставленные тела.

В неприветливых залах Морга эхом раздаются стоны нежити. Скелеты и зомби выполняют чёрную работу вроде омывания тел и охраны, а более разумная Нежить, например, умертвия, вампиры и рыцари смерти является высокоранговыми членами Вестников праха и служит своему фактолу — ужасающему личу по имени Скалл.

Зал бдящих. Вестникам праха, как печальным гробовщикам Сигила, открыты секреты жизни и не-смерти. В исследовательском центре Морга, известном как Зал бдящих, Мусорщики изучают мёртвых путников со всех планов, подготавливая их тела в соответствии с постоянно растущим архивом погребальных традиций. Затем они отправляют их через планарные порталы к далёким местам захоронений, в фамильные склепы или на стихийные планы для сохранения или кремации.

Часто похоронный процесс помогает узнать причину смерти существа и, возможно, как убивать подобных ему в будущем. Наёмные убийцы, отравители и охотники постоянно пытаются проникнуть в Зал бдящих в поисках этих тайн. В итоге они погибают от рук местной стражи-Нежити, а затем восстают и пополняют её ряды. На карте 2.2 изображён Зал бдящих.

Ночной рынок Заставы

Почтенные покупатели привыкли посещать Рыночный район, где цены постоянны, а происхождение товаров не вызывает сомнений. Клиенты, которых интересует более сомнительный ассортимент, часто посещают лавки Ночного рынка Заставы в паре кварталов от штаб-квартиры. С наступлением темноты в неоновом свете равнодушных блуждающих огоньков из карманных демипланов разворачиваются торговые палатки, и их владельцы приступают к торговле: дьяволы закладывают украденные души нечистым на руку ангелам, межпланарные барыги продают украденные части модронов, а демоданды предлагают банки со своими сжиженными товарищами в качестве телохранителей. В разрешении споров между торговцами и проблемными клиентами Ночной рынок полагается на искателей приключений.

ПЕСЧАНИКОВАЯ ПОЛОСА

Несколько групп тесно стоящих зданий отделяют опрятный Административный район от хаоса Улья. Песчаниковая полоса, названная в честь вымощенных красным булыжником улиц, стала приютом для союза жуликов, негодяев и всех тех, кто навлёк на себя гнев могущественных жителей Сигила. Когда бюрократы злоупотребляют своим положением, рядовые члены района призывают искателей приключений, чтобы восстановить справедливость и обеспечить исполнение законов не только для нищих Сигила.

«СЫТНАЯ ЗАПРАВКА»

«Сытная заправка» — шумная аллея, переполненная уличной едой со всех планов, — место встречи вкусов мультивселенной. Существа прибывают сюда издалека, чтобы попробовать или продать деликатесы местным голодным покупателям под шум ежедневных толп.

«Сытная заправка» предлагает посетителям ощутить вкус Внешних планов. Мясные шампуры во фритюре шкворчат в пузырящемся масле с полей сражений Ахерона, маринуясь в ярости и рвении. Пока острые блюда нагреваются до адских температур в дьявольских гриль-барах, шашлычники-садисты хвастаются соусами, которые буквально сжигают вкусовые рецепторы непосвящённых. Рыдающие клиенты остужают свои рты с помощью божественных рожков мороженого, которые продают дэвы-сладкоежки, а затем истязают свои языки кислыми конфетами, покрытыми едкой студёнистой слизью. Размеры порций разнятся: от «на один укус» до безграничных порталных «шведских столов», способных утолить даже великаний аппетит.

Жратва «Сытной заправки». Ниже список заведений, которые можно встретить на «Сытной заправке».

«Болотный стандарт»⁵. Приготовленные не столь уж и благородным двором жаболюдов пирожки, поданные в этом непритязательном заведении, описаны одним из ресторанных критиков Сигила как «сырые, с неожиданным хрустом».

«Без переживаний тело не может испытывать боль. Откажись от всех страстей и достигнешь заключительного этапа умирания».

— Скалл, фактол Вестников праха



⁵ В оригинале игра слов — bog standard также можно перевести как «сортное качество». — прим. переводчика.

«**Грибаны-великаны**». В этой расположенной в огромной поганке сэндвичной микониды подаются блюда из грибов. Посетители в восторге от «Грибного слияния» — приправленного спорами сэндвича. Съевшие его могут телепатически общаться в пределах 30 фт в течение 1 часа.

«**Успей, пока не сорвалась**». В этой тележке с морепродуктами стоит бездонный аквариум связанный с водным демипланом. Если покупатели сами ловят рыбу, то платят лишь полцены за приготовление блюда. Проблема в том, что улов всегда срывается с крючка.

«**Немножко с дорожки**». Этой барбекю с оловянной крышей владеет стая похожих на грифов ааракрокра. Здесь подаются «экологически чистые» останки животных, поставляемые ежедневно из засушливых районов негостеприимных миров.

«**Сладости и пряности**». Этим магазинчиком со сладостями владеют волшебный дракончик по имени Блинчик и бес Криббиг. Их сахарные сиропы настолько сладкие, что могут вызвать кариес у лица.

«**Лоза**». Ценители растительной кухни собираются в «Лозе» — вегетарианском оазисе, расположившемся на углу этого грязного слюносорборника. Здесь же стоит «Уютная кружка» — небольшой ларёк, в котором **мышинные гвардейцы** (см. «Планарный парад Морта») предлагают волшебные чаи и обдирающую горло шаурму с бритвенной лозой.

«ТАТУИРОВКИ ФЭЛА»

Дабус (см. «Планарный парад Морта») Фэл владеет тату-мастерской, находящейся в Улье. Издалека он похож на других представителей своего рода — изящная фиолетово-кожая фигура в ниспадающей мантии с копной пышных седых волос, из которых торчат рога. Когда он объявил себя жрецом Аоскара — мёртвого бога порталов, — Леди Боли отвергла его, а собственный народ изгнал. Теперь он ходит по земле вместо того, чтобы парить над ней. Тем не менее в нём ещё осталась магия дабусов, которая проявляется в неповторимых штрихах его визуальных ребусов.

«Всё — топливо для моего пламени».
— Изгнус, поджигатель Подручных хаоса



«Татуировки Фэла» — скромная продолговатая хибара неподалёку от бара «Глеющий труп» (описан ранее). Перламутровая молния над дверью отмечает вход в салон. Внутри молчаливый художник позволяет своим произведениям искусства говорить самим за себя. Фэл кивает и улыбается клиентам, создавая висящие в воздухе тонкие образы и корректируя их форму на свой вкус. Взмахом руки дабус переносит работу на кожу посетителя, где она отпечатывается яркими чернилами.

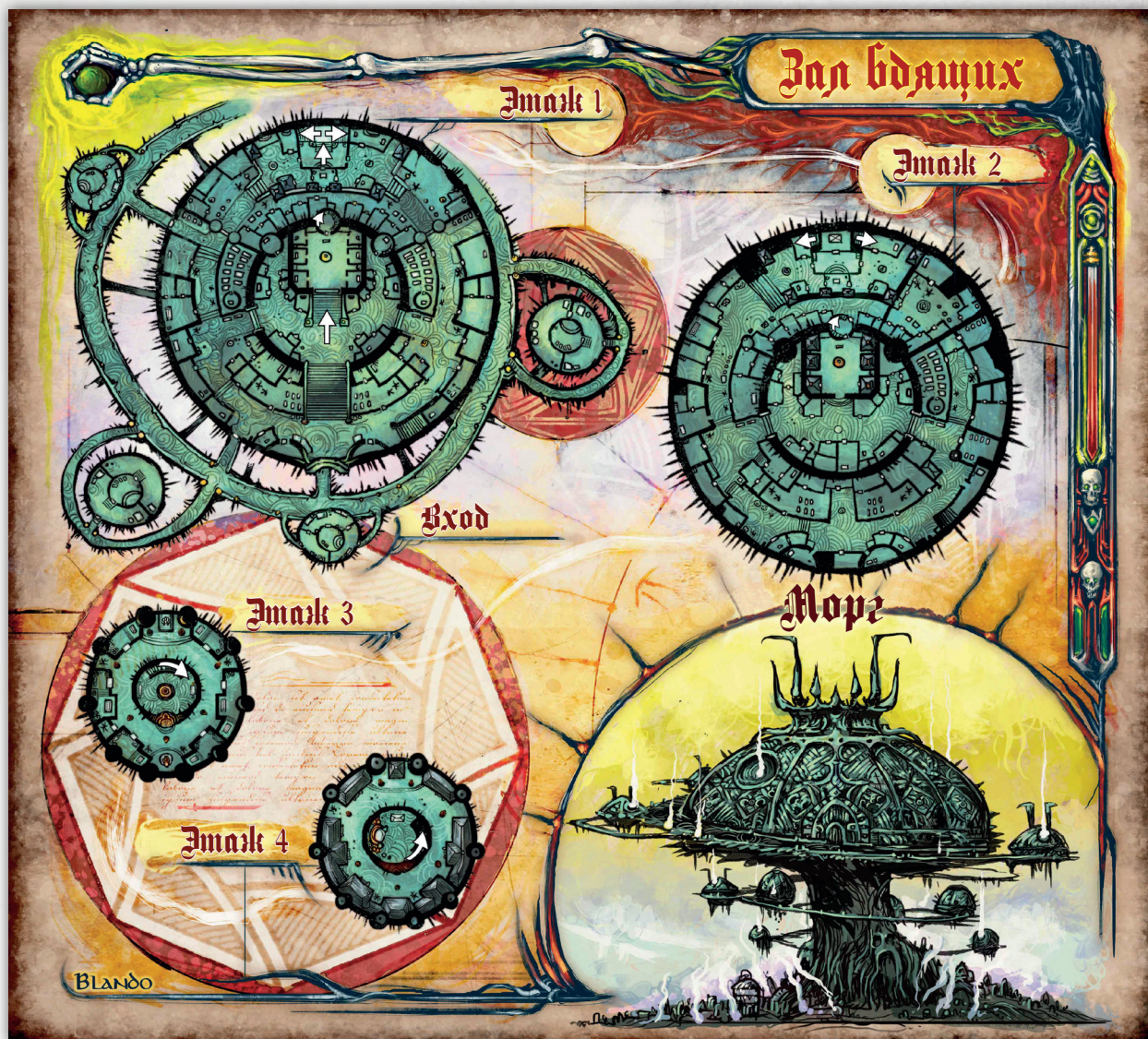
Магические татуировки. В татуировках дабуса присутствует немного магии. Большинство её эффектов незначительны — временное свечение или меняющиеся контуры. Однако некоторые работы можно использовать как *свитки заклинаний*, которые сгорают после использования вместе с волосами, шерстью или чешуей. Фэл — давний житель Сигила и ярый последователь Аоскара, поэтому он знает местоположение сотен порталов по всему Городу Дверей, а также их ключей.

С разрешения Мастера, Фэл может создать любую обычную, необычную или редкую магическую татуировку, описанную в книге «*Котёл Таши со всякой всячиной*». За обычные тату мастер возьмёт 60 зм, за необычные — 600 зм, а за редкие — 6000 зм.



Фэл

КАРТА 2.2: Зал бдящих в Морге



Вечный дым от крематория, который поднимается над мрачными куполами Морга, служит свидетельством непрерывающейся работы Вестников праха над мёртвыми Сигила

Район Леди

Район Леди отличается изысканностью и элегантностью. Это дом для влиятельных горожан Сигила. Величественные постройки максимально подчёркивают доход и влияние здешних жителей. За роскошной вуалью высшего общества — балами-маскарадами, игорными домами и частными банкетами, — скрываются интриги и вероломство. Сама Леди Боли не обитает в районе, носящем её имя. Но здесь живет другая сила — сила, которая может влиять на закон, управлять им и избегать его.

Несмотря на свои богатства и захватывающие дух виды, район Леди — самый тихий из районов. На здешних улицах можно часто встретить членов Братства порядка, Гармониума и Убийц милосердия. Как неподвижные монументы порядка, штаб-квартиры этих фракций нависают над своими кварталами. Их окружает небольшое количество зданий поменьше, поддерживающих цикл «принуждение силой — вынесение приговора — наказание». Другие горожане редко посещают район Леди без официального повода.

В местных игорных домах таинственные криминальные авторитеты вместе с судьями и бывшими стражами проигрывают и выигрывают целые состояния. Взятничество приводит к несерьёзным приговорам и неожиданным помилованиям. Высшие эшелоны власти Сигила игнорируют коррупцию в обмен на преследование мелких преступников в других местах района.

Здесь расположено больше половины храмов Сигила — попытка уравновесить царящую в нём коррупцию. В Городе Дверей найдутся верующие в богов любого пантеона. В районе отсутствует храм, посвящённый Леди Боли, ведь его строительство считается преступлением, достойным изгнания в Лабиринты.

Столкновения в Районе Леди

к8 Столкновение

- 1 Проигравшийся тифлинг (**дворянин**) бросает вам фишку из «Колеса Фортуны», горестно вздыхая: «Пускай вам повезёт больше, чем мне».
- 2 Роскошный паланкин, который несут четыре **ветерана**, останавливается перед персонажами. Скрывающая пассажира занавеска отодвигается, и рука Гуманоида в перчатке передаёт группе приглашение на бал-маскарад.
- 3 Радостный **драук [drider]** спешит к группе. Этот культист Лолс вручает персонажам листовку с рекламой будущего ритуала в Бездонном колодце (см. раздел «Места в районе Леди»).
- 4 Отчаявшийся **обыватель** из фракции по вашему выбору ожидает заседания в Городском суде Сигила (см. раздел «Места в районе Леди»). У него нет денег на адвоката, и он умоляет персонажей стать его представителями в суде.

к8 Столкновение

- 5 Убедившись, что горизонт чист, подозрительно выглядящий **гнилой клинок Стражей судьбы** (см. «Планарный парад Морта») распахивает перед персонажами свой плащ, демонстрируя коллекцию искусно изготовленного оружия на продажу.
- 6 Три **миротворца Гармониума** сопровождают закованного в кандалы **гитцераи-объединителя** в Тюрьму (оба блока статистики приведены в «Планарном параде Морта»). Когда конвой проходит мимо персонажей, заключённый бросает скомканную записку, в которой настаивает на своей невинности.
- 7 Персонажи замечают объявление Убийц милосердия о розыске сбежавшего заключённого, который невероятно похож на одного из членов группы.
- 8 С крыши небольшого здания **гитъянки-воитель [githyanki warrior]** с жаром проповедует персонажам об Аоскаре, Хранителе путей. Он утверждает, что видел мёртвого бога живым и здоровым на Астральном плане. Когда к гитъянки приближаются офицеры Гармониума, чтобы задержать его, тот таинственным образом исчезает.

Фракции района Леди

У следующих фракций есть штаб-квартиры в районе Леди:

Братство порядка. Братство порядка, состоящее из судей, адвокатов и законодателей, подчиняется букве закона, а также использует его в своих интересах. Невозмутимые и беспристрастные Законники обеспечивают работу городских судов. Они выносят решения во всех разбирательствах, начиная от мелких склок в других районах и заканчивая громкими делами в Городском суде. Они выносят приговоры, пересматривают и изучают своды правил Сигила, тем самым обеспечивая порядок в соответствии со своим пониманием законов.

Гармониум. Гармониум — группа суровых миротворцев — занимает Казармы и исполняет функции городской стражи. В их ряды вступают знатные благодетели и мстительные каратели, жаждущие расправиться с преступностью. Ежедневно тысячи одетых в алые доспехи офицеров Гармониума патрулируют районы Сигила, поклявшись поддерживать порядок на улицах города. Однако их бескомпромиссное следование закону иногда приводит к незаконным задержаниям.

Стражи судьбы. Стражи судьбы контролируют Арсенал, производство и продажу оружия в Сигиле. Независимые кузнецы могут свободно создавать и продавать собственные изделия, но большая часть произведенного и проданного в городе оружия принадлежит Грузилам. Никто кроме них не способен обеспечить необходимое качество и количество вооружений, требующееся другим фракциям и организациям Клетки.

«Это Район Леди, а не датская уборная!»
— Рекс Рексель, цедантичный офицер
Гармониума.





Горожане Сигила готовятся к судебным заседаниям на ступенях храма закона — Городского суда

Убийцы милосердия. Когда Братство порядка объявляет горожанина виновным в преступлении, Убийцы милосердия приводят приговор в исполнение. Жители Сигила обходят стороной этих безэмоциональных палачей, боясь воспрепятствовать справедливости и стать их следующей целью. Хотя большую часть своей работы они выполняют в Тюрьме, Убийцы милосердия регулярно вершат справедливость у всех на виду.

МЕСТА В РАЙОНЕ ЛЕДИ

Здесь представлены несколько известных достопримечательностей Района Леди.

АРСЕНАЛ

Стражи судьбы расквартированы в Арсенале — мрачной крепости на границе с Нижним районом. Специально выращенная бритвенная лоза опутывает усеянные клинками балконы и нижние секции стен крепости, удерживая воров от попыток украсть хранящееся внутри оружие. Немногочисленные окна этого сооружения закрыты тяжёлыми металлическими ставнями, а над главным входом внутри висит знак фракции — зловещего вида рогатый череп. Дымоходы Арсенала круглосуточно выбрасывают дым и пламя.

Кузница судьбы. Почти весь первый этаж Арсенала, открытый для посещения, занимает кузница невероятных размеров. Наёмники, торговцы и другие любопытные покупатели глазят на трудолюбивых кузнецов, привыкших к невыносимым температурам. Здесь наряду с дварфами и другими ремесленниками Стражей судьбы работают эйзеры, огненные элементали и цепные дьяволы.

Потенциальных покупателей приветствует законно-нейтральный **ифрит** [efreeti] Аслан Пеплолык, торговец из Латунного города, который появляется над углями кузницы. Аслан — умный и убедительный продавец. Он выступает посредником в сделках между Стражами судьбы и заинтересованными группами. Элегантному ифриту известны стоимость и наличие всего оружия из ассортимента Грузил: от инкрустированных драгоценными камнями изысканных кинжалов до гигантских осадных орудий. Внутри Арсенала находится выставочный зал, в котором демонстрируются небольшие предметы или их копии, если оригиналы слишком дороги или опасны.

Повелители рока. За кузницей находятся четыре тщательно охраняемые комнаты, в каждой из которых находится портал в одну из крепостей на границах Внутренних планов. Внутри этих цитаделей четыре повелителя рока — высокоранговых лейтенантов фракции, владеющих силами энтропии и разрушения, — наблюдают за мультивселенной и её восхитительным разложением. Отсюда члены Стражей судьбы организывают экспедиции для охоты и отлова разрушительных чудовищ по всем мирам, проверяя свои навыки в схватке с ужасающими существами и экстремальными условиями.

Покупка оружия и доспехов. В Арсенале продаётся всё оружие, все щиты и доспехи из «Книги игрока» по обычной цене. На усмотрение Мастера, в Арсенале можно купить другое вооружение, например, оружие +1 за 300 зм.

Бездонный колодец

Жуткие напевы раздаются в Бездонном колодце — храме, посвящённом Бездне и её неисчислимым слоям. Он парит, высоко зависнув над окружающими его молитвенными домами и кажущейся бездонной ямой. Из Бездонного колодца торчат потускневшие клинки, похожие на металлические ветви почерневшего дерева. С ржавых шипов храма, цвет которых отличается от привычной городской сине-зелёной патины, стекает кровь. Внутри здания находится мрачное святилище с запятнанными алтарями, злобещими железными канделябрами и шипящими чёрными свечами.

Поскольку у Бездны бесконечное множество слоёв, существует бесконечное множество лордов демонов, которым можно поклоняться. В результате этого в среде культистов храма царит хаос, а ежедневные жертвоприношения верующих приводят к снижению их численности. Фанатики Бездонного колодца нацелены на улучшение своей репутации и пополнении новыми адептами их мрачной паствы. Во время своих публичных проповедей они надевают лицемерные улыбки и демонстрируют непоколебимый позитив.



САРИН, ФАКТОЛ
ГАРМОНИУМА

Городской суд

В штаб-квартире Братства порядка — Городском суде — чаши весов правосудия пребывают в идеальном балансе. Суд представляет собой величественное здание, вытесанное из безупречного белого мрамора, с башнями, которые поднимаются из ребристых фронтонов⁶. Ко входу в здание, над которым находится треугольный щипец⁷, ведут гранитные ступени. На архитраве⁸ выгравирован девиз фракции: «Знание — сила».

И хотя абсолютная власть в Сигиле находится в руках Леди Боли, большинство правовых вопросов решается в городских судах, где приговоры зачастую выносятся одним, предположительно беспристрастным судьёй, которого назначают Законники. Наказание обычно соответствует преступлению, а найм адвокатов настоятельно рекомендуется. Среди юристов и ораторов встречаются барды, агенты фракций и дьяволы, умело ориентирующиеся в тонкостях законодательства.

Дешёвые адвокаты обычно ошиваются у ступеней суда в поисках клиентов, хотя их аргументы не выдерживают никакой критики. Блестящие барристеры просят высокие гонорары, но стоят каждой заплаченной монеты, когда альтернативой является визит Убийцы милосердия. «Проньра» Най (хаотично-нейтральный тифлинг, **дворянин**) — один из талантливейших адвокатов, который утверждает, что не проиграл ни одного дела. По слухам, Проньра платит астрономические суммы искателям приключений за помощь в сборе улики по его делам. Само собой, обвиняемые вольны представлять свои интересы самостоятельно.

Суды. Задняя башня состоит в основном из нижестоящих судов, в которых громко звучат процессуальные споры и стук молотка. Более серьёзные преступления рассматриваются в Большом суде — богато украшенном зале, который омрачают суровые судьи и их справедливые приговоры. Любой из трёх перечисленных ниже судей может председательствовать здесь:

Дадрас — планетар [planetar] со вспыльчивым характером в напудренном парике. Ангел не терпит лжи.

Фактол Хашкар — лидер Братства порядка.

Мадам Право — насмешливое **исчадие преисподней**, известная своими едкими восклицианиями и визжащим металлическим молотком.

Зал согласия. В Городском суде находится посольство порядка — Зал согласия. Здесь заключаются договоры под неуклонным надзором «неотвратимых» — конструкторов, созданных божеством модронов Праймусом для наведения порядка в сделках планарных существ. Внутри находится Колярут — орудие абсолютного порядка, которое утверждает контракты на листах из чистого золота. За их исполнением следят неумолимые маруты (описанные в книге *«Морденкайнен представляет: Чудовища мультивселенной»*) и ищущие правду

6 Фронтон — завершение фасада здания, портика, колоннады, ограниченное двумя скатами крыши по бокам и карнизом у основания. — прим. переводчика.

7 Щипец — верхняя часть, главным образом, торцевой стены здания, ограниченная двумя скатами крыши и не отделенная от остальной плоскости стены карнизом. — прим. переводчика.

8 Архитрава — горизонтальная перемычка, перекрывающая расстояние между вертикальными опорами или проёмы в стене. — прим. переводчика.

коляруты (см. «Планарный парад Морта»), которые являются отдельными частями единого механизма. Нарушивших условия этих священных контрактов выслеживают и изгоняют в круг телепортации, распложенный в зале.

КАЗАРМЫ

Казармы — большую постройку из холодного гранита на противоположной от Арсенала стороне Района Леди — окружают притихшие улицы. В этой стойкой и неприступной величественной крепости обитают рядовые члены Гармониума — воензированные стражи и силовики Сигила. Молчаливые часовые маршируют вдоль шипастой крыши с серой черепицей, наблюдая за почти пустой огороженной территорией. Жизнь рядом с Упрямым — палка о двух концах. Хотя немногочисленные местные заведения наслаждаются безопасностью, их владельцам приходится быть максимально честными перед законом. В противном случае их ждут серьёзные проблемы с фанатично дисциплинированными членами фракции, безоговорочно слушающих приказам фактола Сарина.

Вход в казармы. Казармы открыты для всех восторженных миротворцев, хотя Упрямыцы останавливают и допрашивают любого проходящего под сложенными каменными руками над входной аркой крепости. Строгие вербовщики принуждают не состоящих в фракции посетителей вступить в ряды Гармониума, расхваливая полагающиеся им привилегии.

Плац. Казармы, состоящие из четырёх одинаковых секций и соединяющих их приземистых башен, окружены широким плацем. Гармониум демонстрирует свою силу в пределах четырехугольного двора с помощью строевой подготовки, маршей и прочих торжественных церемоний. За плацем находятся аудитории и жилые помещения, в том числе и архивы фракции с информацией об устаревших и актуальные маршрутах патрулирования, действующих членах фракции, их званиях и сведения об арестах.

Вступление в ряды Гармониума. Благодаря официальному предписанию Сарина или фактола одной из союзных фракций, а также распоряжению влиятельной фигуры Сигила существо может получить временную защиту или «дополнительные мускулы» в лице пары надёжных стражей, которые будут твёрдо соблюдать все городские законы.

«КОЛЕСО ФОРТУНЫ»

Удача ожидает вас в «Колесе Фортуны» — экстравагантном казино и одном из самых привилегированных мест района Леди. Этим заведением управляет тщеславный и амбициозный криминальный босс, известный всей мультивселенной, — юголот **Шемешка** (см. «Планарный парад Морта»). Всегда одетая с иголочки и носящая тонкой работы головной убор из бритвенной лозы арканалот — икона богатства, мощи и влияния. Её редко можно встретить в игорном зале. В глазах Шемешки прибыль заведения ничего не значит в сравнении с настоящими трофеями — секретами, которые добыты её шпионской сетью из работников казино и других вовлеченных в её изощрённые интриги.

Бар «Дракон». Словно мотыльки на огонь, любители рисковать слетаются к трепещущей на ветру маркизе⁹ «Колеса Фортуны». Отполированные вращающиеся двери этого недавно отреставрированного здания ведут в знаменитый бар «Дракон» — скромную таверну, которая названа в честь вырезанной из дерева драконьей головы, наблюдающей за посетителями. За этой зоной приёма и её бдительными вышибалами находится само казино.

Казино. Азартные игры расположены по всему периметру этого игорного зала, наполненного звуками перемешивания карт, падения игральных костей и треска механических игровых автоматов. Для игры требуются фишки бритволиста — специальные золотые жетоны со стилизованным изображением бритвенной лозы.

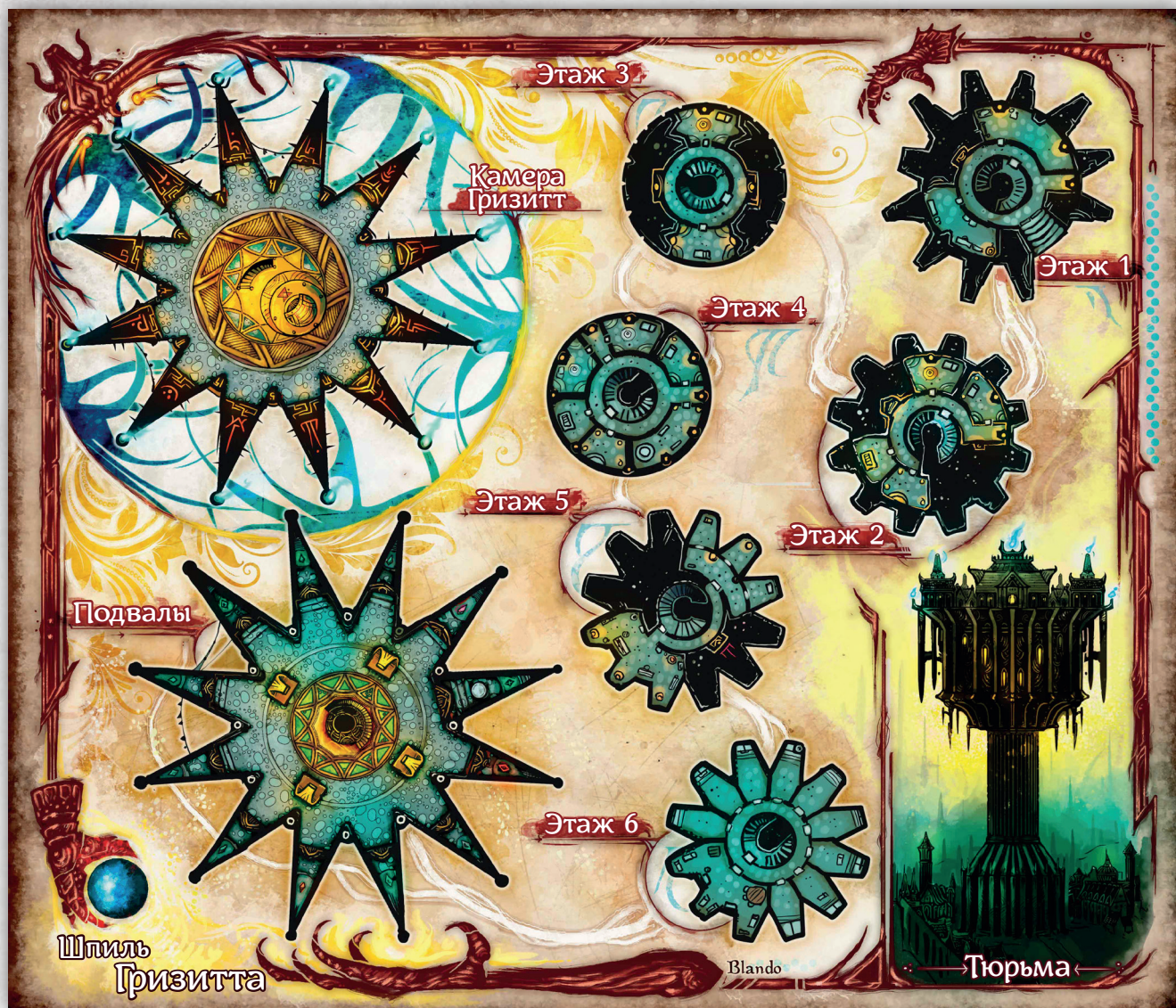
Каждый вечер на украшенной сцене с кулисами проводятся выступления, однако истинной звездой казино является то, в честь чего оно названо — колесо фортуны. Оно представляет собой трёхуровневую рулетку, на которой теряют или приобретают целые наследства. Влияющие на удачу оружие и магия запрещены в стенах казино, но персонал придерживается этой политики только в случае самых вопиющих нарушений.

⁹ Маркиза — элемент фасада здания над входом в театр или кинотеатр с эмблемой заведения. — прим. переводчика.



Колярут

КАРТА 2.3: Шпиль ГРИЗИТТ В ТЮРЬМЕ



Нависшая над районом Леди Тюрьма служит мрачным напоминанием о последствиях преступлений в Городе Дверей

Платиновые комнаты. Лишь немногие знают о платиновых комнатах, сокрытых внутри казино. Это демипланарные залы, где межпланарные толстосумы ставят на кон древние артефакты, потерянные души и судьбы целых миров. В платиновых комнатах, куда могут попасть только важные шишки, владеющие особыми порталными ключами, собираются одни из самых опасных игроков мультивселенной.

«Колесо фортуны» подробно описано в приключении *«Поворот колеса фортуны»*.

ПЛАМЯ СЕРДЦА

Сверкающие лучи сходятся на витражах Пламени сердца — залитого светом храма, посвящённого богам огня, правды и света. Золотые волнистые рёбра на крыше здания напоминают языки пламени. Этот храм, который называют Солнцем Сигила, сияет каждый рассвет.

Не так давно в Храмовом районе об этом месте начали ходить слухи. Бывший верховный жрец — **дэв [deva]** по имени Эфемера — был призван, чтобы исполнить божественное поручение. Перед отбытием ангел назначил на своё место неоднозначную замену — законно-доброе **рогатого дьявола [horned evil]** Михра, давно оставившего Девять Преисподних. Доброе и милосердное исчадие надеется, что паства примет его. Однако некоторые служители храма отказываются признать нового верховного жреца.

ТЮРЬМА

Над блистательными судами Сигила возвышается единственное мрачное пятно из серого камня. Тюрьма — штаб-квартира Убийц милосердия. Она служит предупреждением всем преступникам о строгости закона. Архитектурный стиль Тюрьмы отвергает надежду и свет. В ночные и сумеречные часы прожекторы на опутанных колючей проволокой сторожевых башнях осматривают внутренний двор в поисках беглецов. Однако единственное, чему удаётся покинуть стены заведения — мучительные стоны заключённых.

Тюремные камеры. В блоках Тюрьмы находятся разнообразные камеры, созданные для удержания любых заключённых со всевозможных планов. Огненные элементали и поджигатели содержатся в охлаждаемых камерах, а на великанов надевают магические ошейники, забирающие их мощь и уменьшающих их размеры. В гнетущих стенах скапливается недовольство, и в коридорах и общих зонах часто затеваются драки.

Особо опасные преступники никогда не покидают своих камер блока строгого режима, которые висят снаружи стен Тюрьмы словно перевёрнутые контрфорсы. На карте 2.3 изображена часть Тюрьмы, в которой содержится один из таких уголовников — печально известная порталная диверсанта Гризитт (нейтральный человек, **шпион**).

Подвалы. Убийцы милосердия пытаются непокорных заключённых в Подвалах — тёмных катакомбах Тюрьмы. Ужасные царапины покрывают кроваво-красные залы, куда утаскивают нарушителей закона. Мало кто возвращается назад. Если кто-то из заключённых оказывает решительное сопротивление или начинает представлять опасность, Убийцы милосердия отправляют их в Дыру — цилиндрический тюремный блок, состоящий из отдельных демипланов в поле антимагии.

Заключённые тюрьмы. В Тюрьме содержатся известные преступники, межпланарные нарушители законов, мировые вожди и другие угрозы мультивселенной. Примеры заключённых приведены в таблице «Заключённые тюрьмы».

ЗАКЛЮЧЁННЫЕ ТЮРЬМЫ

к12	Заключённый
1	Хаотично-злой штормовой великан [storm giant] завоеватель, который закрыл небеса Сигила грозowymi тучами
2	Растрёпанный волшебник по имени Джифад (хаотично-нейтральный человек, маг), который утверждает, что явился из будущего
3	Хаотично-нейтральный дэв Ко с пламенными крыльями, который был осуждён за контрабанду оружия с горы Целестия для Исчадий по обе стороны фронта Войны Крови
4	Маншун (законно-злой человек, архимар) — клон известного архивоволшебника в маске из Торила, который настаивает на том, что его подставили
5	Рилмани куприлах (см. «Планарный парад Морта»), убивший бывшего фактола, чтобы сохранить Баланс
6	Злобная космическая сила в форме планарного воплощения (см. «Планарный парад Морта»), которая пожирает целые миры
7	Безымянный хаотично-злой доппельгангер [doppelganger] , который выдавал себя за каждого из фактолов Сигила
8	Сверхъестественный наёмный убийца [assassin] , который преследует только бывших смертных
9	Разрушающий миры Конструкт (используйте блок статистики колярута), чей создатель всё ещё на свободе
10	Модрон декатон (см. «Планарный парад Морта»), который сдался властям после сбоя и бегства подчиненного ему пентадрона
11	Тёмный ткач , который осуждён за попытку съесть дабуса (оба блока статистики приведены в «Планарном параде Морта»)
12	Кракен [kraken] , который ненадолго затопил один из районов Сигила, воспользовавшись порталами на водные планы

Надзиратели. Сигил — большой город, поэтому жернова правосудия работают медленно. На фактола Найлесию работают множество надзирателей, следящих за заключёнными. Существа в Тюрьме могут столкнуться с любыми из них:

Алларинд Тощий — взрослый синий драколич [adult blue dracolich] с садистскими наклонностями, который погиб в Тюрьме много лет назад.

Быюэль — суровый **архонт-смотритель** (см. «Планарный парад Морта»), предотвративший огромное количество побегов.

Газзенгар — расчётливый нейтральный **свежеватель разума [mind flayer]**, который не против проломить пару черепов, чтобы держать заключённых в узде.

Олмулоз — необычайно бледный **демодад шатор** (см. «Планарный парад Морта»), сопровождаемый стаей бешеных **адских гончих [hell hound]**.

НИЖНИЙ РАЙОН

Индустриальный смог и дым накрывают Нижний район — шумный бедлам из ревущих кузниц, магических заводов и алхимических выбросов. В этот район стекаются сапожники, кузнецы, плавильщики и другие существа с мозолистыми руками и любовью к ремеслу. Местный рабочий люд может выплавить слитки из руды, с помощью давления получить алмазы из угля и превратить бесполезную кучу хлама в что-то ценное для продажи. День за днём они ходят сквозь мрачные миазмы района, чтобы отработать смену в круглосуточных мастерских.

Нижний район — пульсирующее сердце Сигила, двигатель созидания, преобразующий сырьё из всех уголков мультивселенной через пот, жар и магию в составные элементы процветания Сигила. С годами муниципальные структуры вроде Арсенала и Морга, принадлежавшие этому району, отошли соответственно району Леди и Улью. И всё же Нижний район остаётся важным индустриальным центром Города Дверей.

Своё название он получил из-за большого количества порталов на Нижние планы. Их тлетворное влияние проникает в район и душит местных серой, дымом и золой. Статуи и крыши разрушаются за пару десятков лет, если их не защитить магией или алхимическими растворами, а на телах жителей часто остаются шрамы от воздействия порталов и смертоносных миров за ними.

Столкновения в Нижнем районе

к8 Столкновение

- 1 Громогласный **кузнец материи Ока разума** (см. «Планарный парад Морта») убеждает прохожих осознать свою внутреннюю силу. В качестве демонстрации он преобразует вещество рядом с одним из персонажей.
- 2 Две **веркрысы [wererat]** в человеческом облике приближаются к группе, предлагая подделки из мусора, пока третья веркрыса пытается залезть в карман персонажа.
- 3 **Бариавр-скиталец** (см. «Планарный парад Морта») в украшенном вышивкой жилете и с золотым моноклем просит персонажей забрать его заказ из ближайшего ломбарда. Он предлагает 10 зм за их беспокойство (и молчание).
- 4 Два **минотавра [minotaur]** кузнеца не могут договориться с **гористро [goristro]** о цене за мастерски сделанную секиру и обращаются к персонажам, чтобы те положили конец их спору.
- 5 **Нуль Атар** (см. «Планарный парад Морта») тепло приветствует персонажей и предлагает провести их до места назначения, мягко внушая им догматы своей фракции.

к8 Столкновение

- 6 **Привидение [ghost]** заводского работника появляется перед персонажами и просит их забрать его череп из «Костей ночи» (см. раздел «Места в Нижнем районе»), чтобы наконец-то упокоиться с миром.
- 7 Два **гитцераи-монаха [githzerai monks]** приближаются к персонажам, разыскивая **синего слаада [blue slaad]**, который украл песчинку первичного хаоса из таверны «Лицо Гит» (см. раздел «Места в Нижнем районе»).
- 8 Измазанная в саже гоблинша-**маг** с помощью магии огня ремонтирует на улице повреждённого **железного голема [iron golem]**. Она сообщает персонажам, что ей нужно двести фунтов железа для замены недостающей руки Конструкта. Сгодится даже лом.

Фракции Нижнего района

У следующих фракций есть штаб-квартиры в Нижнем районе:

Атар. Из развалин Разрушенного храма Атар наблюдают за храмами и поклоняющимся богам в Клетке, следя за тем, чтобы никто из них не стал слишком могущественным. Пропагандистские трактаты, ставящие под сомнение божественность высших сил, замусоривают разбитые улицы рядом с штаб-квартирой. Иногда Противники печатают в этих брошюрах подробности скандалов, которые дискредитируют жрецов и других верующих. Атар принимают на хранение реликвии и опасные магические предметы, особенно те, что созданы адептами религий, в обмен на вознаграждение.

Кольцедарители. Предприимчивая фракция Кольцедарителей всё ещё ищет своё место в Сигиле. Эта фракция филантропов, которая недавно продала свою предыдущую штаб-квартиру — просторный дворец в районе Леди. Теперь они обитают в Нижнем районе, где занимаются благотворительностью для местных ремесленников в общественных пространствах, на фабриках и складах.

Око разума. Бесконечный жар и дым от магических углей Великой литейной укрывают Око разума. Искатели являются лидерами производства Сигила. Они желают предать мультивселенной новый вид с помощью своих творений, создавая инструменты и материалы, которые в свою очередь формируют Клетку.



Дом Атар — Разрушенный храм — напоминает о том, что сила богов не вечна

Места в Нижнем районе

Здесь представлены несколько известных достопримечательностей Нижнего района.

«ВЕЗДЕСУЩИЙ СТРАННИК»

«Вездесущий странник» — респектабельная трёхэтажная таверна, в баре которой находится две дюжины порталов в различные части Сигила и за его пределы. Заведение находится в Нижнем районе, но некоторые верят, что таверна появляется в том районе, где они сами живут. «Вездесущий странник» популярен среди планарных исследователей и путешественников, которые используют порталы для перемещения по городу. Она позволяет быстро перемещаться по городу, если знать точку входа и выхода. Однако владелица таверны — седовласая барменша по имени Райан Блэкхоум (законно-нейтральный человек, **ветеран**) — будет протестовать против использования её таверны в качестве перекрёстка: если зашёл, то выпей!

ВЕЛИКАЯ ЛИТЕЙНАЯ

Великая литейная — бьющееся сердце промышленности Сигила, которое служит штаб-квартирой Оку разума. Она представляет собой огромный комплекс мастерских, складов, площадок для хранения и печей. Искатели работают в ней не покладая рук. Днём дым и пар из литейной застилают небо, а ночью она освещает целые кварталы своим ревущими огнями.

Око разума производит множество инструментов и изделий из металла, которые широко используются по всему Сигилу. Лучшие кузнецы литейной — магические скульпторы, которым для работы не нужен ни уголь, ни огонь. Они создают крепкие, но при этом изящные предметы из минимального количества материала, превращая унцию руды в лёгкий, но надёжный инструмент взмахом одной руки.

Врата. Главные двустворчатые врата Великой литейной окованы железом и, они так же высоки, как и ближайшие здания. Их охраняют угрожающего вида стражники, которые украшают свою броню железными шипами и другими зазубренными декоративными элементами из лома, найденного в литейной. Эти огры, великаны и испривившиеся дьяволы из Ока разума предотвращают попадание инструментов созидания в руки разрушительных сил. За вратами лежит главный двор — покрытое гравием и сажей пространство, заваленное горами шлака и необработанной руды.

Мифрильная башня. В центре Великой литейной стоит Мифрильная башня — металлическая конструкция высотой в десять этажей. Через её огромные окна с железными решётками попадает большое количество света, а в её гигантские двери въезжают вагоны, полные руды. В башне невыносимо жарко, а шум горнов и звон наковален мешает разговаривать. Со всех сторон зияют огненные рты горнов размером с хлеба, а до краёв заполненные раскалённым металлом тигли настолько велики, что внутри может спрятаться огненный великан. На карте 2.4 представлена одна из печей внутри Мифрильной башни.

КАНАВА

Канава — единственный водоём в Сигиле. Она представляет собой вонючее болото, в которое местные жители сливают свои отходы. Её едкие воды лежат вдоль нечёткой границы между Нижним районом и Ульем. Это отличное место, чтобы избавиться от трупа. Попавших в кислотное озеро существ выбрасывает на берег спустя пару часов совершенно неузнаваемыми: их черты гладкие как у восковых кукол, которых держали над огнём.

Местные шепчутся, что Канава — приток реки Стикс. Вероятнее всего, её токсичные воды всего лишь результат соединения промышленного стока и скверны Нижних планов, сочащейся из окружающих порталов. Изредка в Канаве открывается портал в реку Океанус, — небесный поток, текущий через Высшие планы, который очищает, осветляет и освежает воду. Жители Нижнего района празднуют это кратковременное событие прямо в реке, принимая освежающие ванны.

Днём на берегах Канавы собираются работники торговой гильдии, которые перевозят материалы из Великой литейной к порталам, расположенным в огромных канализационных трубах. Но ночью даже эти храбрые души не осмеливаются показаться здесь, опасаясь Зверя Канавы — ужасного чудовища, который по общему мнению скрывается в этой местности.

Трон Крысиного короля. У Канавы часто можно встретить веркрыс, где они получают приказы от Короля крыс Тенервача. Запутанные туннели, примыкающие к Канаве, служат ему защитой — пройти по ним способны лишь крысы и изменчивые тени. Тенервач — **теневого демон [shadow demon]**, который управляет верными ему веркрысами с помощью едва видимых сообщений, нацарапанных на стенах проходов. Крысиный король проводит своё время в одиночестве, одержимо перебирая богатства, выловленные его поданными из Канавы. Среди них встречаются как бесценные безделушки, так и бесполезный хлам. Легенды гласят, что Теневрач живёт в вечном страхе, опасаясь кого-то. Возможно, он боится Мастера костей, могущественного дьявола или самой Леди.

«КОСТИ НОЧИ»

На берегу Канавы (описанной выше) сгоревшее дотла здание скрывает зияющую в земле дыру с одноместной лестницей, ведущей в темноту. Здесь находятся «Кости ночи» — комплекс пещер и дом Мастера костей Лотара Старого (нейтральный человек, **священник [priest]**). Он собирает мрачную коллекцию черепов различных существ, организуя из них своеобразную библиотеку в катакомбах Подсигилья (описанного далее в этой главе). Полки

в её стенах богато украшены погребальными предметами, которые сопровождают умерших, а вокруг стоит множество урн для костей.

С помощью некромантии Мастер костей общается с черепами из своей коллекции и овладевает их знаниями. За определённую плату Лотар может наложить заклинание *разговор с мёртвыми [speak with the dead]* на любой из его черепов, задав интересующие клиента вопросы. Также он обменивает и покупает новые черепа. Его цены различны: от 1 зм за существо с одной ценной историей, до 10000 зм за череп фактола или верховного жреца мёртвого бога.

Библиотека хорошо охраняется. Лотар — серьёзный противник и может оживить череп из своей коллекции в виде **пылающего черепа [flameskull]**. Для устранения более серьёзных угроз Мастер костей использует **каменного голема [stone golem]** — статую упыря, которая подчиняется командам Лотара.

«ЛИЦО ГИТ»

Посетители, среди которых в основном гитцераи, пьют в тишине мрачной таверны под названием «Лицо Гит». Поблекшее, безэмоциональное лицо гитцераи венчает это гладкое продолговатое здание, сделанное из цельной плиты адамантина. Любой может зайти внутрь, но владелец и его посетители скептически настроены к чужакам и всегда готовы достать оружие, если понадобится защитить это место.

Внутри таверны горит приглушённый тусклый свет. Здесь не слышно задорных пьяных песен, а большинство разговоров ведутся либо телепатически, либо шёпотом. В центре основного зала парит постоянно меняющийся аморфный сгусток первичного хаоса. Он был взят с бурлящего плана Лимбо, и теперь сгусток бесконечно меняется: превращается из камня в огонь, застывает во фрактализированный алмаз, конденсируется в сильно пахнущие лавандой клубящиеся облака и так далее. Некоторые завсегдатаи-псионики с помощью своей ментальной воли превращают хаотичную массу в предметы, существа или чувственные явления на радость другим посетителям. По слухам облако можно превратить в портал на Лимбо, но ключ от него постоянно меняется.

Хаотично-добрый **гитцераи-объединитель** (см. «Планарный парад Морта») Эзмерат владеет и управляет «Лицом Гита». У него хорошие отношения с Атар, которые с радостью придут на его зов, если кто-то, особенно из верующих в богов, начнет нарушать спокойствие в таверне. Также Эзмерат тайно состоит в Ша'сал Хоу — фракции гит'янки и гитцераи, мечтающих объединить свой разрозненный народ.

«Нет деяния более благородного чем созидание. Любой может сломать что угодно, и многие поступают так. Уничтожить легко. Но когда вы решаете превратить то, чего нет, в то, что есть, — вы становитесь богами».

— Саладрин, фактол Ока разума



КАРТА 2.4: Мифрильная башня Великой литейной



Свет от печей Великой литейной пронизывает
промышленный смог, душащий Нижний район

«ПРИОТКРЫТАЯ ЗАВЕСА»

Почти у каждой фракции в Сигиле имеется тайная сокровищница знаний, доступная только её членам. Кесто Ясноглазый (хаотично-добрый гном, **нуль Атар**; см. «Планарный парад Морта») изо всех сил старается устранить это неравенство. Он управляет «Приоткрытой завесой» — книжным магазином, находящимся в Позабытом переулке недалеко от Разрушенного храма. В магазине можно найти широкое разнообразие текстов: исторические книги, новеллы, атласы, словари, карты, книги заклинаний, биографии, газеты и всё остальное, что было напечатано или написано.

Наложенное на входную дверь «Приоткрытой завесы» заклинание *волшебные уста* [magic mouth] приветствует посетителей короткой вдохновляющей репликой. Внутри перед ними открывается чудесное зрелище — стены, потолки и пол помещения сделаны из книг. Покупатели ступают по корешкам изданий, в то же время читая названия книг над и под ними. Здесь нет полок или понятной системы классификации товаров, поэтому магазин представляет собой лабиринт знаний, ориентироваться в котором способен только Кесто. Однако он всегда рад помочь своим покупателям найти нужное.

Хозяин «Приоткрытой завесы» — почтенный гном в круглых окулярах и с жёсткой как проволока бородой, торчащей во все стороны. Гордый член Атар и личность широких взглядов, Кесто стремится вооружить своих клиентов знаниями. Его сопровождает дружелюбный законно-добрый **бодак** [bodak] с осунувшимся лицом по имени Сэр Раскол (см. «Мордекайнен представляет: Чудовища мультивселенной»; если у вас нет этой книги, замените его блоком статистики законно-добраго **ревенанта** [revenant]). Он с радостью поможет покупателям независимо от того, насколько им будет от этого некомфортно.

Заклинания на продажу. У Кесто в наличии огромная коллекция свитков и книг заклинаний. Он позволяет волшебникам копировать заклинания по цене, указанной в таблице «Заклинания на продажу». Заклинания, отмеченные звёздочкой (*), описаны в главе 1 этой книги. Кесто может продать свиток заклинания с любым из тех, которые указаны в таблице за двойную цену.

ЗАКЛИНАНИЯ НА ПРОДАЖУ

Заклинание	Цена
Защита от добра и зла [protection from evil and good], маскировка [disguise self], невидимое письмо [illusory script], обнаружение магии [detect magic], падение пёрышком [feather fall], понимание языков [comprehend languages], Тензеров парящий диск [Tenser's floating disk], щит [shield]	25 зм
Волшебный замок [arcane lock], невидимость [invisibility], Нистулова ложная аура [Nystul's magic aura], обнаружение искажения* [warp sense], обнаружение мыслей [detect thoughts], открывание [knock], тёмное зрение [darkvision], удержание личности [hold person]	75 зм

Заклинание

Цена

Магический круг [magic circle], охранные руны [glyph of warding], полёт [fly], послание [sending], рассеивание магии [dispel magic], языки [tongues]	150 зм
Запечатывание врат* [gate seal], изготовление [fabricate], переносящая дверь [dimension door], поиск существа [locate creature]	300 зм
Знание легенд [legend lore], ментальная связь [Rary's telepathic bond], планарные узы [planar binding], связь с иным миром [contact other plane]	750 зм

РАЗРУШЕННЫЙ ХРАМ

Безымянная улица ведёт сквозь стёртый с лица земли район к штаб-квартире Атар — Разрушенному храму. Скелетообразные колонны поднимаются из-под обломков, со всех сторон окружая купол развалившегося здания. Когда-то этот храм был посвящён Аоскару — ныне мёртвому богу порталов. Теперь его занимают Атар, которые заново отстроили небольшую часть, оставив разрушенным всё остальное. Это служит напоминанием о том, что даже боги могут умереть.

Внутри Разрушенного храма фракция собирает информацию обо всех верованиях Сигила, чтобы публично доказать их ложность и уменьшить их влияние. В хорошо охраняемых хранилищах под зданием Противники собрали поразительный арсенал магических предметов, оружия и брони, готовых к использованию в случае открытого конфликта с богами или их прислужниками.

Забывтый бог. Первоначально Разрушенный храм назывался Великим храмом дверей. Он был сердцем поклонения Аоскару, чьё имя было полностью забыто в Городе Дверей. При жизни Аоскар тонко распространял свою веру через все порталы Клетки. Но он совершил большую глупость, попытавшись отобрать контроль над городом у Леди Боли. Теперь Аоскар и его последователи мертвы — уничтожены вместе с храмом.

Недавно внутри здания снова открылся портал на Астральный план к гигантскому окаменевшему телу, плывущему в серебристой пустоте. Знающие утверждают, что эта мёртвая оболочка — всё, что осталось от Аоскара. Другие же оспаривают это, считая что бог всё ещё жив.

Светящееся дерево. В центральном святилище храма растёт примечательное дерево. Его кора отлиывает бронзой и золотом, а ветви прогибаются под тяжестью рубиново-красных плодов. Когда Атар уничтожают магические предметы, созданные жрецами ложных, по их мнению, богов, светящееся дерево собирает высвобождённую во время ритуала магию. Внутри растения и его плодов концентрируется божественная энергия — источник сил жрецов Атар, которые поклоняются Великому неизведанному. Могущество этой сущности, по слухам, находится за гранью возможного «так называемых» богов.

РЫНОЧНЫЙ РАЙОН

В Сигиле находится настолько большой и известный рынок, что он занимает целый район. Уютно устроившийся между бюрократическим Административным районом и элитным районом Леди, Рыночный район, гудит круглые сутки. По его кварталам и бесконечному числу магазинов разбросаны порталы в торговые города всех планов.

Когда-то на месте этого района находилось два, один из которых назывался район Гильдий. Однако торговые гильдии не обладали достаточным влиянием в городе, управляемом идеологическими группировками. Большинство фракций, кроме Свободной лиги и Общества восприятия, отговаривали своих членов от присоединения к гильдиям, боясь потерять их лояльность.

Большую часть населения рыночного района составляет средний класс, за исключением небольшого процента богатых предпринимателей и магнатов. Его самые видные жители — титаны промышленности: богачи-долгожители, торговая знать и древние змеи, владеющие богатством целых миров. Размеры их домов уступают лишь невероятным штаб-квартирам вселенских франшиз и прославленным межпланарным учреждениям.

Как и в любом коммерческом центре, у Рыночного района есть свои проблемы. Торговцы со всех планов конкурируют на своих рынках, а мелочные склоки между владельцами бизнесов могут перерасти в жестокую многовековую вражду между планарными сущностями. Некоторые продавцы упрямо отказываются принимать традиционную валюту, начиная хохотать при одном упоминании о том, что золото вообще хоть чего-то стоит. В масштабах мультивселенной лишь немногие полезные ископаемые настолько редки, чтобы иметь высокую стоимость. Вместо драгоценных металлов торговцы могут попросить услугу или совершить бартер. Здесь водится предостаточно карманников и воров, которые стремятся обчистить покупателей, засмотревшихся на привлекательные товары.

СТОЛКНОВЕНИЯ В РЫНОЧНОМ РАЙОНЕ

к8 Столкновение

- 1 **Интуи́т Совершенство́го о́рдена** (см. «Планарный парад Морта») предлагает персонажам тренировочный бой, обещая вознаграждение за победу в нём.
- 2 Нейтрально-добрая **манти́кора [manticore]** иглотерапевт пролетает мимо персонажей, случайно пронзая одного из них своим шипастым хвостом. В качестве извинения существо дарит группе купон на одну бесплатную спа-процедуру в «Огненных ямах» (см. раздел «Места в Рыночном районе»).
- 3 Хрипло кашляющая **ночная ка́рга [night hag]** Хрипунья Свистозубка предлагает группе бесплатно попробовать её знаменитые пироги с таинственным мясом.
- 4 Пребывающий в явном замешательстве человек **обывате́ль** из Свободной лиги спрашивает персонажей: какая фракция, по их мнению, права насчёт истинной природы мультивселенной?

к8 Столкновение

- 5 Два **миротворца Гармониума** (см. «Планарный парад Морта») опрашивают персонажей о местонахождении бариавра с красной шерстью, который якобы украл из алхимической лавки *зелье невидимости [potion of invisibility]*.
- 6 Крохотный медный солдатик, созданный **пен-тадро́ном** игрушечным мастером, марширует к персонажам, салютует им и останавливается.
- 7 К группе идёт, спотыкаясь, **холмовой великан [hill giant]**, который безмолвно и беспокойно показывает на своё горло. Он подавился тушей кабанчика, зажаренного на вертеле.
- 8 **Барлгу́ра [barligura]** комбинатор, замаскированный под Рована Дарквуда, пытается подписать персонажей на прибыльное дело — ограбление «Банка Аббататора» (см. раздел «Места в Рыночном районе»).

ФРАКЦИИ РЫНОЧНОГО РАЙОНА

У следующих фракций есть штаб-квартиры в Рыночном районе:

Свободная лига. Многие, чьи взгляды не особо совпадают с возвысившимися фракциями Сигила, присоединяются к Свободной лиге — неформальному объединению прагматичных горожан, которые хотят иметь свободу выбора в вопросе понимания истинной природы мультивселенной. Члены Свободной лиги обладают широким спектром ролей в Сигиле, но чаще всего они занимаются более личной деятельностью, работая торговцами, наёмниками и даже шпионами для других фракций. Независимые действуют сами по себе и зачастую стараются избегать конфликтов, но объединяются для защиты своих товарищей.

Совершенство́ный о́рден. Совершенный орден, расположенный в Великой гимназии, стремится к достижению гармонии во всём. Члены фракции совершенствуют свои тела и разум с помощью строгой подготовки, а также регулярно соревнуются с другими в Рыночном районе в художественных, атлетических и духовных состязаниях. Поскольку Непостижимые стараются не создавать себе ни союзников, ни противников, они часто выступают в качестве нейтральных советчиков и переговорщиков для других фракций, предлагая свою взвешенную точку зрения.

«Конечно, в Сигиле можно достать всё, что душе угодно, если сможете найти это! Дать совет? Найдите зига, пускай ходит за покупками. В последний раз, когда я был на Великом базаре, я так долго не мог найти выход оттуда, что мои авокадо испортились. Просто кошмар».

— Дигни Вотс, покупатель из Рыночного района





Планарные путешественники хранят свои богатства в Банке Аббата — финансовом учреждении, имеющем представительства во множестве миров

Места в Рыночном районе

Здесь представлены несколько известных достопримечательностей Рыночного района.

Великая гимназия

Штаб-квартира Совершенного ордена — Великая гимназия — храм тела, разума и духа, высеченный из мрамора с золотыми прожилками. В дополнение к полосе препятствий и гимнастическому инвентарю роскошные залы изобилуют удобствами: пахнущими лимоном ваннами, освежающими саунами и комнатами медитации с ароматом роз. В гимназии не на что отвлекаться — здесь всё способствует осознанности и самосовершенствованию.

Штаб-квартира Совершенного ордена — ментальный и духовный оазис, мирное и безопасное место, в котором посетители могут позабыть о своих бедах. При входе в гимназию гости должны сдать своё оружие, а магия разрешена только в специально отведённых зонах. Фракции Сигила считают Великую гимназию нейтральной территорией, где были заключены множество мирных договоров.

Тренировочный полигон. Тренировочный полигон гимназии призывает посетителей отточить их силу, ловкость и координацию. Здесь фактол проводит регулярные тренировки, на которых она испытывает пределы своих учеников. Невозмутимая, но энергичная Риз регулярно участвует в тренировочных боях с другими членами фракции, призывая их действовать без раздумий.

На карте 2.5 изображена Великая гимназия и её тренировочный полигон.

Великий базар

Главной достопримечательностью Рыночного района является Великий базар — широкая площадь со множеством магазинов, в которых можно найти всё, что угодно. В любое время суток на его шумных проспектах собираются толпы покупателей, которые ведут дела с торговцами со всех уголков мультивселенной.

Великий базар — космополитичная витрина планов и товаров, которые они предлагают. Хотя на Ночном рынке Заставы (см. раздел «Район Улья») обычно попадают более скандальные товары, базар вполне может предложить путешественнику всё, что тот пожелает. Ему остаётся только найти нужное в постоянной суматохе. В извилистых торговых рядах сталкиваются различные запахи: тёплых прямоугольных буханок хлеба, только что приготовленных модронами-пекарями; срезанные жаболудами пятнистых грибов и парфюмированной святой воды от крылатых Небожителей. С навесов лавок-растений свисают сочные плоды, а на мастерски выкованных доспехах из редких металлов красуются эмблемы кузнецов из других миров.

Присутствие Свободной лиги. Свободная лига собирается на Великом базаре. Хотя Гармониум и патрулирует местные шумные улицы, именно члены Свободной лиги ловят воров и решают отдать ли их в руки закона. Не имея места для официальных встреч, члены этой фракции собираются в тесных торговых палатках или на неиспользуемых складах.

Покупки на Базаре. Персонажи могут приобрести на Базаре любое снаряжение из «Книги игрока» по обычной цене, хотя хитрые спорщики могут снизить стоимость покупки. В таблице «Магазины Базара» описываются несколько торговцев, которых можно встретить на Базаре.

МАГАЗИНЫ БАЗАРА

к8	Продавец
1	Хвастливая охотница (человек, наёмный убийца), которая продает шкуры убитых ею существ и сделанные из них доспехи: кирасы из ангелов, плащи с перьями ангелов и щиты из шипастых горгон
2	Книжный киоск, где Небожитель продаёт священные тексты, светящиеся манускрипты и божественные письменные принадлежности
3	Бутик, в котором тёмный ткач (см. «Планарный парад Морта») с хорошим вкусом плетёт модную одежду из теней
4	Киоск с особенной едой для существ какого-то определённого вида
5	Душная железная лачуга, в которой огненный великан [fire giant] кузнец и два его магмина [magmin] помощника куят надёжное оружие своими безвредными раскаленными кулаками
6	Ломбард, специализирующийся на порталных ключах
7	Сувенирная лавка, полная мелких планарных безделушек, любая из которых может оказаться Крошечным мимиком [mimic]
8	Подрядчик, нанимающий монстров для защиты подземелий в других мирах

«ГАСТРОГНОМ»

Желающие пообедать никогда не знают, что ждать от «Гастрогнома» — частного ресторана высшего класса, который выглядит как огромная металлическая оливка. «Изобретательность и вычурность» — такими словами можно охарактеризовать его хозяина Келси Мягкопуза (хаотично-добрый гном-**mar**) — первоклассного шеф-повара, чьи блюда никогда не готовятся дважды. Это заведение нацелено на удовлетворение вечно ищущих что-то новое вкусовых сосочков и зверских appetitov, и бросает вызов привычным представлениям о еде и её формах. Обед из трёх блюд в «Гастрогноме» может состоять из витающего в воздухе салатного облака, шепчущего стейка из Царства теней, приправленного биолюминесцентной сыпью, и обманчиво простого шоколадного тарта со сладковатым привкусом мести. Владелец часто нанимает искателей приключений, чтобы те разыскали редкие ингредиенты, способные восхитить и удивить будущих посетителей.

ИНСТИТУТ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО СОВЕРШЕНСТВА

Институт Интеллектуального Совершенства — престижная планарная академия. Она славится суровой программой обучения и высокими ожиданиями от студентов, а также является одним из лучших мест для изучения мироздания и его чудес. Местные профессора — эксперты в областях, востребованных исключительно в Городе Дверей, например, теории порталов, воздействии планарных путешествий на физиологию и мультивселенской философии.

Модрон септон (см. «Планарный парад Морта»)

Энол Ева занимает должность декана учреждения. Руководитель института прославился своим вкладом в планарную космологию, математику и волшебство, а также непревзойдёнными успехами в области практического применения алгебры для сотворения магии.

КООПЕРАТИВ ПЛАНАРНОЙ ЭНЕРГИИ

Раздвоенные хроматические шпильки гудят над Кооперативом планарной энергии — цилиндрической башней, изолированной от торговой зоны района. Он был основан кругом архимагов, чьи родные миры пали жертвой разрушительной магии, а сама башня служит сейсмографом магической активности. Внутри маги отслеживают течение магии сквозь мультивселенную с помощью разнообразных планарных теллуриев, осматривая с их помощью пространство в поисках волшебных аномалий: горячих точек, мёртвых зон и областей антимагии. Архимаги стремятся поддерживать стабильность потоков магии во вселенной, концентрируя их или направляя в другую сторону при необходимости, для обеспечения выживания миров.

Во времена сильной планарной нестабильности члены Кооператива планарной энергии могут объединить свои силы и откачать магию из миров, чтобы обезвредить опасные артефакты и предотвратить попытки злобных заклинателей использовать разрушительную магию. Магов не так много, и несмотря на влияние их усилия требуют напряженной концентрации всего Кооператива. Поэтому они часто посылают разбираться с источниками угроз достойных искателей приключений.



Лэрил Зазкос

КОРПОРАЦИЯ «БАНК АББАТОРА»

Посвящённый дварфийскому богу жадности Банк Аббатора — это одно из крупнейших финансовых учреждений в мультивселенной, отделения которого находятся на Внешних планах и в миллиарде материальных миров. Главный офис банка — роскошное мраморное здание, монумент богатства и стабильности. Элитная частная организация — лучшая, которую можно нанять за деньги, — круглосуточно охраняет банк и его территорию.

За главным залом банка наблюдает величавая статуя Аббатора. В её глазницы вставлены гигантские изумруды, сверкающие при завершении каждого денежного перевода, независимо от его размера. Клерками в банке служат саркастичные импы, подкованные в бизнес-делах дварфы и зорны, радостно проедающие свою зарплату. При помощи надёжной сети официальных порталов они помогают совершать денежные переводы по всей мультивселенной. Модроны-аналитики пристально следят за курсами валют. Они должны быть уверены, что вклады не нарушат стабильность экономических систем, в которых они совершены.

Банковские хранилища. Когда у существ накапливаются слишком много богатств, которые сложно охранять, их избыток можно поместить в надёжные хранилища под Банком Аббатора. Ряды охраняемых бронированных дверей — всего лишь картинка, призванная успокоить инвесторов и обмануть потенциальных грабителей. Важны лишь сами двери — истинные хранилища скрываются за порталами в них. Они доступны лишь владельцам вкладов, персоналу банка или существам, владеющим соответствующими порталными ключами. Каждая дверь ведёт в хранящее богатства демипланарное подземелье.

Совет жадности директоров. Древние драконы, могущественные дьяволы и бессмертные купцы составляют совет директоров банка, который следит за приумножением финансов учреждения. Они добились власти с помощью наживы — захватывая миры без собственных армий, лишь спонсируя группы единомышленников в конфликтах по всей мультивселенной.

«ОГНЕННЫЕ ЯМЫ»

Существа любых видов отмокают в «Огненных ямах» — планарных купальнях, в бассейнах которых бурлит кислота, лава и жидкие тени. Единороги, бариавры и различные Исчадия посещают комнаты для ухода, чтобы подточить свои копыта, а гaleb дуры облегчённо вздыхают, погружаясь в ванны с кипящей грязью. Посетители сохнут под вентиляционными решётками, связанными с ветренными пустынными мирами или пробирающимися до костей штормами Пандемониума.

Купальнями управляет **гитцераи-объединитель** (см. «Планарный парад Морта») Лэрил Зазкос, а работниками ей служат как следует отмытые мефиты. Жёсткая как металлическая губка и наблюдательная гитцераи либо ругает посетителей, неспособных соблюдать строгое правило «не бегать», либо предупреждает тех, кто подходит слишком близко к неподходящим ваннам — ошибка может стоить им жизни. В глубине своей души Лэрил — бунтарка. Большинство ванн в её заведении имеют двойное дно. В них она прячет беглецов или контрабанду. По крайней мере под одной из ванн скрывается вход в Подсигилье (описано далее в этой главе).

«Тойми себя. Израй музыку или танцуи. Рисуй или сражайся. Ищи свой собственный путь. И практикуйся. Практикуйся, пока твоё тело не будет знать, что нужно делать. У тебя ушли годы на то, чтобы научиться действовать неправильно, и возможно пройдут года, пока ты не найдёшь верный путь. Суть в том, чтобы действовать».

— Риз, фактол Совершенного ордена



КАРТА 2.5: Полигон Великой гимназии



Подсигилье

Под улицами Сигила царит хаос. Запутанный лабиринт древних туннелей, также известный как Подземное королевство, связывает старые городские постройки с подпольными криминальными перекрёстками, затопленными полостями и кажущимися бесконечными катакомбами. Как правило, опытным гидам известно несколько входов в Подсигилье, и за вознаграждение они готовы указать на них неугомонным исследователям. Однако лишь некоторые из них согласятся задёшево сопроводить спускающихся вниз глупцов.

Чудовища и необычные паразиты изводят Подсигилье и его обитателей. В пустых подземных коридорах раздаётся эхо от воплей ужаса, приглушённых взмахами кожистых крыльев преследующих своих жертв варгулий — летающих отрубленных голов из Бездны. По туннелям бегают черепные крысы, которые телепатически сообщают о своих находках разуму-рою. Поодиночке эти разведчики не более чем помеха, но объединившись в стаю, их интеллект будет представлять постоянную угрозу. Тем временем в сырых семейных склепах восстают неупокоённые души, чтобы служить монархам Нежити и сражаться с живыми. Их новыми могилами становятся своды Подсигиля, опутанные колючими корнями бритвенной лозы. Этот проклятый сорняк присваивает их тела и выполняет на поверхность в виде шипастой **бритенной заразы** (см. «Планарный парад Морта»).

Леди Боли почти не обращает внимания на происходящее в Подсигилье, хотя всё в городе и под ним находится в её власти. Мёртвые фракции, изгнанные из города наверху, цепляются за жизнь в темноте и обыскивают подземелье в поисках тайн, которые смогут вновь привести их к возвышению.

Столкновения в Подсигилье

кб	Столкновение
1	Варгулья-отражение (см. «Планарный парад Морта») отрывается от близлежащего трупа.
2	Ночная карга [night hag] Гнилуша радостно хихикает, вылавливая извивающуюся ларву [larva] (см. «Руководство Мастера») из сточной трубы под рестораном исчадия.
3	Две черепные крысы-доносчика (см. «Планарный парад Морта») глодают кости скелета [skeleton] , который тянется к персонажам в поисках помощи.
4	Два дабуса (см. «Планарный парад Морта») борются с массой бритвенной лозы, которая выползла через канализационную решётку на оживлённую улицу. Пока они подстригают ей острые ветви, внутри что-то шевелится.
5	Три сахуагина [sahuagin] выныривают из широкой трубы. «Загрязнители!» — кричит один из них, обращаясь к персонажам.
6	Тёплый бисквитный торт остывает на пыльном каменном бордюре. Его сладкий клубничный аромат разносится по всему мрачному проходу. К фарфоровой десертнице, на которой и лежит торт, прикреплен надпись: «НЕ ЕШЬ».

Места в Подсигилье

Здесь представлены несколько известных достопримечательностей Подсигиля.

ЗАТОНУВШИЕ КРАЯ

Канализация Сигила сходится в Затонувших краях — затопленной местности с заросшими тёплыми водоёмами и заболоченными туннелями, соединяющими их. В мутных глубинах скрывается гигантский сток, ведущий на Стихийный план Воды. Он постоянно забивается планарными отходами, но вода редко задерживается настолько, чтобы затопить зажиточные районы.

Затонувшие края населяют куо-тоа, троглодиты и прочие водяные. Также здесь встречаются существа с поверхности, передвигающиеся на лодках. Обитателям Стихийного плана Воды очень не нравится загрязнение их дома со стороны Сигила. **Барон сахуагинов [sahuagin baron]** Грат Стекляная Челюсть, в чьи десны вставлены заострённые драгоценные камни, периодически поднимается на поверхность на своей мутировавшей акуле Потрошителя (**охотничья акула [hunter shark]** со скоростью ходьбы 30 фт), и преследует жителей Подсигиля. Другие местные обитатели, такие как **аболет [aboleth]** по имени Аборечён, устраивают себе гнёзда в озёрах с застоявшейся водой. Древний и загадочный Аборечён знает самые тёмные секреты Сигила.

КРАЯ МЕРТВЕЦОВ

Края мертвецов, над которыми навис свинцовый туман, — пространство заброшенных некрополей и позабытых гробниц со стёртыми за десятилетия забвения эпитафиями. Сокровища пустующих усыпальниц будто только и ждут, чтобы их присвоили, однако местные мертвецы более организованы, чем кажется на первый взгляд.

В Краях мертвецов правит дряхлый монарх — Молчаливый король, а его трон служит ему тюрьмой. Он дарует своему обладателю мантию власти, но за это придется заплатить мрачную цену. Только живые могут воссесть на этот печальный стул с высокой спинкой, и только мёртвые могут освободить их от его парализующей хватки. Упыри, скелеты и зомби присягают Молчаливому королю на верность и исполняют его волю в Подземном королевстве. Они обязаны служить своему правителю, пока его не убьют, или он не погрузится в беспамятство, освободив свой трон для следующего короля.

Нигде

Когда фракция распадается или становится нежеланной в Сигиле, её члены могут примкнуть к другим фракциям, покинуть город или же сбежать в Нигде. Глубоко в недрах Подсигиля располагалась кучка ветхих домов — тоскливое прибежище нарушителей закона и упрямцев, отказывающихся предать свои учения. Внутри тёмных нор Нигде преступники сбывают потрёпанные товары вырождающимся фракциям, многие из которых состоят всего из одного члена. Грязные переулки становятся импровизированными форумами, на которых отчаявшиеся фактолы надеются разжечь интерес к устаревшим идеологиям и пытаются переманить членов фракций друг друга.

МЁРТВЫЕ ФРАКЦИИ ЦЕПЛЯЮТСЯ ЗА ЖИЗНЬ В НИГДЕ —
ДЕПРЕССИВНОМ ПРИБЕЖИЩЕ ПОД УЛИЦАМИ СИГИЛА



Далее описаны всего лишь несколько невозвысившихся фракций, расположившихся в Нигде:

Кружок тортоделов (Пекари) — нищая банда розовощёких хулиганов, уверенных в том, что мультивселенная — великий многослойный торт, а выпечка — основная платёжная единица.

Неделимые (Отрицатели) — фракция, все члены которой являются коренными жителями Сигила. Они верят в то, порталы уничтожают проходящих через них и заменяют их клонами.

Революционная лига (Анархисты) когда-то была популярной фракцией, которая распалась из-за хаотичной организации. Она представляет собой сборище изгоев и отщепенцев, поклявшихся разрушить общество.

НОРЫ МЫСЛЕЙ

Норы мыслей — это лабиринт сырых катакомб под Уьем. Они служат домом для самой большой в Сигиле стаи черепных крыс, которая называет себя Мы. Также множество подчинённых разуму-рою веркрыс называют его «Единым во многих». Его интеллект готов посоперничать с разумом многих богов. Даже если Мы и был когда-то под контролем старшего мозга, то эта психическая связь была давно разорвана. Предоставленные сами себе черепные крысы эволюционировали в нейронную сеть, влияние которой растёт с каждым днём. Каждый раз, когда горожанин передаёт сообщение через черепную крысу доносчика из стаи Мы (см. «Планарный парад Морта»), коллективный разум собирает и анализирует информацию. Его желания вызывают глубокую тревогу.

ПЕТЛЯ

Даже в Подсигилье есть порталы, худшие из которых выбрасывают вошедших в Петлю. Это место — кладбище заблудших и представляет собой круглый туннель, соединённый с дюжиной односторонних скрытых порталов, которые разбросаны по всему Подземному царству. На первый взгляд, Петля ничем не отличается от других туннелей, которые вливаются в неё. Однако после того, как путешественники в сотый раз проходят мимо полных отчаяния сообщений, нацарапанных на стенах, ими овладевает паника.

Петля не подчиняется законам времени и пространства. В какой-то момент блуждания по её умопомрачительным изгибам заблудшие могут увидеть свои спины или свет факела вдали.

Очень редко, благодаря упорству и чистейшей удаче, существам удаётся выбраться из Петли. Однако секунды, проведённые в этом месте, могут равняться годам вне его — некоторые беглецы оказывались заброшенными в далёкое прошлое или будущее. В Подсигилье некоторые члены давно погибших фракций умеют ориентироваться в Петле, прибегая к ней в моменты отчаяния, чтобы запереть и оставить там умирать преследующих их.

Приключения в Сигиле

Несмотря на то, что Сигил находится в центре Внешних планов, — это не защищает его коварных интриг или опасностей с просторов мультивселенной. Также у многих жители Клетки есть свои межпланарные амбиции, что порождает бесчисленное количество возможностей для приключений. Используйте этот раздел, чтобы создать идеи для приключений, связанных с уникальными местами и жителями Сигила.

Зацепки приключения

Воспользуйтесь следующей таблицей, чтобы начать приключения в любой точке Сигила:

Зацепки приключений в Сигиле

к10	Зацепка
1	Потерянная душа просит группу сопроводить её в дом божества, о котором никто никогда не слышал
2	Барристер умоляет группу выступить свидетелями на заседании в Городском суде, но персонажи не помнят, что бы видели какое-либо преступление
3	Черепной крысе доносчику (см. «Планарный парад Морта»), которая узнала важный секрет, нужна помощь, чтобы скрыться от врагов и найти свою стаю где-то в Сигиле
4	Беженцы умоляют персонажей помочь им обрести новый дом в Сигиле
5	Персонажи узнают, что через Сигил перевозят ужасающую боевую машину, которая будет использована для захвата одного из миров на Материальном плане
6	Владелец магазина или таверны нанимает персонажей, чтобы выследить недобросовестного клиента — солара [solar], исчадие преисподней, рыцаря смерти [death knight] или другую могущественную сущность
7	Группировка пытается украсть персонажа, поскольку тот является нужным им порталным ключом
8	Некий злодей настолько похож на одного из персонажей, что колярут или рилмани феррумах (оба описаны в «Планарном параде Морта») принимает персонажа за негодяя
9	Недавно прибывший в город архимаг предлагает персонажам магический предмет в качестве оплаты за их службу в качестве гидов или носильщиков паланкина в течение одного дня
10	Дабус (см. «Планарный парад Морта») просит персонажей помочь в ликвидации кого-то или какой-то области из Сигила до того, как об этом узнает Леди Боли

«Предположу, что жива в Сигиле ты видела всё... но вся прелесть и весь ужас состоят в том, что у мироздания всегда найдется еще, чем нас удивить».

— Эрин Монтигомери, фактол Общества восприятия



Задания фракций

Воспользуйтесь сюжетами, указанными в таблице «Задания фракций», чтобы помочь персонажам укрепить связи с любой из фракций Сигила.

Задания фракций

к6	Задание
1	Фактол нанимает персонажей, чтобы те раскопали грязные секреты главы вражеской фракции.
2	Персонажи должны проникнуть в штаб-квартиру одной из фракций и украсть бесценный предмет.
3	Лидер одной из фракций нанимает группу в качестве телохранителей на одно из городских мероприятий в Зале ораторов.
4	Фактол, подозревающий кого-то из своих подчинённых, нанимает персонажей, чтобы те вычислили шпиона.
5	Фактотум предлагает группе кругленькую сумму за помощь в вызволении некой персоны из Тюрмы.
6	После публичной ссоры с лидером другой фракции фактол пропал без вести. Его заместитель нанимает персонажей расследовать дело.

Катастрофы в Сигиле

В Сигиле может произойти любая из мультивселенских катастроф. Таблица «Катастрофы в Сигиле» предоставляет сюжеты для больших приключений в Городе Дверей.

Катастрофы в Сигиле

к8	Катастрофа
1	Каждый день в кульминацию и антикульминацию Сигил начинает содрогаться, что приводит к всеобщей панике.
2	По Сигилу проносятся волны магических помех. После них магические предметы теряют свою силу, заклинания начинают действовать непредсказуемо, а порталы перестают работать. Во всем виноват Инкантериум.
3	Леди Боли без предупреждения отправляет две трети населения Сигила в Лабиринты. Персонажам предстоит узнать причину.
4	По всему Сигилу прежде надёжные порталы начинают работать со сбоями. В городе царит хаос из-за массовой пропажи жителей на неизвестных планах.
5	В Нижнем районе открывается портал прямо на передовую Войны Крови. В городе начинаются боевые действия.
6	Кучка мёртвых фракций объединяется в Подсигиле. Они начинают восстание на поверхности в попытке вытеснить несколько фракций.
7	Без предупреждений Леди Боли запирает Клетку. Никто и ничто не может ни войти, ни выйти из Города Дверей.
8	Леди Боли издаёт указ о «нулевой терпимости» к фракциям. Они должны быть распущены, иначе познают её гнев. Три фактола объединяются и нанимают персонажей в попытке изменить мнение Леди.

Столкновения в Сигиле

Следующая таблица описывает случайные столкновения, которые могут произойти в любом месте Сигила. Существа, отмеченные звёздочкой (*), описаны в «Планарном параде Морта», а остальные — в «Бестиарии». Большинство существ изначально безразличны к персонажам.

Столкновения в Сигиле

к100	Столкновение
01–03	1 дворянин прохожий, рассеянно болтающий с черепной крысой-доносчиком *
04–07	1к4 дабусов *
08–10	1 разведчик , выходящий из портала на Материальный план
11–14	1к4 кошмаров [nightmare] , несущихся очертя голову вместе палатином
15–17	1к10 бариявров-странников *
18–22	Патруль из 1к6 миротворцев Гармониума *
23–25	1к6 пылевых мефитов [dust mephit] посланников
26–28	1к4 бритвенных зараз *
29–32	1к4 музы Общества восприятия *
33–36	1к6 квадронов [quadrone]
37–39	1к4 роя черепных крыс доносчиков *
40–43	1 остаток Вестников праха * и 1к4 зомби [zombie] , собирающие трупы
44–46	1 молодой медный дракон [young cooper dragon] , любящий видами Сигила
47–49	1 кузнец материи Ока разума *, несущий редкую вещь
50–54	1 ночная карга , торгующая на улице
55–57	1к8 успокаивающих пустоту Мрачной клики *, оказывающие помощь местным
58–60	1к4 вроков [vrock] , совершающих покупки
61–63	1к6 лошадиных гвардейцев *
64–66	1к6 интуитов Совершенного ордена *, ловко лавирующих в толпе
67–69	1к4 зелёных слаадов [green slaad]
70–72	1к4 вымогателей Обречённых *, собирающих налоги
73–74	1 костяной дьявол [bone devil] , опаздывающий на встречу
75–76	1 ошеломлённый маг , только что прибывший с Материального плана
77–79	1к4 ищеек Убийц милосердия *, идущих по следу преступника
80–81	1к8 гитцераи-путешественников [githzerai travelers] *
82–83	1к4 злослонов * наёмников
84–85	1к6 гнилых клинков Стражей судьбы *, охотящихся на чудовищ
86–87	1 планетар , ищущий магазин
88–89	1 рилмани куприлах *, следящий за целью
90–91	1 обходящий законы Братства порядка *
92–93	1к4 заблудившихся облачных великана [cloud giant]
94–95	1 аболет в паланкине-аквариуме
96–97	1 колярут *
98–99	Известный архимаг , например, Бигби, Эвард, Морденкайнен или Таша
00	Леди Боли и 2к4 дабуса *



Не все планарные путешественники попадают в Сигил по собственной воле



Планарные искатели приключений спасаются бегством от силовиков Убийц милосердия по крышам Сигила

Опции для персонажей

Если вы создаёте персонажа для приключения в Сигиле или Внешних землях, вы можете выбирать любые опции из D&D, включая и те, что описаны ниже в этой главе. Как всегда, проконсультируйтесь со своим Мастером перед созданием персонажа, и убедитесь, что выбранные вами опции разрешены.

Предыстории

В этом разделе представлены две предыстории для персонажей 1-го уровня, тесно связанные одновременно с Сигилом и Внешними землями: хранитель врат и планарный философ.

Выбрав одну из этих предысторий, вы получаете черту, указанную в её описании. Если выбранная вами предыстория не предоставляет черты, вы получаете дополнительную черту по вашему выбору из вариантов ниже (обе эти черты описаны в «Книге Игрока»):

- Умелый
- Крепкий

Хранитель врат

Требование: Кампания сеттинга Planescape

Вы провели много времени в месте, находящемся под мощным воздействием планарных сил или портала на другой план существования, например, в одном из порталных городов во Внешних землях. Вы привыкли к ситуациям, которые приводят других в ужас или восторг своей потусторонней красотой. Вам одинаково легко общаться как с Небожителями и Исчадиями, так и с городскими торговцами, что порой одно и то же.

Владение навыками: Выживание, Убеждение

Языки: Два по вашему выбору (рекомендуется язык Бездны, Инфернальный или Небесный)

Снаряжение: Кольцо с ключами от неизвестных замков, пустая книга, комплект дорожной одежды, чернильная ручка или перо, бутылочка чернил и кошелек с 10 зм.

Умение: Планарная инфузия

Жизнь в порталном городе или похожем месте пропитала вас планарной энергией. Вы получаете черту Отпрыск Внешних планов, представленную далее в этой главе. Кроме того, вы знаете, где найти бесплатные скромный постой и пропитание в общине, где вы выросли.

Создание хранителя врат

Те, кто длительное время находится рядом с постоянно действующим порталом на другой план, впитывают в себя энергию этого потустороннего мира. Находящиеся под влиянием одного и того же плана имеют сходство в поведении и даже во внешнем облике.

Персонализация. Влияние Внешних земель формирует ваше мировоззрение. В таблице «Черты характера хранителя врат» приведены черты, которые вы можете применить к своему персонажу.

Черты характера хранителя врат

кб	Черта характера
1	Странные события и потусторонние существа не тревожат меня.
2	Я мыслю терминами торговли: у всего есть цена, ничего не даётся даром.
3	Я говорю с необычной интонацией.
4	В своей речи я использую слова или ругательства, заимствованные из планарных языков.
5	Я видел достаточно, чтобы понять: не принимай всё за чистую монету. Поэтому я тщательно изучаю всех.
6	У меня есть суеверный обычай, родом из моего порталного города. Например, прикасаться к железу, когда нервничаю, или располагать предметы в определенном порядке.

Безделушки хранителя врат. Создавая персонажа, вы можете один раз совершить бросок по таблице «Безделушки хранителя врат» вместо таблицы «Безделушки» из «Книги игрока» для получения начальной безделушки.

Безделушки хранителя врат

кб	Безделушка
1	Крошечный кулон в виде пузырька с каплей мёда, который слабо светится
2	Небольшой свинцовый слиток с вдавленным странным отпечатком большого пальца, который начинает шептать, если его крепко схватить
3	Два шара из магнетита, которые звенят, притягиваясь друг к другу
4	Вечно горячий тлеющий кусочек угля, который не поджигает кожу, мех, чешую или ткань
5	Перо, излучающее тусклый свет в пределах 5 футов
6	Кольцо из звена цепи, которое после надевания снимается лишь болезненным рывком



ХРАНИТЕЛЬ ВРАТ ИЗ УГРЮМОГО ПОРТАЛЬНОГО ГОРОДА БЕЗНАДЁЖНОСТЬ ЗАЩИЩАЕТ РАВНОВЕСИЕ ВО ВНЕШНИХ ЗЕМЛЯХ

ПЛАНАРНЫЙ ФИЛОСОФ

Требование: Кампания сеттинга Planescape

Вы придерживаетесь философии, которая стремится понять природу планов или некую скрытую истину мультивселенной. Вы черпаете силы в своих убеждениях и, возможно, в сети мыслителей-единомышленников, таких, как фракции Сигила (описаны ниже). В своих путешествиях вы расширяете глубины своего понимания и повсюду распространяете свою философию.

Владение навыками: Магия, навык, связанный с вашей фракцией (смотри таблицу «Связи фракций и навыков»), или один по вашему выбору.

Языки: Два любых по вашему выбору

Снаряжение: Портальный ключ (например, сумка золотых чайных листьев или зуб планарного зверя), манифест вашей философии, комплект обычной одежды по моде вашей фракции, и кошелек с 10 зм из различных миров и планов.

СВЯЗИ ФРАКЦИЙ И НАВЫКОВ

Фракция	Навык
Атар	Религия
Братство порядка	История
Вестники праха	Медицина
Гармониум	Восприятие
Мрачная клика	Проницательность
Обречённые	Запугивание
Общество восприятия	Выступление
Око разума	Убеждение
Подручные хаоса	Скрытность
Совершенный орден	Атлетика
Стражи судьбы	Природа
Убийцы милосердия	Выживание

ФРАКЦИИ СИГИЛА

В Городе Дверей широко известны двенадцать фракций, хотя существует множество других. Ваш персонаж может принадлежать к одной из этих групп или другой идеологической фракции, возможно, созданной им самим.

Основные фракции Сигила, о которых подробнее рассказывается в главе 2, придерживаются следующих философских взглядов:

Атар. Божества — это обманщики, которые являются лишь проводниками могущества истинной высшей силы.

Мрачная клика. В мультивселенной нет высшей истины. Всё сущее должно найти свой собственный смысл.

Стражи судьбы. Ничто не длится вечно. Предназначение всего сущего — разрушение и распад.

Обречённые. Каждый сам творит свою судьбу и имеет право на всё, что может взять и удержать.

Братство порядка. Все сущее управляется законами, а сила приходит от их понимания и использования.

Подручные хаоса. Те, кто пытаются навязать мультивселенной единый порядок, обречены на неудачу.

Гармониум. Мультивселенная станет совершенной только тогда, когда всё будет действовать в гармонии, хочет оно того или нет.

Вестники праха. Все уже мертвы. Вся мультивселенная — это загробный мир. Посмертие — это ключ к следующей стадии существования.

Убийцы милосердия. Высшая истина — это беспристрастное и неумолимое правосудие. Ничто не может быть выше его

Око разума. Мультивселенная существует для того, чтобы её исследовали. Она формирует нас, а мы, в свою очередь, формируем её.

Общество восприятия. Восприятие — это доказательство существования. Благодаря этому опыту, мы можем понять мультивселенную во всей её сложности.

Совершенный орден. Мысль затуманивает действие. Чтобы идти в ногу с мультивселенной, нужно действовать, полагаясь лишь на инстинкты.

УМЕНИЕ: УБЕЖДЕНИЕ

Вы получаете черту Отпрыск Внешних планов, представленную далее в этой главе. Кроме того, члены вашей организации предоставляют вам бесплатные скромный постой и пропитание в любом своём имуществе или домах других членов фракции.

СОЗДАНИЕ ПЛАНАРНОГО ФИЛОСОФА

Некоторые группы планарных философов могут предпочитать определённые типы персонажей, но в целом в их рядах может оказаться любой, кто готов поддерживать и развивать убеждения этой группы.

Персонализация. Искатели приключений, посвятившие себя определенным философским воззрениям о мультивселенной, приветствуются во фракциях, исповедующих эти убеждения. В таблице «Черты характера планарного философа» приведены черты, которые вы можете применить к своему персонажу.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА ПЛАНАРНОГО ФИЛОСОФА

кб	Черта характера
1	Я не чту богов. Со временем мы сможем стать такими же могущественными, как они, и даже более.
2	Опыт — это всё; нужно жить моментом.
3	Когда всё рушится, я нахожу смысл в бранных останках.
4	Жизнь процветает благодаря порядку, и я стремлюсь поддерживать этот порядок.
5	Когда другие строят планы, мультивселенная смеется, и я тоже.
6	Я знаю, что правильно, и никто не встанет на моём пути.

Безделушки планарного философа. Создавая персонажа, вы можете один раз совершить бросок по таблице «Безделушки планарного философа» вместо таблицы «Безделушки» из «Книги игрока» для получения начальной безделушки.

БЕЗДЕЛУШКИ ПЛАНАРНОГО ФИЛОСОФА

кб	Безделушка
1	Медальон с изображением моего наставника и надписью, которую я не могу прочитать
2	Отбелённый череп черепной крысы с цветными стеклянными бусинами в глазницах
3	Рваный пергамент с половиной нарисованного на нём ребуса
4	Браслет из перекрученных стеблей бритвенной лозы
5	Фрагмент бронзового клинка, покрытого патиной
6	Сломанный священный символ забытого бога

СОЗДАНИЕ ВАШЕЙ СОБСТВЕННОЙ ФРАКЦИИ

В Сигиле со временем идеологии сменяют друг друга, набирая популярность и переманивая философов-единомышленников из одной фракции в другую. Единственное, что постоянно в Городе Дверей — сама Леда Боли. Если вы хотите создать собственную фракцию и стать её частью, обратитесь к своему Мастеру с просьбой.

Ваша фракция должна содержать следующие элементы:

- Основная философия, которая базируется на предположении или фундаментальной истине о мультивселенной или её устройстве
- Здание, которое станет штаб-квартирой фракции в Городе Дверей
- Лидер фракции (называемый фактолом), который воплощает её убеждения



ПЛАНАРНЫЙ ФИЛОСОФ КУЁТ ПОРТАЛЬНЫЙ КЛЮЧ В ВЕЛИКОЙ КУЗНЕ СИГИЛА, ШТАБ-КВАРТИРЕ ОКА РАЗУМА

ЧЕРТЫ

В этом разделе представлены черты, связанные с силами планов. Эти черты доступны вам всякий раз, когда вы обычно выбираете черту, и они подчиняются правилам черт в «Книге игрока».

ОПИСАНИЯ ЧЕРТ

Они представлены ниже.

АГЕНТ ПОРЯДКА

Требование: 4-й уровень, черта Отпрыск Внешних планов (Законный Внешний план)

Вы можете управлять космическими силами порядка для получения следующих преимуществ:

Увеличение характеристик. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1 при максимуме 20.

Удар стазисом. Один раз в ход, когда вы причиняете урон существу в пределах 60 футов, которое вы можете видеть, то можете дополнительно причинить цели 1к8 урона силовым полем. Цель должна совершить спасбросок Мудрости (Сл 8 + ваш бонус мастерства + модификатор базовой характеристики, которую вы выбрали при выборе черты Отпрыск Внешних планов) против призрачных нитей, пытающихся опутать его. При успехе цель не опутана. При провале цель становится опутанной до конца вашего следующего хода. Эти нити проявляются в виде цепей или какого-либо другого символа стазиса. Вы можете использовать это преимущество количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и восстанавливаете все потраченные использования после завершения продолжительного отдыха.

НАСЛЕДНИК СПРАВЕДЛИВОСТИ

Требование: 4-й уровень, черта Отпрыск Внешних планов (Добрый Внешний план)

Вы можете управлять космическими силами добра, чтобы получить следующие преимущества:

Увеличение характеристик. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1 при максимуме 20.

Смягчение боли. Когда вы или существо в пределах 30 футов получаете урон, вы можете реакцией уменьшить этот урон на 1к10 + ваш бонус мастерства. Вы можете использовать это преимущество количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после завершения продолжительного отдыха.

ОТПРЫСК ВНЕШНИХ ПЛАНОВ

Требование: Кампания сеттинга Planescape

Связь с Внешним планом наполняет вас его энергией. Выберите тип плана, указанный в таблице «Планарная инфузия». Вы получаете сопротивление выбранному виду урона и способность накладывать заговор, согласно таблице. Вы можете накладывать этот заговор без использования материальных компонентов, а вашей базовой характеристикой для него является Интеллект, Мудрость или Харизма (выберите одну при выборе черты).

ПЛАНАРНАЯ ИНФУЗИЯ

План	Сопротивление урону	Заговор
Хаотичный Внешний план	Яд	Малая иллюзия [minor illusion]
Злой Внешний план	Некротическая энергия	Ледящее прикосновение [chill touch]
Добрый Внешний план	Излучение	Священное пламя [sacred flame]
Законный Внешний план	Силовое поле	Указание [guidance]
Внешние земли	Психическая энергия	Волшебная рука [mage hand]

ПЛАНАРНЫЙ СКИТАЛЕЦ

Требование: 4-й уровень, черта Отпрыск Внешних планов

Вы можете призвать силы мультивселенной, чтобы пережить космические крайности и пересечь её бесконечные царства, что даёт вам следующие преимущества:

Планарная адаптация. После завершения продолжительного отдыха вы получаете сопротивление урону кислотой, огнём или холодом (по вашему выбору) до завершения следующего продолжительного отдыха.

Взломщик порталов. Ваш опыт обращения с порталами позволяет вам открывать их без порталного ключа. Вы можете действием сконцентрироваться на известном вам портале в пределах 5 футов и совершить проверку Интеллекта (Магия) Сл 20. При провале вы получаете 3к8 урона психической энергией и не можете использовать это преимущество на данном портале снова, пока не завершите продолжительный отдых. При успехе вы можете заставить портал открыться или закрыться на 1 час. В течение этого времени портал не реагирует на свой порталный ключ, пока существо, использующее этот ключ, действием не преуспеет в проверке Интеллекта (Магия) Сл 20.

Обнаружение порталов. Вы знаете направление к последнему использованному вами планарному portalу, когда вы оба находитесь на одном плане существования. Более того, вы можете действием обнаружить местоположение любых порталов в пределах 30 футов, которые не имеют полного укрытия. Обнаружив портал с помощью этого действия, вы не можете использовать его снова, пока не завершите продолжительный отдых.



В БОРЬБЕ МЕЖДУ ХАОСОМ И ПОРЯДКОМ ДВА ГИТА-ВОИТЕЛЯ
СРАЖАЮТСЯ СО СЛАДАМИ НА ПЛАНЕ ЛИМБО

ПОРОЖДЕНИЕ ЗЛОБЫ

Требование: 4-й уровень, черта Отпрыск Внешних планов (Злой Внешний план)

Вы можете управлять космическими силами зла для получения следующих преимуществ:

Увеличение характеристик. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1 при максимуме 20.

Хватка алчности. Один раз в ход, когда вы причиняете урон существу, которое вы можете видеть в пределах 60 футов, вы можете дополнительно причинить цели урон некротической энергией. Этот урон равен 1к6 + ваш бонус мастерства, и вы восстанавливаете количество хитов, равное этому некротическому урону. Вы можете использовать это преимущество количество раз, равное вашему бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после завершения продолжительного отдыха.

ПОСЛАННИК ВНЕШНИХ ПЛАНОВ

Требование: 4-й уровень, черта Отпрыск Внешних планов (Внешние земли)

Вы провели значительное время в Сигиле или Внешних землях — на перекрестках мультивселенной. Погружение в сходящиеся энергии планов даёт вам следующие преимущества:

Увеличение характеристик. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1 при максимуме 20.

Эмиссар перекрестков. Вы изучаете заклинания *туманный шаг* [misty step] и *языки* [tongues]. Вы можете наложить каждое заклинание один раз с помощью этой черты без использования ячеек заклинаний. Вы должны завершить продолжительный отдых, перед повторным наложением этого

заклинания таким образом. Вы можете наложить заклинание *языки* [tongues] с помощью этой черты, без использования материальных компонентов. Также вы можете накладывать эти заклинания, используя любые имеющиеся у вас ячейки заклинаний подходящего уровня. Базовой характеристикой для этих заклинаний является выбранная вами при получении черты Отпрыск Внешних планов.

ПРИСПЕШНИК ХАОСА

Требование: 4-й уровень, черта Отпрыск Внешних планов (Хаотичный Внешний план)

Вы можете управлять космическими силами хаоса, чтобы получить следующие преимущества:

Увеличение характеристик. Увеличьте значение одной из ваших характеристик на 1 при максимуме 20.

Вспышка хаоса. Когда вы выбрасываете «1» или «20» при броске атаки или спасброске, сквозь вас проходит поток хаоса. Бросьте к4 и обратитесь к таблице «Вспышки Хаоса», чтобы определить происходящее. Вспышка длится до конца вашего следующего хода, и новая не может произойти, пока не завершится первая.

Вспышки хаоса

к4 Черта характера

- 1 **Боевая ярость.** Выбранное вами существо, которое вы можете видеть впадает в безрассудную ярость. Оно совершает броски атаки с преимуществом, а проверки характеристик с помехой.
- 2 **Разрушительное поле.** Вокруг вас пульсируют волны энергии. Все существа, начинающие свой ход в пределах 5 футов от вас или впервые за ход входящие в эту область, получают 1к8 урона силовым полем.
- 3 **Несвязанный.** Когда вы перемещаетесь, вы можете использовать часть или всю свою скорость ходьбы, чтобы телепортироваться вместе с любым носимым и несомым снаряжением, на расстояние, равное использованной скорости ходьбы, в незанятое пространство, которое вы можете видеть.
- 4 **Волящие ветра.** В сфере радиусом 15 футов с центром на вас кружатся ветра. Вы и другие существа в этой области совершаете с помехой спасброски Мудрости.

Планирующий картограф спрашивает дорогу у исчадия преисподней на Нижнем плане



Магия

Магия на планах в целом действует так же, как и в других сеттингах D&D, хотя в Сигиле существуют некоторые исключения (см. главу 2). В следующих разделах представлены заклинания и магические предметы, которые Мастер может предложить планарным путешественникам.

Заклинания

Таблица «Заклинания» показывает, какие классы могут накладывать заклинания, описанные в этом разделе, и уровни этих заклинаний. В таблице также указана школа магии для каждого заклинания.

Заклинания

Ур.	Заклинание	Школа	Класс
2-ой	Обнаружение искажения	Прорицание	Волшебник, колдун, чародей
4-ый	Запечатывание врат	Ограждение	Волшебник, колдун, чародей

ЗАПЕЧАТЫВАНИЕ ВРАТ [GATE SEAL]

4-й уровень, ограждение

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (сломанный порталный ключ, расходуемый заклинанием)

Длительность: 24 часа

Вы укрепляете ткань реальности в 30-футовом кубе, который вы можете видеть в пределах дистанции. В этой области порталы закрываются и не могут быть открыты, пока длится заклинание. Заклинания и другие эффекты, которые позволяют путешествовать между планами или открывать порталы, например, *врата* [gate] или *уход в иной мир* [plane shift], проваливаются если их используют для входа или выхода из этой области. Куб неподвижен.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6-го уровня или выше, заклинание будет длиться до тех пор, пока не будет рассеяно.

ОБНАРУЖЕНИЕ ИСКАЖЕНИЯ [WARP SENSE]

2-й уровень, иллюзия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: на себя

Компоненты: В, С, М (лист бритвенной лозы)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Пока длится заклинание, вы чувствуете присутствие даже не действующих порталов в пределах 30 футов.

Если вы обнаруживаете портал таким образом, вы можете действием изучить его. Совершите проверку вашей базовой характеристики Сл 15. При успехе вы узнаете куда ведёт этот портал и какой порталный ключ требуется для него, затем заклинание заканчивается. При провале вы ничего не узнаете и не можете изучить портал с помощью этого заклинания, пока не наложите его снова.

Заклинание может проникать через препятствия, но блокируется 1 футом камня, 1 дюймом обычного металла или 3 футами древесины или грунта.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

В этом разделе описаны магические предметы, которые можно найти в Сигиле и Внешних землях.

МИМИР

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Это устройство в виде черепа, наполненное знаниями. Оно весит 5 фунтов и покрыто тонкой гравировкой с символами планов.

Вы можете бонусным действием подбросить устройство в воздух, после чего оно начнет парить на расстоянии 1к3 футов от вас, и вы получите доступ к его свойствам. Пока мимир парит, любое существо кроме вас может действием схватить или опутать устройство, преуспев в безоружной атаке против КД 22 или в успешной проверке Ловкости (Акробатика) Сл 22. Вы можете бонусным действием схватить и спрятать устройство.

У устройства КД 22, 25 хитов, иммунитет к урону психической энергией и ядом, и сопротивление всему остальному урону. Считается, что вы носите этот предмет, пока он парит рядом с вами.

Эзотерическое знание. Пока устройство парит рядом, вы можете действием наложить с его помощью заклинание *знание легенд* [legend lore]. Устройство громко произносит раскрытые знания. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Планарное знание. Устройство известна основная полезная информация о планах существования. Пока устройство парит рядом, оно устно отвечает на вопросы по этой теме, заданные вами или кем-то из названных вами лиц. Ему известна информация о планах из «Руководства Мастера», а также основная информация о порталных городах Внешних земель (представлена в главе 3 этой книги).

Мимир



Портальный компас

ПОРТАЛЬНЫЙ КОМПАС

Чудесный предмет, необычный

Этот портативный магический инструмент указывает направление к последнему portalу, через который он прошел, пока они находятся на одном плане существования. Если этот портал больше не существует, стрелка становится неподвижной, пока компас не пройдет через новый портал.

СЕНСОРНЫЙ КАМЕНЬ

Чудесный предмет, необычный

Этот маленький гладкий камень содержит в себе сущность одного переживания.

Действием вы или названное вами согласное существо может прикоснуться к камню и испытать ощущение, как будто оно произошло с названным существом. Иллюзорное переживание мимолетно и безвредно, каким бы реальным оно ни казалось в этот момент.

Запись ощущения. Вы можете реакцией записать короткое ощущение продолжительностью не более 6 секунд, испытанное выбранным вами существом в пределах 30 футов, вселяя сущность этого переживания в камень. Оно заменяет любое ощущение, уже хранящееся в камне.

Перекачка ощущения. Бонусным действием вы можете воспользоваться магией камня, чтобы закончить состояние очарования или испуга на себе, уничтожив камень в процессе.



Невероятно высокий каменный столб — Шпиль —
возвышается над обширными и не похожими друг на
друга территориями Внешних земель

Внешние земли

ВНЕШНИЕ Земли или план единства противоположностей — абсолютно нейтральный план в форме диска, находящийся в центре Внешних планов. Всё, что угодно может процветать на непредвзятом и сбалансированном полотне Внешних земель — обширного региона, чей бескрайний ландшафт гармонирует с экстремальными силами, которые его формируют. Выжженные засушливые равнины сменяются героическими горными хребтами, подобными изваянию богов, заплесневыми пещерами под правлением разумных грибов, бездонными морями и прочими местами, которые просто созданы для великих приключений.

В этой главе содержится информация для Мастера об экстрапланарных царствах Внешних земель, их обитателях и жизни в центре Великого Колеса.

Жизнь во Внешних землях

В этом разделе подробно описываются аспекты повседневной жизни во Внешних землях.

Валюта и торговля

В обширных и разнообразных царствах Внешнего плана повсеместно распространён бартер. В денежном обращении используются «путеводные звёзды» (или просто «звёзды») — слабромагнитные кобальтовые монеты с пятиконечной звездой, отштампованной на обеих сторонах. Их чеканят в порталном городе Торговые Врата (описанном далее в этой главе), везде за 1 звезду дают 1 зм.

Время и направление

Несмотря на то, что на этом плане нет видимых солнц, лун или звёзд, во Внешних землях присутствуют дневные и ночные циклы, иногда называемые кульминацией и антикульминацией соответственно. Утром небо постепенно светлеет, а через 12 часов темнеет до наступления ночи. В отсуствии чётко видимых небесных тел путешественники ориентируются по Шпилю. Направление к нему называется «к шпилю». Противоположным направлением «к шпилю» является «к краю».

Карта-постер Внешних земель

На прилагаемой карте-постере изображены Внешние земли и некоторые места, находящиеся на этом плане. Расстояния на Внешних землях невозможно измерить — они меняются вместе со временем путешествия, определяемым Мастером. На карте представлено графическое представление мест, которое лишь показывает их расположение и расстояние друг от друга, без единого намёка о возможных чудесных областях, находящихся между ними. Путешествие по Внешним землям может занять как несколько минут, так и несколько дней, поэтому среди местных жителей популярна

поговорка: «Это займёт столько времени, сколько понадобится».

Космическое перестроение

Кроме владений богов на царства Внешних земель воздействует планарное явление, известное как космическое перестроение. Когда местность слишком сильно воплощает сущность одного из Внешних планов, он поглощает её саму и её обитателей, расширяясь и восстанавливая баланс Внешних земель. Некоторые существа борются с космическим перестроением, совершая действия прямо противоположные характеру связанного плана. В то же время другие с радостью приветствуют свою судьбу или вообще идут ей навстречу.

Религия и боги

Существа Внешних земель почитают богов так же, как и все остальные. В центре Великого Колеса религии столь же разнообразны, как и их почитатели, пришедшие с соседних планов или далёких миров Материального плана. Во Внешних землях находят-ся владения нескольких богов, например, сокрытая башня создателя великанов Аннама Всеотца и царство газообразного бога бехолдеров Гземнида. Живые и мёртвые благочестивые поклонники тянутся к своим богам, чтобы исполнять их волю.

Языки

Как и Сигил, Внешние земли являются домом для носителей всех языков, но обычно здесь говорят на Общем. Однако некоторые места привлекают говорящих на определённом языке. Например, жители городов с высокой долей дьяволов в населении как правило говорят на Инфернальном, в то время как обитатели мест, которые часто посещают ангелы, предпочитают возносить святую хвалу на Небесном.

Портальные города

Кольцо из шестнадцати равноудалённых друг от друга и от Шпиля городов лежит на краю Внешних земель. Каждый из них построен вокруг портала на один из Внешних планов, и находится под его поразительным влиянием. Города и их жители сильно отличаются друг от друга, отражая многие крайние свойства соответствующих планов. Подробную информацию о планах можно найти в «Руководстве Мастера».

В следующих разделах в алфавитном порядке представлены все порталные города.

АВТОМАТА

Пункт назначения: Механическая нирвана Механуса

Основные граждане: модроны

Правители: Совет Порядка

Автомата — это отлаженный механизм закона и порядка. География города столь же строга, как и его бюрократия. Его здания тщательно поддерживаются в сохранности и возводятся с математической точностью. Почти полностью идентичные друг другу прямоугольные учреждения порталного города сбивают с толку посетителей, но дружелюбные жители-модроны, составляющие основную часть населения, с лёгкостью ориентируются в «интуитивно понятной» сетке пронумерованных улиц.

Автомата подчиняется строгой иерархии закона, контролируемой Советом Порядка — триумvirатом чиновников, которые представляют три опоры общества. Каждое важное решение подлечит тщательному рассмотрению советом, но не раньше, чем пройдет через бюрократическое сито формуляров и незначительных согласований, чтобы получить желанное окончательное утверждение. В состав Совета Порядка входят следующие члены:

Аристим, законно-нейтральный **гитцераи-футурист** (см. «Планарный парад Морта»), возглавляет городскую стражу.

Джувлетта-314, жизнерадостный, но беспощадный **модрон октогон** (см. «Планарный парад Морта»), контролирует местную торговлю и выступает в качестве высшего аудитора Автоматы.

Серафил, самодовольная законно-нейтральная тифлингша, **священник [priest]**, говорящая от имени храмов порталного города.

Под отполированными улицами Автоматы граждане спасаются от верховенства закона. Преступники, беглецы и недовольные горожане ведут свои дела в оживлённом подземелье порталного города — Инверсии, свободной от бесконечных правил, но не от властей. Совет Анархии, состоящий из конфликтующей между собой тройки законно-злых **модронов декатонов** (см. «Планарный парад Морта»), осуществляет руководство Инверсией и вершит своё собственное извращённое правосудие.

ВРАТА

Огромная зубчатая шестерня, медленно вращаясь, поднимается из центра города. Существа могут входить и выходить с любой стороны стоящего диска портала в конце Пути модронов — широкой дороги к шпилью, вымощенной мерцающими металлическими пластинами. На противоположной стороне от ворот находится межпланарная железнодорожная станция Конкорд. Перед телепортацией существо должно быть допущено к ней уполномоченным модроном.

«Где же эта булочная, а ищу её уже три часа. Все здания выглядят одинаково, а номера улиц бесполезны — некоторые из них содержат десятичные дроби! Какой кошмар».

— Квен Тудей, планарный курьер



ВЕЛИКИЙ МАРШ МОДРОНОВ

Каждые 289 лет тысячи модронов выходят из врат Автоматы для участия в событии, известном как Великий марш модронов — планарном параде эпических масштабов, в котором модроны посещают все порталные города и Внешние планы. Хотя мотивация модронов неизвестна, планарные космологи предполагают, что марш — это вид массового сбора данных или средство калибровки мультивселенной. Великий марш модронов совпадает с каждым семнадцатым Великим циклом — временем, за которое самая большая шестерня Механуса совершает один оборот. Однако, по крайней мере в одном случае марш начался раньше, и легионы модронов повсеместно сеяли хаос, вытаптывая планы и их ничего не подозревающих жителей¹.

МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Регион с планарными вратами Автоматы находится под влиянием магии Механуса, создающей один или несколько следующих эффектов внутри и вокруг порталного города:

Механический метроном. Ворота тикают, вращаясь в такт с шестернями Механуса. Повторяющиеся звуки щебетания птиц, забивания гвоздей рабочим или марша стражника на улице синхронизируются с ритмом ворот.

Окружающий порядок. Здания, скальные образования и растительность в Автомате идеально симметричны, а климат в городе всегда умеренный.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Автомата разделена на множество блоков, упорядоченных по категориям и функциям. Вместо того, чтобы рассеивать предприятия по всему городу, постановления совета требуют, чтобы похожие учреждения были сгруппированы в одном квартале. Посетителей сбивают с толку ряды почти одинаковых магазинов.

«БОЖЕСТВЕННАЯ МАШИНА»

«Божественная машина» — самая популярная гостиница Автоматы, принадлежащая проницательной и суеливой бизнес-леди по имени Белда Фасоленожка (законно-нейтральный полурослик, **обыватель [commoner]**). Простые комфортабельные номера заведения обслуживают посетителей, ожидающих разрешения на путешествия через врата. Кроме ночлега гости гостиницы могут подкрепиться в кофейне «Конгруэнтное кафе» на первом этаже, где баристы **монодроны [monodrone]** готовят горячие напитки правильной температуры. К большому разочарованию своих работников, способных хорошо выполнять лишь одну задачу за раз, Белда многого требует от них. Из-за этого в кофейне наблюдается большая текучка кадров.

ЗАЛ ПОРЯДКА

Зал Порядка — трёхэтажное правительственное здание с тремя вращающимися колоннами, украшенными витиевато расположенными шестерёнками. В лабиринте дворов и административных офисов члены Совета Порядка оформляют кипы бумажных документов и выносят решения по обострившимся вопросам. Им неизвестно, что под их

¹ Событие, упоминаемое здесь, служит основой приключения «Великий марш модронов». — прим. переводчика.

Планарный локомотив «Конкорд-экспресс» въезжает на станцию Конкорд через врата Автомата на Механус



резиденцией скрывается нелепое правительство — Зал Беспорядка. Обитатели Инверсии выступают с заявлениями в ветхом здании суда перед Советом Анархии и шумными присяжными, которые наслаждаются каждым судебным процессом. Совет судит обвиняемых на основании абсурдности их защиты: чем нелогичнее аргумент, тем легче наказание.

Станция Конкорд

Этот великолепный вокзал принадлежит «Конкорд-экспрессу» — межпланарному поезду, тщательно обслуживаемому модронами. Механическое чудовище проезжает сквозь планы через сеть порталов, ключом к которым и является, чтобы в кратчайшие сроки доставлять грузы и пассажиров через всю мультивселенную. Поезд отправляется из крупнейшего царства Механуса — Регулуса, и часто заезжает на станцию Конкорд через врата Автомата.

Планарные путешественники с билетами в руках снуют туда-сюда по вечно людным платформам, а бригады модронов-рабочих разгружают грузовые вагоны. За всеми операциями на станции Конкорд следит **модрон нонатон** (см. «Планарный парад Морта») по имени Табельщик. При поддержке **пентадронов [pentadrone]** силовиков он следит за своевременным отправлением и прибытием поезда.

Приключения в Автомате

Таблица «Приключения в Автомате» предоставляет варианты столкновений и историй, связанных с порталным городом.

Приключения в Автомате

к4 Зацепка приключения

- 1 Спасаясь от межпланарных охотников за головами, трёхрогий тифлинг по имени Ромерилло (хаотично-добрый тифлинг, **шпион [spy]**) ищет убежище на одном из Верхних планов. Ромерилло обращается к персонажам за помощью в незаметном проникновении на борт «Конкорд-экспресса».
- 2 Замаскировавшись под Серафил, **демодад шатор** (см. «Планарный парад Морта») занимает её должность и арестовывает «самозванку». Растрёпанная секретарша Серафил умоляет персонажей о помощи.
- 3 Хаотично-злой **квадрон [quadrone]** по ночам меняет номера улиц, вызывая многочисленные пробки по утрам, когда модроны отправляются на работу. Совет Порядка просит персонажей провести расследование.
- 4 **Марид [marid]**, торгующий фруктами, арестован в Инверсии за раскладывание продуктов на прилавке по цвету. Гений просит персонажей стать его защитниками в абсурдном суде Зала Беспорядка.

БЕДЛАМ

Пункт назначения врат: Завывающие глубины

Пандемониума

Основное население: Гуманоиды

Правитель: привратница Циррус

Расположенный в зияющем кратере под напором пронизывающих ветров Бедлам — это гремучая смесь беглецов и невыносимых ничтожеств. Его открытые ветрам районы привлекают тех, кто не хочет, чтобы его беспокоили или находили. Преступники, отшельники и люди, растратившие своё состояние в других местах, влачат жалкое существование в этой гниющей яме. Типичное приветствие в Бедламе включает в себя плевок под ноги другому — при условии, что встречный находится с подветренной стороны, — за которым следует краткое, но творческое оскорбление.

Со дна мрачного кратера выступает обсидиановая башня, вершина которой представляет собой вытянутую руку, устремлённую ввысь. По слухам, башня, известная как Траурная длань, является окаменевшей рукой забытого мёртвого бога. Внутри его ладони обитает привратник — равнодушного правитель Бедлама. Днём и ночью из шести арочных отверстий в основании башни, перекрываемых задвижками, вырываются пронзительные ветра, из-за которых становится невозможно общаться в самом нижнем районе города. Злобные обитатели Бедлама затыкают уши и разговаривают, крича и раздражённо показывая неприличные жесты.

Горькие ветра Пандемониума разрушают порталный город изнутри и снаружи. Ремонт разрушенных стихией зданий ведётся постоянно, а всё, что не прибито или не привязано, можно считать потерянным. Порывы ветра вредят как постройкам Бедлама, так и его жителям. Непрекращающиеся бури сильно истощают терпение, портят манеры и высасывают радость горожан порталного города. Но от ветра нет спасения. Даже когда порывы утихают, их шёпот просачивается сквозь щели, а его магия побуждает горожан вершить тёмные дела против своих соседей.

ВРАТА

Беспокойные ворота Бедлама находятся у подножия Траурной длани. Шесть железных задвижек перекрывают высверленные в эбонитовой башне отверстия. Каждое из них постоянно извергает струю обжигающе холодного завывающего ветра. Те, кто достаточно силен, чтобы добраться до задвижек, в конце концов могут пробиться к подвратной комнате — герметичному обсидиановому залу, украшенному гремящими железными кольцами. Входящий должен схватиться за них, иначе его отбросит назад шквалом ветра. Массивная цепь, которая вмонтирована в пол и удерживается толстым слоем грязного льда, тянется вверх в воющий портал, расположенный на сводчатом потолке зала.

«ЧТО? ЧТО ТЫ СКАЗАЛ?»

— Бек Горькофлейт, житель района
Устья Врат



ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ ВАКУУМ

Бедлам был почти полностью уничтожен своим последним привратником, безрассудным волшебником по имени Тарик Тусклотень. Движимый дерзким любопытством Тарик попытался запечатать врата магической печатью и остановить порывы ветра. К его удивлению, яростные ветра просто изменили направление, засосав мага внутрь портала, а затем вернулись к своему изначальному состоянию.

После это портал выплюнул нынешнюю привратницу Бедлама — Циррус Безмолвную, хаотично-нейтральную **облачную великаншу [cloud giant]**, рождённую в беспощадной тьме Пандемониума. Никто ни разу не слышал, как она говорит. Однако, её слова несутся по ветру, превращаясь в жуткие голоса, вторгающиеся в разум граждан Бедлама.

МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Регион с планарными вратами Бедлама находится под влиянием магии Пандемониума, создающей один или несколько следующих эффектов внутри и вокруг порталного города:

Завывающий ветер. В любое время суток из ворот Бедлама дует сильный оглушающий ветер. Существа, находящиеся в пределах 1 000 футов от врат, становятся оглохшими.

Контролирующий сознание шёпот. Ветра Бедлама заражают горожан злобой. Время от времени эти планарные бури берут контроль над старожилами города, вынуждая их совершать злые поступки.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Бедлам разделён на три района. Шумный район Устье Врат расположен в самой нижней точке кратера, а Безрадостные холмы нависают над его краем, цепляясь за крутые склоны. Их разделяет Центр — район на пути к кратеру.

ВОЮЩИЕ ВПАДИНЫ

Воющие впадины — сеть разрушенных ветром туннелей, которые берут начало в районе Устья врат и простираются до Центра. Призрачный свист разносится по чёрным как смоль пещерам, имитирующим экосистему Пандемониума. Несмотря на то, что по впадинам бродят **тёмные ткачи** (см. «Планарный парад Морта»), в пещеры стекаются амбициозные рудокопы в поисках бедламита — высоко ценимой руды, от которой исходит зловещий дым.

«ГЛАЗ И КИНЖАЛ»

Измученные жители района Устья врат могут получить столь необходимый отдых в самом популярном отеле Бедлама — «Глаз и кинжал». Листы изношенного никеля покрывают фасад узкого треугольного здания, которое режет ветра города своим острым краем. В большинстве заведений нижних районов Бедлама окна отсутствуют напрочь, чтобы их не разбило швыряемым ветром мусором. В «Глазу и кинжале» почти нет окон, а крыша отеля резко заостряется. Из-за этого снаружи заведение выглядит как гигантское перевернутое лезвие.

Закливание *тишина [silence]* покрывает внутреннюю часть «Глаза и кинжала», защищая его посетителей от воющей бури порталного города.



Воюющие ветра вырываются из Траурной длани —
обсидиановой башни, возвышающейся над жалким
кратером Бедлама

Вошедшие в это заведение усталые гости иногда плачут, испытав катарсис от его приглушённого комфорта. Но эта тишина — обоюдоострый меч. По коридорам отеля бесшумно слоняются воры, головорезы и другие криминальные элементы. Из-за них постояльцы научились спать с одним открытым глазом.

ОБСЕРВАТОРИЯ УСОХШЕГО КЛЮВА

Стремящиеся изучить ветра Бедлама учёные приходят в обсерваторию Усохшего клюва — аванпост на вершине утёса в Безрадостных холмах. Основанный неутомонной изобретательницей по имени профессор Орбис Кривокрыл (хаотично-добрая гномиха, **mag [mage]**) объект является центром золотых исследований и изобретений. В куполообразной обсерватории она вместе с коллегами стремится найти способ использовать хаотические ветра Пандемониума во благо, но злобные планарные порывы портят её изобретения, вселяясь в них подобно злым духам. Кривокрыл всегда ищет подопытных кроликов, готовых опробовать её хитроумные приспособления, в том числе сомнительные парашюты и плохо сконструированные планеры.

Приводимые в движение ветром изобретения вызвали интерес у «Облачных клинков» — банды дженази воздуха (см. «Чудовища Мультивселенной»), которые летают на ледяных облаках, создаваемых нестабильными ветрами города. Их лидер Пылевой Вихрь (хаотично-злой дженази воздуха, **капитан разбойников [bandit captain]**) получает болезненное удовольствие от мучений граждан Безрадостных холмов и использует машины Кривокрыла для вандализма, грабежей и насилия.

Приключения в Бедламе

Таблица «Приключения в Бедламе» предоставляет варианты столкновений и историй, связанных с порталным городом.

Приключения в Бедламе

к4 Зацепка приключения

- 1 Ветра получают контроль над содержимым оружейной в Безрадостных холмах и управляют оружием, словно марионетки. **Гоблин [goblin]** готов заплатить персонажам за защиту своего магазина ветряных колокольчиков от разъярённых **оживленных доспехов [animated armor]**.
- 2 Каждую ночь **тёмный ткач** (см. «Планарный парад Морта») похищает жителя Центра и утаскивает его в Воюющие впадины. Привратница Циррус призывает к поимке или уничтожению существа.
- 3 Орбис Кривокрыл просит персонажей испытать её новый сомнительный летательный аппарат. Во время полета **разбойники [bandit]** из «Облачных клинков» пытаются украсть его.
- 4 По Центру проходит волна убийств, вызванная злобным ветром (используйте блок статистики **привидения [ghost]**), который овладевает горожанами.

БЕЗНАДЕЖНОСТЬ

Пункт назначения врат: Серые пустоши Гадеса

Основное население: Гуманоиды

Правитель: верховный кардинал Тингол

У этого унылого городка, метко названного Безнадёжностью, всего лишь один вход, и это Кричащие врата — броская арка из красного камня, вырезанная в форме воющего лица. Багровые потёки облупившейся краски, похожие на слёзы боли, стекают из его широко раскрытых пустых глаз по обе стороны от продолговатого рта. Это единственное яркое пятно в мрачном городе, представляющем спираль побитых погодными условиями серых зданий в яме под вечно затянутым тучами небом.

Жители Безнадёжности — мрачный поработанный народ, которому некуда больше идти, и нет сил уехать. Они одеваются в серую однообразную одежду, лишённую цвета или стиля, и вяло бредут по единственной извилистой улице portalного города, похожей на канализационный сток. Местные слишком подавлены, чтобы проявлять эмоции, им чуждо и дружелюбие, и злоба — они просто существуют. Неудивительно, что их легко поработить. Так и случилось, когда нынешняя правительница города — таинственный Гуманоид, которого называют верховным кардиналом Тингол, — вошла в Кричащие врата со стаей бехолдеров, готовых исполнить её волю. Прозванная Девой страданий Тингол проплывает сквозь Безнадёжность в бесстрастной железной маске и одеянии из гремющих цепей. Законы бесчувственной тирании меняются каждый день, постоянно лишь её презрение к цвету и эмоциям. Этот безрадостный палач преумножает горе своих подданных.

Некоторые сомневаются в словах Тингол о том, что она когда-то была магом из погибающего мира. Другие даже сомневаются в её смертности. Тем не менее среди горожан теплится проблеск надежды. Они понемногу начинают сопротивляться верховному кардиналу и её бехолдерам, собираясь с силами, чтобы дать настоящий отпор.

ВРАТА

Единственная дорога в порталном городе заканчивается в центре ямы в круглом внутреннем дворе, где в бездонном колодце бурлит густая чёрная жижа. Попавшие в хлюпающий резервуар, известный как Колодец без желаний, существа появляются в Гадесе покрытыми липкой смолой. Ходят слухи, что именно из неё вечные базрналоты вылепили первых демодандов (эти существа описаны в «Планарном параде Морта»).

Периодически врата переливаются через край. Слизи, юголоты и жидкие демоданды с бульканьем выходят на поверхность и льются через их серый каменный край. Надписи на Колодце без желаний предостерегают горожан от бросания в него монет, что может повлечь выброс струи чернильного ила.

МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Регион с планарными вратами Безнадёжности находится под влиянием магии Гадеса, создающей один или несколько следующих эффектов внутри и вокруг порталного города:

«Дай-ка угадаю. Хочешь станцевать? Великолепно. Осторожнее, не поскользнулся на прахе. Ненавижу дешёвый фарс».
— Верховный кардинал Тингол



Затянувшаяся апатия. Жители Безнадёжности безрадостны и безразличны. Персонажи совершают с помехой проверки Харизмы (Выступление и Убеждение), чтобы повлиять на них.

Обесцвечивание. Безнадёжность высасывает цвет из своих обитателей. Кожа, чешуя и мех существ становятся серыми, а немагическая одежда и снаряжение приобретают пепельные тона.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Безнадёжность состоит из ветхих свинцовых зданий и покосившихся башен, расположенных вдоль головокружительной спирали одной единственной мощёной улицы. Посетители, которые плетутся вниз по главной дороге от Кричащих врат, в конце концов приходят к Колодцу без желаний, проходя мимо множества скучных заведений, торгующих ещё более неинтересным хламом.

ВИСЕЛИЦА

Если подозреваемых в преступлениях горожан не уничтожают на месте, верховный кардинал Тингол даёт обвиняемым шанс спастись на печально известной сцене под названием Виселица. Перед казнью Дева страданий даёт преступникам возможность разыграть представление всей своей жизни. Верховный кардинал клянётся освободить их, если постановка сможет выдавить из неё хоть каплю эмоций. До сих пор ей ни разу не пришлось сдержать своё слово. Сцена покрыта пеплом распялённых актёров.

«КОСТЯНОЙ ЗАМОК»

«Костяной замок» считается самым тихим — и наименее депрессивным — постоянным двором в Безнадёжности. Им управляет Рорик Угасший Клинок (нейтрально-доброе **умертвие [wight]**) и его скромный штат нейтральных **скелетов [skeleton]**. При жизни Рорик был Чувствующим. Он погиб в Безнадёжности от луча смерти бехолдера во время своего турне по планам за радость, что дарил горожанам своим эффектным нарядом и пением. Став Нежитью он продолжает бунтовать, надеясь свергнуть верховного кардинала и её свиту одиннадцатиглазых тиранов.

На первом этаже команда скелетов Рорика подаёт пресную еду в некрасивой посуде и разбавленный алкоголь в молочно-белых кружках. Но под баром находится настоящее подпольное заведение Чувствующего: элегантно обставленное яркое помещение, которое изобилует удовольствиями, запрещёнными в Безнадёжности. Вдали от любопытных глаз бехолдеров кардинала горожане обдумывают восстание и наслаждаются вкусной едой и напитками. Однако, они стараются не переусердствовать. Сильные эмоции возвращают их лицам цвет пятнами, что делает их основными целями бдительных слуг верховного кардинала.



Бехолдер допрашивает путешественника у Кричащих Врат, ведущих в Безнадёжность

Усадьба Томдон

В особняке с привидениями на окраине города — усадьбе Томдон — танцуют мёртвые. Некогда элегантная трёхэтажная вилла теперь находится в плачевном состоянии. Пыльные доски закрывают её разбитые окна, а с провалившейся крыши свисает черепица. Когда-то усадьба принадлежала близнецам Томдон — паре обанкротившихся предпринимателей, которые рискнули всем, чтобы спасти свой умирающий бизнес. В том числе и своими душами. После внезапного ужасающего несчастного случая, который мгновенно унёс жизни близнецов, они пробудились в качестве **призраков [wraith]**. Они быстро перебили свою прислугу, обрекли тех на службу в усадьбе в качестве **спектров [specter]**.

В некоторые ночи дом оживает, и внутри звучит музыка. Свободные от мрачных оков духи собираются на сверхъестественный званый вечер, устраиваемый призрачными братьями. На балконах появляются **блуждающие огоньки [will-o'-wisp]**, заманивая любопытных горожан внутрь, где близнецы Томдон и их персонал готовы насытиться страданиями своих живых гостей.

Приключения в Безнадёжности

Таблица «Приключения в Безнадёжности» представляет варианты столкновений и историй, связанных с порталным городом.

Приключения в Безнадёжности

к4 Зацепка приключения

- 1 Группа была поймана с поличным после подлого нападения из засады визажиста **гоблина**, обрызгавшего их волшебной краской. Два **бехолдера [beholder]** требуют, чтобы теперь цветные персонажи выступили на Виселице, иначе их ждёт расщепление на месте.
- 2 По приказу начальства из Гадеса **никалот [nycaloth]** прорывается через Колодец без желаний и начинает охоту на членов сопротивления в Безнадёжности.
- 3 Верховный кардинал Тингол нанимает персонажей, чтобы поймать Шута — ряженого мстителя (**mag**), который владеет волшебной палочкой, распространяющей радость.
- 4 Сквозь Колодец без желаний до персонажей доносится шёпот **баэрналота** (см. «Планарный парад Морта»), предлагающий обменять древние секреты на информацию о том, кто скрывается за маской Девы страданий.

ГЛОРИУМ

Пункт назначения врат: Героические владения Исгарда

Основное население: Великаны и Гуманоиды

Правитель: Тирза Костолом

Звук ревущих рогов спланирует жителей Глориума для битвы. Этот порталный город представляет собой деревню с домиками, тренировочные поля и фермы, расположенные на плодородных склонах ледяного фьорда, а также является кузницей воинов. Над ним возвышается колоссальная статуя змеи, чьи кольца обвивают вершины высокого горного хребта. Плодородные скалистые берега Глориума впитали кровь тысяч сражений, пролитую воинами, которые наслаждаются схваткой и приветствуют пришедшую за ними смерть.

В Глориуме каждый житель имеет оружие и знает, как им пользоваться. Местные — это сплочённое братство закалённых воинов, которые почитают богов войны. Они держат дистанцию с незнакомцами, пока те не проявят себя в бою или в испытаниях силы.

Лидером Глориума является Тирза Костолом (хаотично-добрый человек, **гладиатор [gladiator]**, носящая *пояс силы ледяного великана [belt of frost giant strength]*) — дочь предыдущего правителя, Плосконосого Грима. Будучи преданной и вспыльчивой, она бросается в бой с громогласным криком. Лицо и тело однорукой воительницы покрыты шрамами от бесчисленных дуэлей, а сучковатая рукоять её верного боевого топора, как говорят, сделана из щепы Мирового древа. За пределами поля боя она любит выпить чего-нибудь покрепче и хорошенько помяться со своими товарищами.

Захватчики со всех концов Внешних земель стремятся покорить Глориум. Суртур и Трим — могущественные божества-покровители огненных и ледяных великанов — регулярно посылают своих неповоротливых подданных грабить зимний лагерь, заслоняя небеса над ним пеплом и снегом. Тем временем кочевые племена горных бариавров сдерживают чужеродные армии газообразного бога беходров Гземнида.

ВРАТА

В отличие от других порталных городов в Глориуме присутствуют двое порталных врат. Первые и наиболее очевидные — водоворот в устье фьорда, ведущий на Исгард. Он достаточно широк, чтобы переместить ладью ледяных великанов. Дважды в день врата меняют направление течения, позволяя кораблям совершать рейсы на хаотичный план и обратно. Хотя водоворот позволяет Глориуму торговать с поселениями Исгарда, он также оставляет их уязвимыми для вторжений с этого плана.

Вторые врата — легендарный провал в заснеженных горах порталного города. Это тайный вход в Иггдрасиль — космическое древо, соединяющее Внешние планы. Он выглядит как масса узловатых переплетённых корней, которые окружены медленно дрейфующими пылинками света. Корни расходятся, образуя арку портала на Исгард. Если у вошедших есть соответствующий порталный ключ, то они смогут перенестись практически в любое место муальгивселенной.

Круг Мирового корня

Представители круга Мирового корня — древнего друидического круга великанов — стекаются к скрытым вратам Глориума. Они верят, что священные корни, находящиеся там, являются ростками Иггдрасиля. Поэтому они привили к ним молодое деревце и пользуются им для общения с членами круга из других миров. Рождённый от этих корней **трент [treant]** Иггата защищает врата и днём, и ночью. Круг Мирового корня более подробно описан в книге *«Бизби представляет: Триумф великанов»*.

Местные эффекты

Регион с планарными вратами Глориума находится под влиянием магии Асгарда, создающей один или несколько следующих эффектов внутри и вокруг порталного города:

Обречённые на славу. Существа в Глориуме совершают с преимуществом спасброски от смерти.

Боевые горны. Каждый раз, когда в Глориуме происходит какое-либо столкновение, в радиусе 300 футов от него можно услышать звуки горна.

Достопримечательности

Глориум в сравнении со своими окрестностями — небольшое и скромное поселение, расположенное между ледниковыми фьордами, высокими горами и лесистыми утёсами. Здесь нет постоянных дворов или мест для размещения. За отсутствием сражений повседневная жизнь течёт спокойно и обыденно. Обычными хобби в Глориуме считаются кузнечное дело, кораблестроение, сельское хозяйство и физические тренировки.

Дом славы

Из громадного тренировочного зала — Дома славы — раздаются звуки барабанов. Здесь воины хвастаются, веселятся и тренируются, а в деревянных залах выставлено оружие героев прошлого: истрёпанные боксёрские бинты, фехтовальные сабли, копья со знамёнами, складные железные веера и разноцветные плетёные щиты, установленные рядом с боевыми трофеями. Среди всего этого висит волшебный гобелен, на котором изображены воины, идущие в атаку. После каждой битвы изображение меняется — на нём появляются недавно павшие герои.

Потрескивающий камин возвышается над комнатой в противоположной части дома, наполненной сочным ароматом жарящегося мяса и дымом. Великолепные пиры, дарованные богами войны для своих последователей, появляются на длинных деревянных столах, придавая воинам сил для новых сражений.

«Слава? Ха! Да что ты знаешь о славе? Ведь мы все ещё живы! Ты думаешь о награде, что можно получить лишь после смерти».

— Тирза Костолом, мэр Глориума





Тирза Костолом обращается к молодому голиафу-воину на тренировочной площадке Глориума

ЗМЕИНЫЙ ПОДЪЁМ

Горы Змеиного подъёма, обязанные своим названием покоящемуся на них каменному змею, служат домом для нескольких общин бариавров. Джек Танол — бородатый **бариавр-скиталец** (см. «Планарный парад Морта») с украшенной драгоценными камнями повязкой на глазу, возглавляет самое большое племя, которое поддерживает хрупкий союз с Глориумом. Бариавры используют змеиные кольца как мосты между вершинами и защищают их, уничтожая войска Гземнида, где бы те не появились.

Человеческий ребенок с пустым взглядом, которого называют «мальчик-лемминг», появляется перед путешественниками по горам, предлагая провести их через утёсы. Согласившиеся быстро попадают в засаду Аббераций или остаются умирать под лавинами или в ямах, выстланных стеклянными осколками вечной мерзлоты. Оставшиеся в живых после встречи с «хихикающим ребёнком» утверждают, что это был замаскированный бог-обманщик.

СВЯЩЕННЫЙ КОЛОДЕЦ

Ковен карг-прорицательниц скрывается в Священном колодце — храме судьбы на окраине Глориума. Горожане уважают их. Обычно карги встречают посетителей кривыми улыбками, а их глаза всегда скрывают зловещие головные уборы с рогами. За определенную плату они могут толковать великий гобелен рока по чьей-либо просьбе, мельком подмечая, где начинаются и заканчиваются нити судьбы. Иногда карги предсказывают грядущие катастрофы, призывая героев проявить себя и самим определить будущее.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГЛОРИУМЕ

Таблица «Приключения в Глориуме» предоставляет варианты столкновений и историй, связанных с порталным городом.

Приключения в Глориуме

к4 Зацепка приключения

- 1 Погибшие воины города восстанут, чтобы сражаться вновь в качестве **привидений**, однако их возвращение приводит к большой проблеме — дух Плосконосого Грима желает вновь стать правителем города.
- 2 После ссоры с Тирзой Джек Танол отказывается защищать Глориум от армий Гземнида. После разрыва соглашения на порталный город нападает **тиран смерти [death tyrant]**.
- 3 Ярл **ледяных великанов [frost giant]** узнает о входе в Мировое древо, расположенном на Змеином подъеме. Вместо того, чтобы атаковать Глориум, он отправляется на поиски корня, чтобы использовать его для завоевания неисчислимых миров.
- 4 **Морская карга [sea hag]** в Священном колодце сообщает одному из персонажей, что тот умрёт от руки Гземнида через пять дней.

ЗАЧУМЛЁННЫЙ

Пункт назначения врат: Бесконечные слои Бездны

Основное население: Демоны и Гуманоиды

Правитель: архилектор Бекс

Мощь и предательство правят в Зачумлённом⁴ — автократичной выгребной яме, балансирующей на грани падения в проклятую Бездну. Гниющие лачуги, рушащиеся каменные здания и заброшенные улицы лежат в тени серебристой крепости на вершине серого холма. Разорённый город окружает возвышающуюся над ним крепость Пагубная сталь — внушительную демоническую твердыню со рвом, заполненным пузырящимся чёрным ихором. С её стен тиран с железными копытами, архилектор Бекс (законно-злой **барнавр-скитаец**; см. «Планарный парад Морта») властвует над Зачумлённым и его жалкими гражданами, даже когда те замышляют заговор против него.

Здесь нет места доверию. Жители Зачумлённого — злоеший народ предателей, с нетерпением ожидающих шанса вонзить кинжал в спину ближнего. Они сражаются друг с другом за должность архилектора, дающую доступ к повелителям демонов и их тёмным дарам. Деспотичный наследник трона обречён защищать своё место от нескончаемого потока убийц и узурпаторов. В своих предательствах они делают лишь одно исключение. Время от времени горожане объединяются, чтобы сразиться с демоническими ордами, порождаемыми гноящимися вратами Зачумлённого.

Демонический ихор — зловонная смесь крови, телесных жидкостей и внутренностей убитых демонов, — считается из канализации Зачумлённого и отравляет местную фауну, превращая её в гротескных Исчадий, которые охотятся на несчастное население. Вокруг свирепствуют эпидемии, а погибшие от болезней или инфекций недолго остаются мёртвыми. Нежить — привычная проблема для окружающих, поскольку покрытые оспинами трупы постоянно оживают, чтобы противостоять своим угнетателям.

ВРАТА

В запертом помещении крепости архилектора пенится Яма — чернильно-чёрная воронка, служащая вратами Зачумлённого. Прямо над ней висит стальная платформа, а её закручивающиеся края окружают стены густого шиповника. Врата и крепость защищает бронированный гарнизон демонов, которых называют Псами. Некогда они были вассалами-людьми, жившими за пределами цитадели, а теперь эти Исчадия клянутся её в верности архилектору Бексу, пока тот действует в интересах Бездны.

⁴ Существует несколько вариантов перевода этого непростого названия, мы остановились на варианте, приведённом в «Руководстве Мастера». — прим. переводчика.

«Нож предательства лучше всего вонзить дважды — один раз в спину и ещё раз в мозгу. Не доверяй никому, даже мёртвым».

— Алорио Ночнодум, советник архилектора



Капризы повелителей демонов проскальзывают из тёмного колодца в уши архилектора, который становится невольной марионеткой, жаждущей их силы. Бекс следует их приказам, а Яма, в свою очередь, нащёптывает ему имена мятежных горожан и предупреждает о других надвигающихся угрозах. Выявленных инакомыслящих выводят на платформу и бросают в зловонную пустоту. Мгновение спустя Яма изрыгает демона, готового к службе в рядах Псов.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ВТОРЖЕНИЯ

В любой момент Яма может выплеснуть орду демонов и окрасить улицы Зачумлённого хаосом и кровью. Хотя эти повторяющиеся события как правило непредсказуемы, многие верят, что вторжения демонов служат наказанием за проявленную в городе святость. Доброта и благочестие встречают враждебность и ужас, а подавляющее большинство горожан рассматривают миссионеров добрых божеств как дурное предзнаменование, которых нужно схватить и сбросить в Яму.

МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Регион с планарными вратами Зачумлённого находится под влиянием магии Бездны, создающей один или несколько следующих эффектов внутри и вокруг порталного города:

Демонический ихор. Демонический ихор загрязняет близлежащие источники воды. Местная живая природа, вступая в непосредственный контакт с нечестивой жижей, приобретает демонические признаки, среди которых образование дополнительных голов, кожистых крыльев или извивающихся щупалец.

Стойкая эпидемия. У жителей Зачумлённого проявляются различные симптомы сверхъестественной болезни. У них болезненный цвет лица, и они часто выкашливают мух или вытирают ихор со своего капающего носа.

Горожане-Нежить. Мертвые горожане периодически возвращаются в виде скелетов, зомби, и ревенантов.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Зачумлённый — унылый городок с мощёными улицами и простыми зданиями, стоящими группами вокруг бесцветного холма. За городом лежат проклятые сельскохозяйственные угодья.

КРЕПОСТЬ «ПАГУБНАЯ СТАЛЬ»

Архилектор правит из неприступной стальной крепости на бесплодной вершине холма. Он имеет пепельно-серый цвет и окружён рвом с демоническим ихором, наводнённым бесчисленными демонами, которые радостно купаются в зловонной жиже. Металлические карнизы крепости украшены живыми горгульями, а по роскошным залам бродят прислуживающие архилектору Бексу кровавые демоны.

Правой рукой архилектора служит вечно шмыгающий носом Алорио Ночнодум (хаотично-злой человек, **маг**). Он выступает в качестве недоверчивого советника Бекса, управляющего крепостью и её персоналом. Ни для кого не секрет, что Алорио жаждет взойти на трон, однако он не гнушается унижений для поддержки иллюзии своей лояльности.

Мрачная крепость Пагубная сталь, возвышается над
кишащим демонами Зачумлённым



Зачумлённый — не первый город, основанный на краю зияющей пасти Бездны, и он не будет последним. В прошлом Яма уже не раз внезапно и без предупреждения расширялась, поглощая город и его жителей на один из бесконечных слоёв соответствующего плана. Однако каждый раз непреклонная и вечная крепость Пагубная сталь оставалась на своём месте.

ОТДАЛЁННЫЕ ФЕРМЫ

На окраине порталного города расположены осквернённые сельскохозяйственные угодья. Учитывая постоянный приток трупов из города, некоторые жуткие фермеры удобряют свои посевы мертвецами. На заброшенных фермах из искажённых стеблей вырастает обильный урожай с пухлыми и сочными красными плодами. Однако на некоторых культурах появляются кровавистые морщинистые гнойники, которые лопаются и портят урожай по соседству, если их вовремя не удалить. Когда жидкость из этих мерзких плодов попадает в почву, то из земли в виде Нежити начинают подниматься погребённые трупы. Проклятая болезнь побуждает фермеров пробираться сквозь заросли и пожинает то, что они посеяли.

СРЕЗАННЫЙ АЛТАРЬ

Заброшенный собор Зачумлённого, который, как полагают, когда-то был храмом бога познания, превратился в памятник злу — Срезанный алтарь. Мстительные горожане собираются в его разрушенных залах с витражами, чтобы плести козни против архитектора и торговать проклятыми предметами.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЗАЧУМЛЁННОМ

Таблица «Приключения в Зачумлённом» предоставляет варианты столкновений и историй, связанных с порталным городом.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЗАЧУМЛЁННОМ

к4 Зацепка приключения

- 1 Замаскированный под жреца бога солнца **дэв [deva]** из Превосходного начинает тайно привлекать на свою сторону горожан, которые ещё на что-то надеются. Архилектор Бекс приказывает персонажам захватить миссионера и привести его к Яме.
- 2 Фермер готов заплатить персонажам за уборку участка поля, поражённого гнойниками, пока те не испортили весь урожай. В лабиринте из стеблей прячутся десятки **зомби [zombie]**.
- 3 Вооружённая раздвоенным копьём мстительная Мартари Увечье (законно-злой тифлинг, **гладиятор**) планирует штурм крепости Пагубная сталь. Она нанимает персонажей в Срезанном алтаре для проникновения и разведки.
- 4 Алорио Ночнотум (хаотично-злой человек, **маг**) приглашает персонажей на тайную встречу в «Щепотке соли» — захудалой таверне, которой владеет **глабрезу [glabrezu]**. Советник архитектора хочет, чтобы группа помогла ему свергнуть его босса.

КАОС

Пункт назначения врат: Вечно бурлящий хаос

Лимбо

Основное население: гитцераи

Правитель: постоянно меняется

Хаос безраздельно царит в порталном городе Каосе, связанном с вечно беспокойным планом Лимбо, где реальность столь же нестабильна как формирующие её мысли. Каос расположен в местности с экстремальным климатом и разнообразным рельефом — скалистыми горами, илистыми болотами, тёплыми побережьями и бесплодными дюнами. Хрупкие строения города вытесаны из неизвестных материалов, закреплённых на полуустойчивых фундаментах, а его дороги представляют собой беспорядочные волны из булыжника, которые без предупреждения переворачиваются и перестраиваются. Местные жители даже не могут договориться о том, как правильно произносить название города.

У Каоса нет постоянного правителя. Правитель города выбирается случайным образом с помощью диадемы из меняющих форму кристаллов, которая появляется на голове избранного. Корона остаётся на голове правителя на протяжении всего его правления, которое может длиться месяцами или закончиться до окончания церемонии его коронации. Изданные правителем законы настолько же временные и бесполезные, как и он сам. Преступники редко отбывают своё наказание в полном объеме. Из-за этого жители, как правило, живут в соответствии со своими собственным кредо, создавая некое подобие порядка в находящемся в вечном движении поселении. В любом случае, горожане стараются потакать своему лидеру, будь то любимый монарх или презираемый тиран, обращаясь к нему или к ней «Ваше Величество».

В последние годы Каос стал убежищем для Ша'сал Ху — группы гитьянки и гитцераи, которые горячо верят в возможность воссоединения гитов. Пользуясь репутацией радикалов и преступников среди своего расколотого народа члены организации тайно работают в каждом из обществ, тонко препятствуя проявлению насилия к собратьям-гитам и тщательно вербуя единомышленников. Ради достижения своих целей Ша'сал Ху основали в Каосе укрепленный анклав, замаскированный под посольство гитцераи.

ВРАТА

Врата на Лимбо преображаются вместе с городом, меняя форму и местоположение через неопределённые промежутки времени. Утром они могут быть сверкающим глазом гигантской статуи. Ночью — одиноко стоящей дверью, тихо жужжащей посреди реки застывшей лавы. В некоторых случаях врата принимают ещё более причудливые формы. Например, старинная чаша с мутной жидкостью, из которой нужно пригубить для перемещения, или нахальные разумные уста, пропускающие только тех, кто раскроет волнующий их секрет. В независимости от формы портала, его нетрудно опознать, так как вокруг него — центра водоворота перемен — царит хаос.

«Хаос во многом похож на порядок. Он начинается в сознании. Откажитесь от его проникновения в свои мысли, и Каос позволит вам формировать себя».

— Брут, дипломат Ша'сал Ху



МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Регион с планарными вратами Каоса находится под влиянием магии Лимбо, создающей один или несколько следующих эффектов внутри и вокруг порталного города:

Волнение хаоса. Когда существо в Каосе произносит заклинание, наносящее урон кислотой, холодом, огнём или электричеством, порталный город пытается заменить этот вид урона другим. Совершите бросок к4, чтобы определить новый вид урона: (1) кислота, (2) холод, (3) огонь или (4) электричество. Этот эффект может изменять лишь один вид урона за одно наложенное заклинание.

Спонтанная деконструкция. Постройки в Каосе растворяются и формируются вновь случайным образом. Застеклённые гимназии растекаются металлическими лужами, из которых появляются кирпичные таверны с изрыгающими ядовитый газ трубами, и так далее. Эти преобразования не причиняют вред жителям Каоса.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

В Каосе мало надёжных ориентиров и нет четко определённых районов. Ничто здесь не вечно за исключением горстки местных якорей — сооружений, построенных на стабильных территориях с нейтральным мировоззрением, противостоящих изменчивой природе города. Гитцераи владеют большинством местных домов и заведений, вылепленных из потоков нестабильности в упорядоченные редуты: башни из решётчатого алмаза, таверны с обсидиановыми куполами и магниевые ограждения, защищающие жителей от бушующих штормов материи и энергии.

КУБ

Недавно отряд модронов с дальнего конца Внешних земель предпринял попытку поднять градус порядка в Каосе. Для этого они решили построить аванпост закона — полигон из полированной латуни под названием Куб. Однако порталный город постепенно искажил постройку, обрушившуюся на своих обитателей. Теперь Куб пребывает в постоянном состоянии потока, представляя собой волнистую четырёхмерную массу повторяющихся фракталов и сходящихся форм. Вошедшие внутрь редко возвращаются, а те немногие, которые утверждают, что были внутри, описывают его враждебным царством математических невозможностей — механическим домом ужасов.



Три модрона готовятся войти в Куб — механический аванпост, искажённый беспорядком Каоса

Некоторые предполагают, что Куб — живой парящий разумный Конструкт, который питается неорганизованными жителями Каоса. Время от времени Автомата отправляет модронов, чтобы вернуть потерянный элемент. В конечном итоге, Куб проглатывает их, и они оказываются внутри брюха массивного механического зверя.

Посольство ГИТЦЕРАИ

Посольство гитцераи — это островок порядка среди моря хаоса. Адамантиновая цитадель, удерживаемая в воздухе коллективной мыслью и сосредоточенной медитацией, парит над Каосом. Могущественная и мудрая Альмера (**гитцераи-футурист**; см. «Планарный парад Морта») защищает, поддерживает и перестраивает посольство с помощью своего псионического мастерства.

Цитадель является прикрытием для Ша'сал Ху, несмотря на то, что в ней находятся настоящие послы. Смертельные враги — гитьянки и гитцераи — живут в гармонии внутри её стен и растят детей, которых зовут просто гитами. Альмера поддерживает связь с тайным лидером организации — могущественным гитьянки-военачальником по имени Зетч'р'р, который ещё не посещал анклав.

Ужасная королева-лич Влаакит, правительница гитьянки, назначила награду за черепа всех предателей её расы, и головы Ша'сал Ху она ценит превыше всех остальных. Слухи об анклав во Внешних землях быстро распространились по Астральному морю, и некоторые гитьянки-рыцари начали наведываться со своими серебряными мечами в Каос в поисках так называемых радикалов.

ГНЕЗДО СЛААДОВ

Слаады из Каоса тащат добычу в своё липкое гнездо на краю города. Жертв заключают в коконы, которые помещают внутрь таинственного геометрического столба. Там они против своей воли становятся инкубаторами для отвратительных слаадов-головастиков, которые вырываются изнутри своих носителей при рождении.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КАОСЕ

Таблица «Приключения в Каосе» предоставляет варианты столкновений и историй, связанных с порталным городом.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КАОСЕ

к4 Зацепка приключения

- 1 Команда из четырёх **квадронов** вербует группу для участия в спасательной миссии в Кубе
- 2 **Гитцераи-объединитель** (см. «Планарный парад Морта») по имени Лазетон вербует персонажей для защиты посольства от приближающегося военного корабля гитьянки.
- 3 Безжалостный **гитьянки-рыцарь [githyanki knight]** прибывает в Каос на спине **молодого красного дракона [young red dragon]**. От имени королевы-лич Влаакит он просит персонажей оказать ему помощь в отслеживании членов Ша'сал Ху.
- 4 Слаады стекаются в своё гнездо в Каосе для ритуала, который проводится раз в столетие. Горожане умоляют персонажей о помощи, боясь стать носителями **слаадов-головастиков [slaad tadpole]**.

КЛЯТЫЙ

Пункт назначения врат: Забытые преисподни

Карцери

Основное население: изгнанные Гуманоиды

Правитель: бургомистр Виллигус Базенгар

Клятый — это зверинец с изгнанниками и изгоями. Беглецы, предатели и сбежавшие из-под стражи меняют одно наказание на другое в ядовитом и мрачном городе, прикованном цепью к тюремному плану Карцери. Предатели и клеветники размышляют о своём прошлом, пребывая в его плену. Они мучаются из-за своих ошибок или считают дни до того момента, когда смогут отомстить своим обидчикам. Город и его проржавевшие строения стоят на потрескавшейся высохшей почве, каждый шаг по которой поднимает облака пыли.

Заслоны (см. «Планарный парад Морта») из Дозора стены патрулируют периметр Клятого — высокое ржавое ограждение, усеянное пилообразными зубцами и наблюдательными башнями. Слоноподобные надзиратели обращают свой взор во внутрь города, следя за тем, чтобы никто не сбежал. Клятый с распростертыми объятиями принимает предателей и уголовников, но для того, чтобы покинуть порталный город, жители должны получить одобрение бургомистра — капризного **демоданда шатора** (см. «Планарный парад Морта») по имени Виллигус Базенгар. Как известно, любящий лезть безжалостный демоданд щадит тех, кто тешит его невыносимое эго.

Когда представители властей других порталных городов стучатся в двери жителей Клятого, те притворяются невеждами или предоставляют фальшивые улики, чтобы сбить правосудие с толку. Жители сохраняют самоуверенную отстранённость, отбиваясь от охотников за головами, как от назойливых мух. Однако под своей безмятежной наружностью некоторые заключённые скрывают желание сеять разрушения и раздоры, как, например, скрывающий свои собственные секреты коварный бургомистр. Другие же просто хотят, чтобы их оставили в покое.

ВРАТА

Врата на Карцери находятся во внутреннем дворе в центре города. Внутри красноватой металлической арки на четырёх колоннах кружится в вихре карминный песок и слышны крики терзаемых. Захваченные вихрем существа появляются в Ортисе, жарком первом слое Карцери. Местные жители считают, что врата — односторонний портал. Никто не может припомнить случая, когда что-то вылезало из них. У врат нет охраны, так как их репутация является достаточно отпугивающим фактором.

«Ошибки — это призраки. Я потерял счёт дням, проведённым в этом ужасном заточении, но я всё так же вижу лица тех, кому причинил зло и из-за которых оказался здесь. Я заслужил это».

— Слэб, заключённый Клятого



ВТОРОЕ ИЗГНАНИЕ

Преступления из жизни до Клятого быстро забываются, а граждане редко интересуются прошлым друг друга. Этой информацией делятся либо добровольно, либо слышат из уст законников, прочёсывающих город в поисках отступников. Однако те, кто совершает преступления в границах Клятого, рискуют подвергнуться так называемому Второму изгнанию: преступника связывают и бросают во врата, откуда тот никогда не возвращается. Обычно Второе изгнание предназначается для тех, кто совершил отвратительные или непростительные деяния. Только бургомистр вправе решать, какие проступки заслуживают подобного наказания.

МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Регион с планарными вратами Клятого находится под влиянием магии Карцери, создающей один или несколько следующих эффектов внутри и вокруг порталного города:

Ядро на цепи. В Клятом существа чувствуют, будто тянут за собой ядро на цепи, поэтому их скорость уменьшается на 5 футов.

Внепространственная тюрьма. Существа не могут покинуть Клятый с помощью телепортации или других внепространственных и межпланарных средств перемещения, кроме городских врат в Карцери. Любая попытка сделать это ни к чему не приводит.

Действием бургомистра может подавить любой из этих эффектов для любого количества существ на его выбор на 1 час.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Клятый разделён на шесть районов пятью кольцевыми дорогами. Подобно волнам на поверхности пруда, они расходятся от врат на Карцери, а каждое кольцо окружает предыдущее. Здания в Клятом представляют собой самодельные сооружения, сложенные из потускневшего металла и рассыпающегося камня. Свет проникает сквозь затуманенные и покрытые паутиной трещины стеклянные окна, освещая лишённые очарования сотоподобные жилища с обставленными тюремными камерами.

«ВРАТА ПРЕДАТЕЛЯ»

Изгой любит пропустить стаканчик во «Вратах предателя» — жалком придорожном трактире, похожем на гигантское перевёрнутое ведро. Им управляет измождённый мрачный мужчина по прозвищу Грязный Окунь (хаотично-нейтральный человек, **разбойник**). В таверне встречается немало подонков, но мятежники, мечтатели и герои вне закона также посещают бар. Они вполне находят общий язык с теми, кто стремится очистить своё имя или утопить печали в выпивке.

СВАЛКА

Потерявшиеся в мультивселенной предметы иногда попадают на свалку Клятого — огромную мусорку, управляемую капризной **зелёной каргой [green hag]** по имени Долорес, которая зарабатывает на жизнь сбором мусора и не даёт ему попасть в город. Иногда она нанимает искателей приключений, чтобы те очистили её двор от любителей покопаться в мусоре и чужаков.



Злослон из Дозора Стены стоит на страже Клятого и следит за тем, чтобы никто не сбежал из города-тюрьмы

Бродячие стаи **ржавников [rust monsters]** роются в горах металлолома и отходов в поисках кусочков металла. Они научились не трогать металлические скульптуры, украшающие свалку. Эти абстрактные ржавые работы созданы Таддогом Мусорным Вирмом — вонючим эксцентричным **взрослым медным драконом [adult copper dragon]**. Художник, а по совместительству и хранитель свалки, Таддого создаёт объёмные скульптуры из потерявших магию клинков, повреждённых в бою сияющих доспехов и расплавленных кандалов и цепей.

Среди куч хлама в свои печальные мысли погружена гениальная черепная крыса. Её зовут Узел, и она утверждает, что сбежала из лабиринтов Леди Боли. Это событие подарило ей мозг, в три раза превышающий размер тела, и лишило её шерсти. Узел парит над землёй с помощью силы собственного интеллекта. Она клянётся отомстить Леди Боли, обещая раскрыть тайны загадочной администрации Сигила тем, кто согласится ей помочь.

УСАДЬБА БУРГОМИСТРА

Резиденция бургомистра — это комната ужасов, предназначенная для телесных наказаний и исправления. Снаружи трёхэтажный дом выглядит как угрожающего вида замысловатая клетка. Красноватое сияние исходит из пары наклонных окон над верандой с шипами, создавая впечатление гримасничающего лица. Петли тяжёлых дверей усадьбы скрипят, а по его балюстрадам с железными прутьями рыскают **демоданты фарасту** (см. «Планарный парад Морта»).

Бургомистр Виллигус Базенгар наслаждается распространением недугов и отчаяния. Его висящие друг на друге заплесневелые складки шкуры выскользнули из Карцери, чтобы демоданд смог отобрать город у предыдущего правителя — Товуса Гилафа (законно-злого **гитцераи-зерта [gitzerai zerth]**), который все ещё заточён где-то в дьявольской усадьбе. Своей жестокостью Виллигус стремится разделить и разорить население, приближая состояние Клятого всё ближе к тюремной яме, откуда пришёл бургомистр.

Приключения в Клятом

Таблица «Приключения в Клятом» предоставляет варианты столкновений и историй, связанных с портовым городом.

Приключения в Клятом

к4 Зацепка приключения

- 1 **Зелёная карга** Долорес готова заплатить персонажам за выдворение группы **разбойников** с её свалки.
- 2 Опозоренный **гитцераи-объединитель** (см. «Планарный парад Морта») из «Врат предателя» готов заплатить персонажам за освобождение Товуса Гилафа из усадьбы бургомистра.
- 3 **Ищейка Убийц милосердия** (см. «Планарный парад Морта») прибывает в город в поисках беглого преступника, который выглядит в точности как один из персонажей.
- 4 На короткое время врата на Карцери открываются, выпуская на Клятый толпу разрушительных **фоморов [fomorian]**.

ПРЕВОСХОДНЫЙ

Пункт назначения врат: Семь небес горы Целестия

Основное население: Небожители и Гуманоиды

Правитель: верховный канцлер Фороу

Смертные и Небожители живут в гармонии в Превосходном — порталном городе у подножия горы Целестия. Золото и серебро сверкают на его сияющих улицах и башнях, которые поднимаются всё выше и выше к новым вершинам добра и закона. Архонты, набожные верующие и образцы справедливости собираются в парящих цитаделях на вершинах вздымающихся облаков, а хрустальные водопады святой воды каскадом стекают по их дымчатым краям к благословенным фонтанам внизу.

За порталным городом присматривает назначенная свыше верховный канцлер Фороу (законно-добрый человек, **архимаг [archmage]**, которая может накладывать заклинания жреца). Достопочтенный канцлер — добросердечная и терпеливая душа, но её внешнее спокойствие скрывает громоподобно бьющееся львиное сердце. Будучи избранной жрицей божества света — Солнечного Ткача — Фороу служит его голосом и воплощением его мощи. Те, кто ошибочно приняли её милосердие за слабость, горько поплатятся. Она решительно противостоит злым захватчикам вместе с Золотыми крыльями — эскадрилей ангельских защитников, посланных в ответ на молитвы Фороу.

Однако, у блаженства Превосходного есть своя цена. После того, как вы окунулись в свет Семи Небес, всё остальное покажется вам паршивым. В отличие от архонтов, регулярно покидающих порталный город для выполнения божественных поручений, привилегированные смертные жители Превосходного не решаются выйти за его золотые ворота, где их ожидает серое существование. Однако порталный город не является раем. Здесь всегда найдётся несколько негодяев, готовых испытать бдительность добрых богов и их слуг в независимости от того, насколько близко к ним те обитают.

ВРАТА

Врата Превосходного находятся в самой высокой башне — Божьей пряди. Светящаяся алебастровая колонна, которую затмевает только Шпиль, — это маяк добродетели, не поддающийся ни заклинаниям, ни оружию. В любое время суток вершина Божьей пряди скрыта мягкими светящимися облаками. Башню невозможно увидеть из какой-либо точки Внешних земель, поскольку она выступает прямо из подножия горы Целестия.

К вратам ведёт единственный путь, а защита башни калечит тех, кто пытается её разрушить. Винтовые лестницы внутри Божьей пряди без конца разветвляются и пересекаются, а стены украшены замысловатой мозаикой, которая постоянно меняется и дезориентирует проходящих мимо. Однако Небожители и те, чьи сердца или намерения чисты, слышат исходящие от портала звуки, подобные отдалённому хору ангелов. К самим вратам ведут семь сверкающих ступеней. По бокам от них парят двое решительных **архонтов-смотрителей** (см. «Планарный парад Морта»).

«О, Светносный! Даруй нам свет, чтобы мы узрели наши недостатки.

Прогони тьму

И освободи нас из её пасти.

Направляй наши течи до того рокового дня, когда мы сможем согреться под твоими лучами».

— Отрывок из молитвы, прочитанной в Превосходном



МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Регион с планарными вратами Превосходного находится под влиянием магии горы Целестии, создающей один или несколько следующих эффектов внутри и вокруг порталного города:

Маяк света. Золотые улицы и храмы Превосходного излучают мягкое тёплое сияние даже ночью. Злые существа находят этот свет отталкивающим.

Эйфорическая утопия. Превосходный — это воплощённое совершенство. Здешние фрукты спелые и сладкие, ароматные нотки духов заменяют повседневные запахи, а нежный ветерок доносит мелодичные напевы.

Парящие конструкции. В небе над Превосходным проплывают твёрдые, как земля, облака. Они служат опорой для различных зданий — предприятий, хранилищ и роскошных особняков. Владельцы таких сооружений управляют облаками с помощью магии.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Нелетающие жители Превосходного в основном живут на поверхности, а Небожители и другие крылатые обитатели предпочитают заоблачные высоты Люстрерии — воздушного района порталного города. Крылатые колесницы работают как такси между двумя мирами, доставляя горожан на небесные предприятия и к висячим садам.

ЛЮСТРЕРИЯ

Словно язычки нежного пламени на различной высоте вокруг Божьей пряди вращаются сверкающие сооружения, удерживаемые ладонями перистых облаков и верой своих преданных жителей. Этот район, известный как Люстрерия, в основном состоит из окружённых стенами цитаделей — оплотов, управляемых благочестивыми поборниками справедливости и милосердия.

Люстрерия включает в себя следующие места:

Замок Нимброн, принадлежащий Тотастису (законно-добрый человек, **гладиатор**), упрямому паладину Тира. Он считает, что Превосходный нуждается в более твёрдом руководителе, чем нынешний верховный канцлер.

Громовой предел — крепость, покоящаяся на грозовых облаках и принадлежащая Тигранту, затворнику-эмпирею **[empryeon]**. Он был изгнан с горы Целестия за свою гордыню.



Самая высокая башня Превосходного — Божья прядь — устремляется в небо, где здания летают по орбите вокруг неё на дрейфующих облаках

Конюшня «Зефир» — парящее ранчо пегасов, которым управляет Кассандра Кенида³ (законно-добрый человек, **рыцарь [knight]**). Она сдаёт в аренду своих летающих коней достойным наездникам.

СЕРДЕЧНАЯ ВЕРА

Когда-то Сердечная Вера была причудливым городком у подножия горы Целестия, а теперь это наземный район Превосходного. Среди его безупречных строений жизнерадостные горожане делятся друг с другом добрыми вестями, ухаживая за зелёными садами, и доводят до совершенства художественные промыслы. Верховный канцлер Фороу ведёт свои дела из Божьей пряди, возвышающейся над центром района.

Уединённые жители городка Сердечная Вера стремятся сохранить свой райский уголок нетронутым. Любопытные соседи шпионят и доносят на гостей и друг на друга, привлекая архонтов в качестве посредников в незначительных спорах. Некоторые особо фанатичные жители, например, орден Железного фонаря, доводят это проявление защитного поведения до крайностей. Воинственная секта праведников стремится искоренить зло до его появления, задерживая невинных людей при первом же подозрении.

ФОРУМ

Форум — это центр честных дискуссий. Ряд позолоченных подиумов выстроился вдоль сцены этого

широкого амфитеатра, где существа обсуждают такие понятия, как альтруизм, содействие, а также богов и их влияние. Форум намеренно расположен в наземном районе, а не в Люстрерии как напоминание о том, что это место больше предназначено для мирян и гостей Превосходного, чем для Небожителей. Поэтому, всякий раз, когда на сцену спускается ангел, в толпе воцаряется тишина.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ПРЕВОСХОДНОМ

Таблица «Приключения в Превосходном» предоставляет варианты столкновений и историй, связанных с порталным городом.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ПРЕВОСХОДНОМ

к4 Зацепка приключения

- 1 **Андросфинкс [androsphinx]** прибывает в Превосходный и объявляет себя новым верховным канцлером. Фороу обращается к героям с просьбой помочь укрепить свой авторитет.
- 2 **Эмпирей** Тигрант получает пророчество о том, что сможет вернуться на гору Целестию, только если потерпит поражение. Он вызывает всех жителей Превосходного, включая персонажей, на рукопашный бой в своей башне.
- 3 Допущенное на форум согласно древнему договору красноречивое **исчадие преисподней [pit fiend]** приглашает ораторов Превосходного подискутировать о ценности души. Ангел просит героев подняться на трибуну.
- 4 Вера божественного чемпиона (**гладиатора**) из Люстрерии начинает колебаться, заставляя содрогаться его облачную цитадель. **Архонт-свечитель** (см. «Планарный парад Морта») просит персонажей развеять сомнения воина, прежде чем его крепость упадёт с неба.

³ Кенида — героиня древнегреческой мифологии, похищенная Посейдоном, после чего пожелавшая превратиться в мужчину по имени Кеней. Кеней был практически неуязвим, но пал в битве с минотаврами. — прим. переводчика.

РИГУС

Пункт назначения врат: Бесконечные поля битв Ахерона
Основное население: Гуманоиды
Правители: генералы Короны

Генералы разжигают огонь войны в Ригусе — неизменном военном лагере, который связан с планом сражений и кровопролития. Город является монументом военной мощи, представляющим собой многоярусную постройку на укрепленном холме. Восемь грозных и неприступных октагональных железных стен разделяют город на семь расположенных друг над другом колец, которые украшены боевыми знаменами, а на их угловатых зубцах закреплены передовые осадные орудия. Солдаты встают на рассвете по сигналу медных рожков, распространяя по полным палаток кольцам порталного города топот марширующих сапог и строевые песни. Так войны готовят свои тела для бесконечной войны.

Ригус придерживается строгой военной иерархии, в которой у каждого есть свой ранг. Обыватели и зелёные рекруты начинают в качестве рядовых. Это самое низкое звание в порталном городе, не считая военнопленных. Их руки быстро устают от необходимости салютовать начальству и неблагодарной грязной работы. От граждан ожидается беспрекословное выполнение приказов командиров, которые не терпят даже тени неповиновения. Со временем, доказав свою преданность, амбициозные курсанты могут занять уважаемые должности. Опытные искатели приключений быстро поднимаются по служебной лестнице. Однако непроверенным гостям, которых называют «табличками» из-за белых как мел пустых значков, которые те носят в городе, уделяется мало внимания.

Шесть генералов Короны являются высшим военным руководством Ригуса. Будучи опытными тактиками с многовековым опытом совместного ведения боевых действий, они командуют армиями разных народов. Среди них есть уроженец Торила — широкоплечий седовласый генерал Брааг (законно-нейтральный **хобгоблин-военачальник [hobgoblin warlord]**). Он почитает богиню стратегии Красного Рыцаря и носит алые доспехи в её честь. В глубине души Брааг ненавидит войну и гибель, что она несёт. Суровый и задумчивый генерал с осторожностью передвигает пешки в своей военной палатке, понимая, что каждая опрокинутая фигура означает тысячи жертв. Печальный Брааг хранит множество тайн, самая мрачная из которых может уничтожить целые миры. Его презрение к конфликту, за которым он наблюдает, противоречит воинственной натуре порталного города и удерживает Ригус во Внешних землях.

«Добро пожаловать, табличка! Твоё место в 231-ом полку. Бери эту швабру и отправляйся на второе кольцо для дежурства в уборной. Затем тебя отправят на фронт. Потери велики, как и шансы продвижения по службе».
— привратник Колдрел



ВРАТА

Врата на Ахерон находятся в просторном ангаре глубоко под многоярусным холмом. В дополнение к природным подземным туннелям, у этого помещения два главных входа. Один из них — лестница из кованого железа высотой в милю, спускающаяся с самого высокого района порталного города — Короны. Другой находится на самом виду — массивный восьмиугольный лифт, являющийся по сути предпоследним кольцом Ригуса. Платформа поднимается лишь генералам Короны, которые могут опустить район вместе с армиями и вооружением вниз — в помещение с вратами.

Портал, который прозвали Львиными вратами, выглядит как огромный кошачий глаз внутри арки из костей — газовый занавес, разделённый пополам ревущей чёрной полосой.

МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Регион с планарными вратами Ригуса находится под влиянием магии Ахерона, создающей один или несколько следующих эффектов внутри и вокруг порталного города:

Служебное положение. Существа в Ригусе совершают с преимуществом проверки Харизмы (Запугивание) для воздействия на существо более низкого ранга. И наоборот, существа совершают с помехой проверки Харизмы (Запугивание) для воздействия на существо более высокого ранга.

Приписанное население. Существа в Ригусе отмечены магическим символом, обозначающим их ранг и положение. На усмотрение Мастера, некоторые неразумные существа, такие как Звери или Растения, могут не иметь ранга.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Ригус — укрепленная возвышенность, разделённая на семь районов толстыми железными стенами и ярусами по высоте. Вдоль его кольцевых районов, за которыми наблюдают сторожевые башни, оснащённые осадными орудиями, выстроились палатки, военные здания и тренировочные лагеря.

БУНКЕРЫ

Ригус почти полностью отказался от постоянных дворов и таверн в пользу бункеров — подземного комплекса казарм и столовых, которые соединены со всеми кольцами порталного города, кроме самого верхнего. Несмотря на то, что на поверхности достаточно места для размещения солдат, генералы считают, что тесные условия туннелей воспитают в них более решительных воинов. Рядовые жители порталного города обязаны жить в бункерах, но посетители обычно предпочитают останавливаться в «Сломанной табличке» — надёжной таверне на поверхности.

Помимо казарм в бункерах находятся оружейный склад порталного города и ангар для транспортных средств, а также уединённые административные помещения, где чиновники ведут переговоры и разрабатывают стратегии. Битый Старьёвщик — презренный **арканалот [arcanaloth]**, преданный бывшему архидьяволу Белу — часто посещает бункеры. Он выступает в качестве адского торговца оружием, продавая военные машины генералам Короны Ригуса.



За кольцами стен милитаристского Ригуса солдаты готовятся к войне, которая никогда не закончится

КОРОНА

В то время, как обычных солдат хоронят и чествуют в Последнем шествии (описанном ниже), генералы Ахерона покоятся в мавзолеях Короны, находящихся в самом величественном верхнем кольце Ригуса. Некоторые генералы Короны довольны ранним уходом на пенсию по причине смерти. Но кто-то из них отказывается упокоиться и присоединяется к тёмной клике воителей-Нежити. Возрождаясь в виде призраков, личей и лордов-мумий, они руководят генералами Короны из загробного мира. Самой страшной и уважаемой среди них является **рыцарь смерти** Нагаро, бывший паладин из Кринна, нарушившая свою клятву в погоне за победой. Она всё ещё остаётся наблюдательной и резкой в отличие от других генералов Нежити, чьи стратегии устарели ещё до того, как их тела иссохли.

ПОСЛЕДНЕЕ ШЕСТВИЕ

Последнее шествие — это памятник, созданный для размышлений посреди голодной машины смерти. Он посвящён бесчисленному количеству жизней, угасших в конфликтах по всей мультивселенной. Мемориал состоит из вертикальных надгробий и высоких гранитных стел с выгравированными на них именами павших героев. Однако историю пишут победители, которые не всегда уважают своих врагов, какими бы храбрыми или благородными те ни были.

Последнее шествие также является местом проведения церемоний. Генералы часто награждают медалями за отвагу доблестные души, живые или мёртвые, перед их товарищами у мемориала.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В РИГУСЕ

Таблица «Приключения в Ригусе» предоставляет варианты столкновений и историй, связанных с порталным городом.

Приключения в Ригусе

к4 Зацепка приключения

- 1 **Арканалот** Битый Старёвщик готов заплатить персонажам за кражу адской военной машины из Рёбер для последующей продажи генералу из Ригуса.
- 2 Аватар злого божества войны (используйте блок статистики **планарного воплощения** [облик исчадия] из «*Планарного парада Морта*») появляется из Львиных врат, чтобы уничтожить Ригус.
- 3 **Лорд-мумия [mummy lord]** в Короне приказывает генералу Браугу применить устаревшую стратегию. Рискнув стать предателем, хобгоблин нанимает персонажей, чтобы упокоить своего начальника.
- 4 **Привидение** павшего воина просит группу разобраться, почему его имени нет среди других имён в Последнем шествии. Виновный в этом — мелочный генерал Короны, приписавший подвиг воина себе.

РЁБРА

Пункт назначения врат: Девять Преисподних

Баатора

Основное население: Дьяволы и Гуманоиды

Правитель: герцогиня Зельза Цуркбейн

Рёбра — это почерневшее сердце дола Хребта, зубчатой гряды бесплодных гор, чьи вершины изгибаются внутрь вокруг тлеющей долины. Железные стены окружают укрепленный город, а два ряда потрескавшихся сухих каменных шпилей вздымаются над его безоблачным небом. Это и есть земляные рёбра, в честь которых порталный город и получил своё название. Грозные арочные ворота Рёбер сделаны из адской стали, украшены крыльями летучей мыши и намекают на власть Повелителей Девяти Преисподних.

Связанные с Девятью Преисподними и их жёсткой иерархией коварных Исчадий Рёбра повинуются строгой, но подвижной кастовой системе. Местные жители, разделённые системой моральных ценностей, поднимаются по социальной лестнице с помощью хитрости, предательства и сделок с дьяволами, лишь бы любой ценой обрести власть. В то время как беднейшие граждане стараются проявить себя с лучшей стороны, почти все дворянство продало свои души и проводит свои дни во грехе, пока не наступит срок исполнения их адских договоров.

Чтобы порталный город не подвергся космическому перестроению из-за своего зла, герцогиня Зельза Цуркбейн (законно-злой **суккуб [succubus]**) и её сенаторы проводят политику ограничения количества дьяволов в Рёбрах. Герцогиня — суккуб в деловом костюме, маскирующийся под тифлингшу на должности верховной судьи. Набойки из отрубленных рогов единорога обеспечивают стук её обсидиановых каблуков, а портфель — поработённый **мимик [mimic]** — при открытии демонстрирует слюнявую пасть с зазубренными зубами. Её Превосходительство редко показывает своё истинное обличье и держит свои способности в секрете, предпочитая истощать своих жертв с помощью судебных разбирательств и шантажа. Герцогиня жаждет только одного: погрузить Рёбра в Девять Преисподних, и ожидает, что Владыки Девяти вознаградят её за это свершение.

ВРАТА

Столб ревущего красного пламени кружится внутри Пепельной цитадели — обнесённой стеной постройки в центре города. Говорят, всё, что осталось от тех, кто бросил вызов архидьяволам и проиграл, — лежащий вокруг неё слой серебряной золы. Огненный столб переносит входящих в безлюдные пустоши Авернуса — истерзанного войной первого слоя Девяти Преисподних. Одарённые Исчадия и маги могут изменить место назначения врат, превратив колонну в ледяное зеркало, ведущее на ледниковый слой Кании, или ядовитое облако, открывающее путь на гниющее болото Минаурса. Только Асмодей, эрцгерцог Нессуса, может соединить колонну с самым нижним слоем Девяти Преисподних.

Врата Рёбер защищают обсидиановые стены цитадели и гарнизон дьяволов. Во время вторжения или других крупномасштабных конфликтов герцогиня может попросить Авернус прислать через портал inferнальные армии и военные орудия.

МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Регион с планарными вратами Рёбер находится под влиянием магии Девяти Преисподней, создающей один или несколько следующих эффектов внутри и вокруг порталного города:

Дьявольский надзор. Из окон, бассейнов и других зеркальных поверхностей за жителями Рёбер наблюдают жёлтые дьявольские глаза. Помимо этого, герцогиня и её сенаторы могут ознакомиться с любой информацией, передаваемой заклинаниями *сообщение [message]* и *послание [sending]*, наложенными внутри Рёбер. Иногда они перехватывают её.

Ненасытная жадность. Существа в порталном городе или рядом с ним жаждут власти во всех её проявлениях, однако никогда не получают её в достаточном количестве. В этой высохшей долине невозможно утолить жажду господства, а каждая новая победа кажется бессмысленнее предыдущей.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Рёбра состоят из пяти районов, расположенных вокруг Пепельной цитадели. Здания построены из железа или вытесаны из острых камней. Их размеры и внешний вид зависят от богатства и социального статуса владельца. Каждый район возглавляет свой сенатор.

«КРОВОТОЧАЩИЙ РОГ»

Словно расплавленная кровь раскалённая лава изливается из каменного ребра в принадлежащую дьяволу таверну «Кровоточащий рог», которая расположена в одном из самых богатых районов Рёбер. Герцогиня и её сенаторы терпят владельца, **ледяного дьявола [ice devil]** по имени Спаракс, который помогает местным жителям утолять жажду охлаждёнными коктейлями. А жар от водопада раскалённой лавы за стойкой стимулирует посетителей их заказывать. Болтливые дворяне регулярно делятся секретами и слухами с хозяином, который всегда держит усик остро.

ПЕПЕЛЬНАЯ ЦИТАДЕЛЬ

Обнесённая стенами эбеновая крепость возвышается на пыльной скале в центре города. Пепельная цитадель, которую порой называют особым шестым районом Рёбер, является средоточием закона и коррупции порталного города. Здесь сенаторы герцогини Цуркбейн — пятёрка надутых, самонадеянных подхалимов, которыми легко манипулировать, — помогают ей поддерживать иллюзию справедливого управления.

«Кому нужен железный кулак, когда у тебя есть контракт?»

— герцогиня Зельза Цуркбейн





Дьяволы правят серными небесами над коварным городом РЁБРА, прикованным к Девяти Преисподним БААТОРА

Во дворе цитадели стоит железная статуя правительницы, держащая в руках горящие весы. Прямо за ней находится Пепельный суд — богато украшенный дом закона, где дьявольские судьи вершат правосудие от имени судов Девяти Преисподних. Однако их сфера полномочий определена расплывчато, и существа, нарушившие законы в других местах Внешних земель, иногда попадают в Пепельный суд из-за мелкого шрифта в дьявольских сводах законов.

ГИМНАЗИЯ ПАРА

Расположенная сразу за городскими стенами Гимназия⁵ пара предоставляет приют усталым путешественникам, у которых есть дела в Рёбрах, но которые хотят избежать встречи с герцогиней и её олигархами. Прибежище использует сеть кипящих гейзеров и ряды вулканических источников для создания райского уголка с парными, саунами и роскошными банями. В сырых залах гимназии, выложенных рубиновой плиткой, дворяне ведут дела с наёмниками, замысливая убийство или свержение своих соседей. Между тем, невидимые **бесы [impr]** шпионят за посетителями прибежища для высокопоставленных дьяволов, выведывая их самые сокровенные секреты, когда те остаются без охраны.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В РЁБРАХ

Таблица «Приключения в Рёбрах» предоставляет варианты столкновений и историй, связанных с порталным городом.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В РЁБРАХ

к4 Зацепка приключения

- 1 Кто-то из близких персонажа вносит свою душу в залог inferнального контракта. Чтобы вернуть её обратно, группа должна оспорить дело перед **исчадием преисподней** — в Пепельном суде.
- 2 Стая **бесов** под командованием падшего ангела (законно-злой **планетар [planetar]**), который управляет конкурирующей таверной, начинает разрушать «Кровотокающий рог». **Ледяной дьявол** Спаракс готов заплатить персонажам за разрешение ситуации.
- 3 Покойная герцогиня Врат Балдура Таламра Вантампура пробивает себе путь из глубин Авернуса и появляется в Рёбрах в качестве **рыцаря смерти [death knight]**. Мстительная завоевательница призывает персонажей помочь свергнуть герцогиню Цуркбейн и её приспешников.
- 4 Герцогиня Цуркбейн нанимает персонажей для поимки предположительно опасного преступника, которым оказывается невинный **обыватель**, увидевший истинный облик суккуба.

⁵ Скорее всего, авторами оригинального сеттинга была допущена ошибка — то, что они называли гимназией, больше похоже на термы. — прим. переводчика.

СИЛЬВАНИЯ

Пункт назначения врат: Олимпийские просторы

Арбореи

Основное население: Феи и Гуманоиды

Правитель: Семь вдохновлённых

Сильвания — это шумная поляна, на которой проводится бесконечная вечеринка и в любое время суток царит веселье. В сверкающих пятнах волшебного света эльфы и хобгоблины танцуют друг с другом под серенады поющих гарпий и бой копыт сатиров по пустым пням. Местные жители относятся к каждому посетителю, словно праздник устроен в его честь. Они украшают голову гостя цветочной короной и одевают в соответствии с тематикой текущего фестиваля, которая меняется каждый день.

Здания планарного города представляют собой прелестные постройки, органично переплетающиеся с лесом вокруг. Сквозь замшелые крыши приземистых домов на холмах прорастают поганки, а многоэтажные балльные залы под открытым небом взмывают в небо на алебастровых ветвях мудрых старых платанов.

Семь вдохновлённых — это эйдолон⁶ веселья с плана Арбореи, управляющие порталным городом. Эти вечные существа, ни живые, ни мёртвые, выступают в качестве организаторов вечеринок в Сильвании, миротворцев и радушных хозяев. Вдохновлённые — это добродетели праздника и проявления ностальгии, страсти, отдыха и многого другого. У них нет физического облика. Вместо этого они предпочитают разгуливать в реквизированных сосудах: добровольно отдавших свои тела гостям вечеринки, оживлённых статуях или тщательно подстриженных живых топиарах.

Сбитые с толку обилием удовольствий завсегда-тай вечеринок порой становятся желанной целью для злых сил. Карги и другие Феи заманивают доверчивых празднующих в жуткие хижины. Другие гости настолько погружаются в празднование, что остаются здесь навсегда, оцепенев в бесконечном трансе непоколебимого экстаза.

ВРАТА

Врата на Арборею находятся в густом лесу, окружающем Сильванию. Леса рядом с городом жизнерадостные и яркие, но в глубине наполнены тьмой, тайнами и даже насилием. В отличие от порталов в большинстве других порталных городов, врата Сильвании могут перемещаться по всему лесу по своему желанию. В один день они могут открыться в дупле старого дерева, в другой — стать каменным кругом. Семи вдохновлённым всегда известно текущее местоположение врат, но портал никогда не остаётся на одном месте надолго.

6 Понятие в древнегреческой философии, означает копию или образ идеи, не отражающий её сущности. — прим. переводчика.

МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Регион с планарными вратами Сильвании находится под влиянием магии Арбореи, создающей один или несколько следующих эффектов внутри и вокруг порталного города:

Почётный гость. Каждый в Сильвании знает, каким именем кто предпочитает называться. Существа, которые никогда не встречались, припоминают друг о друге небольшие пикантные подробности, будто они старые знакомые. Этот эффект не проникает сквозь магическую маскировку или фальшивую личность.

Душа вечеринки. Город наполнен музыкой и весельем. Маленькие птички и разумные чайники насвистывают весёлые мелодии, а цветы и деревья покачиваются в такт.

Натуральное средство. Сильвания оберегает своих гостей от негативных последствий чрезмерного празднества. Существа совершают с преимуществом спасброски от отравления.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Запахи и звуки служат удобными путеводителями по Сильвании — мешанине сельских архитектурных стилей, соединённых извилистыми пешеходными дорожками и шумными полянами. Заведения представляют собой карикатуру на их внутреннее убранство: от пузырящихся труб домиков, имеющих форму чайника, до жутких балльных залов в ветвях гниющих сосен.

ВДОВИЙ КРУГ

Глубоко в лесах Сильвании над тихой поляной возвышается одинокое сооружение из восьми древних менгиров. Потрёпанные временем надписи на стоячих камнях непостижимы для случайно оказавшихся здесь завсегдатаев вечеринок. Некоторые полагают, что когда-то монумент служил клеткой для Семи вдохновлённых или тюрьмой для правителя, который им предшествовал. Другие утверждают, что монолиты — место проведения друидических ритуалов, посвящённых неизвестному богу природы.

Не так давно один из камней рухнул внутрь круга, заставив содрогнуться весь лес. На мгновение вечеринка затихла, и все услышали, как музыка ненадолго сменилась зловещим шёпотом. Местные жители быстро забыли про событие и возобновили празднества. С тех пор на упавшем монолите словно на столешнице из известкового шпата, от края до края стали появляться изысканные яства. Птицы и лесные обитатели избегают этого гиблого места. А заблудших путешественников, поддавшихся искушению, больше никто не видел.

РОЩА ДОБРЯНИКИ

Торжества в Роще добряники начинаются с малого. Идиллические заросли прелестных кустарников изобилуют питательными ягодами, выращиваемыми каждый рассвет природной магией. Среди крапчатых кустарников и ярких поганок уютно расположен Эрендар — королевство пикси, которым правит король Эрен III (хаотично-нейтральный **пикси [pixie]**), также называемый Пикси вечеринки. Эрендар — миниатюрная монархия, где корону наследует тот, кто бесшабашнее всех веселится в турнире сумасбродного торжества.

«Да, все! Смотрите, как я могу!»
— Дум Рискорпи (да упокоится он с миром)





Вампир веселится с Феями и одним из Семи вдохновлённых во время ночного рейва в Сильвании

«ТОСКУЮЩИЕ БРЁВНА»

«Тоскующие брёвна» — идеальное место для вечеринки. Это цветастый зал для проведения мероприятий, вырезанный в огромном баньяновом дереве, когда-то был эльфийским храмом. Изысканные жемчужно-белые ветви зала сплетаются в мосты и симметричные стрельчатые арки⁷. Магия окутывает дерево, позволяя Семи вдохновлённым перестраивать помещение в соответствии с тематикой торжества и даже менять погоду: весенние вечеринки в саду с множеством сплетен и пикантных закусок, романтические балы под водопадом осенних листьев и психоделические рейвы, освещённые мерцающими грибами.

Чтобы привнести новизну в каждое празднование, Семь вдохновлённых постоянно пополняют список специальных гостей — знаменитых и скандальных существ со всей мультивселенной. Многих богов приглашают в «Тоскующие брёвна», однако мало кто из них приходит. Особо вежливые божества, например, богиня дру Эйлестри, посылают доверенных лиц для передачи своих извинений. Только боги, которые любят хорошую вечеринку, — как эльфийский бог веселья Алобал Лорфирил — регулярно принимают участие. В поисках славы регулярно появляются эмпирей, которые стремятся заполучить новых последователей или улучшить своё дурное настроение. Частой проблемой становится появление незваных гостей.

Под корнями дерева находится ночной клуб

⁷ Стрельчатая арка — разновидность архитектурной арки, представляющая собой фигуру из двух полукруглых арок, пересекающихся под некоторым углом. — прим. переводчика.

«Последняя вечеринка». Здесь собираются сливки общества Нежити — личи, повелители вампиров и скелеты всех форм и размеров. Апатичный Джергал — бывший Повелитель Конца Всего Сущего — часто приглашает гостей поиграть в бочке⁸ с черепами. Легенды гласят, что он проиграл всего лишь раз⁹.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В СИЛЬВАНИИ

Таблица «Приключения в Сильвании» предоставляет варианты столкновений и историй, связанных с порталным городом.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В СИЛЬВАНИИ

к4 Зацепка приключения

- 1 Одинокая **вампириша [vampire]** приглашает персонажей на костюмированный бал в «Тоскующие брёвна», надеясь на то, что те найдут ей нового партнёра.
- 2 Весёлый полурослик приглашает персонажей на чаепитие в свою лесную хижину. На самом деле, это **зелёная карга**, намеревающаяся съесть своих гостей.
- 3 **Мерцающий пёс [blink dog]** съел короля Эрена III. Королевство погружено в хаос, и посланник **пикси** просит персонажей помочь выбрать следующего монарха.
- 4 Один из Семи вдохновлённых (используйте блок статистики **привидения**) вселяется в **сатира [satyr]** и вовлекает персонажей в скандал, который нужно замять.

⁸ Спортивная игра с мячом на точность. — прим. переводчика.

⁹ Эту легенду вы можете прочитать в Sword Coast Adventurer's Guide. — прим. переводчика.

Стойкость

Пункт назначения врат: Мирные королевства

Аркадии

Основное население: Небожители и Гуманоиды

Правитель: Безупречная семёрка

Стойкость — это место упорядоченной красоты. Вдоль его отполированных бульваров ровными рядами высажены одинаковые деревья, а на каждой равномерно подстриженной травинке в общественных парках блестит по капельке утренней росы. Связанный с Аркадией — планом закона и добродетели — город сочетает в себе неизменность Автоматы и пуританские взгляды Превосходного, создавая мир высокого давления однородной нравственной чистоты.

Жители порталного города — милосердные люди, которые просто-таки помешаны на безупречности. Поначалу местные жители, одетые в чистейшие одеяния, кажутся абсолютно милыми, улыбчивыми и гостеприимными людьми, которые заботятся друг о друге. Но постепенно за их покровом сострадания проявляется одержимая натура. Горожане заикливаются на недостатках как в себе, так и в своём окружении, полагая, что неправильность служит предвестником зла. Они беспокоятся о своей внешности, гоняясь за невозможными стандартами красоты и изящества. Охваченные презрением к себе жители подавляют то, что делает их по-настоящему уникальными. Они словно садовники, обрезающие неприглядные ветви их собственной личности.

Раз в 289 лет, когда через город проходит Великий марш модронов, горожане избирают членов Безупречной семёрки — группы политиков, управляющих Стойкостью. В неё входят терпеливые ангелы, дварфы-долгожители и бессмертные слуги народа, поддерживающие чистоту в своём доме. Несмотря на длительный срок полномочий, действующие политики часто проводят кампании за своё переизбрание между маршами, защищая свои места от претендентов, которые отстаивают схожие принципы гуманизма и верховенства закона. Тем не менее, даже у образчиков порядочности есть зловещие секреты, и Безупречная семёрка не так чиста, как предполагает её название.

ВРАТА

В одной из живописных рощ Стойкости стоит низкий крутлый зиккурат, на вершине которого горит неугасимое зелёное пламя. Это сооружение представляет собой ступенчатую семярусную пирамиду, ярусы которой разделены на четыре части лестницами, ведущими к вратам на Аркадию. Поддерживаемый четырьмя изогнутыми балками на своей вершине, сверкающий зелёный портал мягко окутывает входящих и приводит их на план мира и порядка. Злые существа стараются избегать пламени, подозревая, что его тепло может причинить вред нечестивым.

ПОВЕЛИТЕЛИ БУРИ

Четверо элементарных слуг полубогов, которые управляют небесами Аркадии, стоят на страже врат у подножия ступеней зиккурата. Созданные из чистейшей стихии, законно-добрые стражи используют следующие блоки статистики гениев: **дао [dao]** с алмазной кожей, **джинна [djinni]** из благо-

«Только посмотрите на это. Кажется, пришло время вновь стричь траву!»

— Верн Когтестриг, садовник из Стойкости



родного газа, ледяного **марида [marid]** и лазурного **ифрита [efreeti]** с окутанной голубым пламенем саблей. Эти существа, известные как Повелители бури, отказывают в проходе любому, кто, по их мнению, может осквернить земли за вратами.

МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Регион с планарными вратами Стойкости находится под влиянием магии Аркадии, создающей один или несколько следующих эффектов внутри и вокруг порталного города:

Гармония жизни. Существа в Стойкости выглядят более красивыми и ладными, нежели их собратья из других мест.

Совершенная живучесть. Существа в Стойкости обладают иммунитетом к отравлению и сопротивлением к урону ядом, а эффекты болезней подавляются.

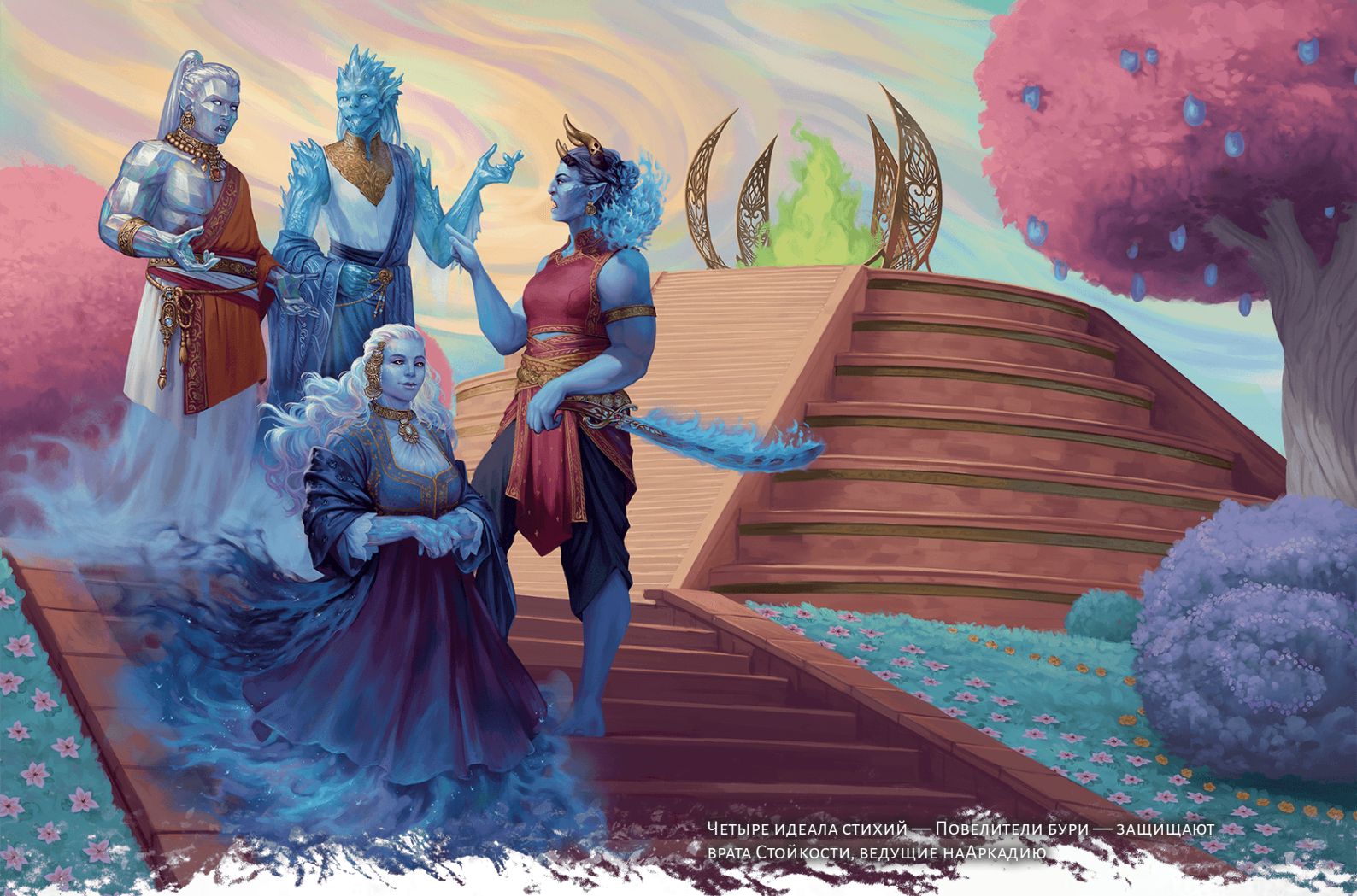
ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Некоторые путешественники прозвали Стойкость «Яйцом» за его белую городскую стену овальной формы. Бесконечное множество городских парков, плодовых и цветочных садов без устали поддерживается и уравнивается идеальными зданиями и сверкающими фонтанами. Ни один элемент разделённого на шестиугольные кварталы города не выделяется ни на йоту по сравнению с остальными. Погода в Стойкости всегда приятная и предсказуемая — её умирляют Повелители бури, которые защищают планарные врата города.

БУТИК «ПЧЕЛИНЫЙ УЛЕЙ»

Бутик «Пчелиный улей» — это салон красоты и магазин модной одежды, который балует жителей волшебным макияжем и изысканными нарядами, идеально подходящими друг другу. Заведение представляет собой двухэтажное здание с куполом из светлого камня и занавешенными янтарными окнами. Внутри без конца щебечущие о чём-то косметологи помогают каждому местному жителю показать свою внутреннюю красоту. Растрёпанные существа, вваливающиеся в салон через шестиугольную чёрную дверь, выходят из него великолепно выглядящими и грациозными.

Посетители, желающие получить премиальные услуги по омоложению, могут заглянуть на второй этаж. Здесь располагается владелец «Пчелиного Улья» — свежеватель разума заклинатель (вариант **свежевателя разума [mind flayer]**). Он использует заклинание *маскировка [disguise self]*, чтобы предстать в виде улыбчивого косметолога — человека по имени доктор Гудчер, проводящего специальные очищающие процедуры. С помощью иллитидских технологий добрый доктор откачивает «нечистоты» из своих пациентов — ненависть, злобу и другие отвратительные эмоции, чтобы использовать их в грязных экспериментах в тайной лаборатории под бутиком.



ЧЕТЫРЕ ИДЕАЛА СТИХИЙ — ПОВЕДИТЕЛИ БУРИ — ЗАЩИЩАЮТ
ВРАТА СТОЙКОСТИ, ВЕДУЩИЕ НА АРКАДИЮ

ПАВИЛЬОН ЧИСТОТЫ

Напротив ворот, ведущих в город, возвышается грандиозная молочно-белая арена — Павильон чистоты. Несколько раз в неделю местные жители признаются в своих ошибках на сияющем стадионе, прилюдно исповедуясь в своих грехах на сцене. Помимо горожан, среди зрителей всегда присутствует хотя бы один член Безупречной семёрки.

В сцену встроено несколько тонких решеток. Когда граждане признают свою вину, она становится тьмой, которая тающей тенью сползает с них в канализацию под ногами. Затем толпа выносит приговор в виде наказания: от лёгкого выговора до изгнания или чего-нибудь похуже. Тем временем, отделённая от виноватых тьма сгущается у них под ногами и убегает в Стойкость в виде враждебных дретчей, Слизей и теней.

ФИЛИГРАННЫЙ ПАРК

Ароматы цветущих фруктовых деревьев разносятся в прохладном воздухе Филигранного парка — общественного заповедника, который изобилует дикими животными из металла. Серебрянные олени пасутся среди латуннокрылых жужжащих пчел, в то время как пищущие медные белки собирают желуды на зиму, которая никогда не наступает. Очаровательные добрые души-просители тщательно ухаживают за опрятными деревянными арками парка, следя за тем, чтобы каждый цветок, растущий на них, выглядел идеально.

Существа, мечтающие стать членами Безупречной семёрки, проводят в парке форумы, приглашая избирателей высказать то, что их беспокоит. Тщеславные и коррумпированные политики регулярно подвергают сомнению репутацию своих оппонентов и пользуются услугами наёмников, чтобы опозорить других кандидатов.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В СТОЙКОСТИ

Таблица «Приключения в Стойкости» предоставляет варианты столкновений и историй, связанных с порталным городом.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В СТОЙКОСТИ

к4 Зацепка приключения

- 1 Местный политик (дварф, дворянин [noble]) готов заплатить персонажам за то, чтобы они раскопали компромат на его соперника.
- 2 После серии признаний вины по ночам из Павильона чистоты начинает выползать **чёрная слизь [black pudding]**, убивая раскаявшихся одного за другим. Безупречная семёрка нанимает группу, чтобы оттереть город от чёрной слизи.
- 3 Один из Повелителей бури заболевает сверхъестественной простудой, из-за чего в Стойкости внезапно наступает лютая зима. Оставшиеся три стихийных существа просят персонажей войти во врата в поисках лекарства.
- 4 Популярный кандидат в Безупречную семёрку убеждает нескольких граждан, что для достижения внутренней гармонии они должны позволить себе одну ночь неудержимого беспорядка.

ТОРГОВЫЕ ВРАТА

Пункт назначения врат: Двойной рай Битопии

Основное население: Гуманоиды

Правитель: Гильдия пяти звёзд

Портальный город с вратами на Битопию является сосредоточием этичной торговли на Внешних планах, вобравшем в себя часть обширных рынков Сигила без его головокружительной спешки и беспощадной конкуренции. Торговые Врата — город трудолюбивых рабочих и вежливых торговцев, оживлённых площадей и причудливых бутиков, спокойных ремёсел и странных изобретений.

Местные жители честны, продуктивны и оптимистичны. В городе, имеющем форму звезды, обитают многочисленные дварфы и гномы. Они предстают в роли строителей, торговцев и ремонтников, не чураящихся повседневной рутины. Под руководством Гильдии пяти звезд — совета предпринимателей, новаторов и представителей городского монетного двора — Торговые Врата превратились в мощнейший центр торговли в самом сердце Великого Колеса.

Через них проходит денежный поток всей мультивселенной. Портальный город чеканит свою собственную валюту для упрощения рыночных операций — магнитную кобальтовую монету, известную как «путеводная звезда» (или просто «звезда»). Звезда стала стандартной валютой, принимаемой в сделках по всем Внешним землям. Однако эта валюта не так стабильна, как предполагает её распространённость.

Из-за своей репутации экономического центра Торговые Врата стали лакомым кусочком для налётчиков, худшими из которых является банда жадных до сокровищ зорнов. Эти прожорливые Элементали периодически появляются в городе, разрушая здания и пожирая обильные запасы. Тем не менее, стойкий народ Торговых Врат упорно продолжает восстанавливать разрушенные предприятия.

ВРАТА

Посетители с трудом могут найти живой портал на Битопию, являющийся бородатыми бариавром, которого называют Мастер Торговли. Его длинные позолоченные изогнутые рога с болтающимися на них монетами со всей мультивселенной видны издали. По слухам, он является воплощением божества коммерции или планарным проявлением самого понятия торговли. Мастер Торговли выглядит как **барнавр-скиталец** (см «Планарный парад Морта»), который может неограниченно накладывать заклинание *врата [gate]* не нуждаясь в материальных компонентах.

«Приходите в «Закрепители Форби»,
напротив магазина «Слизь, прикупись!» в
торговом дворе «Всякая всячина»! Нанесите
всего один слой нашего отменного наградами
фиксирующего лака, и ваша броня будет
блистать ярче, чем зад молотом!»

— Форби Физзлмендель, предприниматель из
Торговых Врат



Желающие попасть на Битопию должны про-
извести с бариавром обмен. Он знает обо всём,
чем владеет заинтересованный путешественник,
вплоть до последней монеты, включая абстрактные
ценности и сентиментальные вещи — воспомина-
ния, памятные сувениры и песни. Его цена высо-
ка, но справедлива, и зависит от благосостояния
человека. Те, кто попытается обмануть Мастера
Торговли или угрозами проникнуть на Битопию,
могут быть изгнаны на какой-нибудь далёкий план
одним ударом копыта бариавра.

МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Регион с планарными вратами Торговых Врат нахо-
дится под влиянием магии Битопии, создающей
один или несколько следующих эффектов внутри и
вокруг портального города:

Город мастеров. В Торговых Вратах время и за-
траты, необходимые для создания немагических
предметов, таких как снаряжение для искателей
приключений, сокращаются вдвое.

Стойкая производительность. Население Торго-
вых Врат полностью восстанавливает повреж-
дённые здания, дороги и сооружения в течение
1к10 дней.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Торговые Врата построены в форме звезды и со-
стоят из пяти треугольных районов, разделённых
поясом промышленных построек и расположенных
вокруг пятиугольной площади с магазинами — тор-
гового двора «Всякая всячина» Креативность бли-
стает на рынке под открытым небом. Это место для
отдыха от неприятных сооружений и складов
из серого камня, которые составляют большую
часть города.

«КАРТЫ МНОГОДОРОГА»

Самым известным картографом Внешних земель
является Мелвин Многодорог — энергичный при-
зыватель (хаотично-добрый гном, **mar**), который
живёт в бирюзовой башне с крышей цвета бар-
хатцев. Будучи энергичным и словоохотливым, он
неделями бродит по планам, намереваясь нанести
на карту каждый квадратный дюйм мультивселен-
ной. Он финансирует свои изыскания, продавая
карты другим бродягам, искателям приключений
или случайным туристам.

Карты Мелвина не всегда дешёвые и, если уж на
то пошло, точные, но его атлас настолько обши-
рен, что трещит по швам. Гостеприимный гном
утверждает, что нанёс на карту сотни мест со всех
планов, включая многие планарные города. Мелвин
предлагает скидки на старые карты, но некоторые
из его ранних работ представляют собой не более
чем занимательные зарисовки с краткими и неточ-
ными комментариями.

За время своих путешествий Многодорог нажил
много врагов, проникая в логова повелителей
демонов и дурача богов, чтобы осмотреть их владения.
Когда скользкому картографу нужно покинуть
город, он сворачивает свою башню в волшебный
картографический тубус, закидывает его себе за
спину и открывает магазин в другом месте.



Мастер Торговли — живой портал на Битопию из Торговых Врат — рассматривает предложение от пары потенциальных путешественниц

МОНЕТНЫЙ ДВОР «ДЕНЕЖНАЯ ДОРОЖКА»

Если посетители не планируют торговать с местными жителями, им стоит сделать остановку на монетном дворе «Денежная дорожка», представляющим из себя здание с высоким уровнем безопасности, в котором Торговые Врата производят свою валюту. Управляемый попечительским советом, состоящим в основном из дварфов-финансистов, монетный двор — это кобальтовая крепость, где торговцы могут обменять всё, что угодно, на звёзды.

Самый старший член правления монетного двора «Денежная дорожка» — нервный экономист с моноклем Эразим Астралобород (нейтральный дварф, **дворянин**) — недавно стал источником неприятностей в городе. Некоторое время назад, когда Торговые Врата были переполнены монетами, Эразим тайно открыл портал на Стихийный план Земли, призвав агрессивную группу зорнов во Внешние земли в надежде уравновесить тогдашнее изобилие в городе. Однако жадность зорнов оказалась ненасытной, и они продолжают без остановки грабить город.

ТОРГОВЫЙ ДВОР «ВСЯКАЯ ВСЯЧИНА»

Торговый двор «Всякая всячина», построенный на сверкающей золотисто-фиолетовой плитке в клеточку, является главной достопримечательностью Торговых Врат. Здесь представлены необычные товары со всех уголков планов, но, несмотря на постоянные толпы повсюду, покупатели необычайно вежливы. Они выстраиваются в аккуратные очереди вокруг заведений, варьирующихся от причудливых лавок со специфическими гномьими приспособлениями до приземистых дварфийских

кузниц с их ревущими печами. Никто не пытается протолкнуться в начало очереди. Здесь не существует нелегальных рынков, на которые после захода солнца могут наведаться контрабандисты. Кражи редки, хотя стража в виде пробуждённых деревьев из Битопии и законных Небожителей, знающих, когда кто-то говорит неправду, всё ещё присутствует.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ТОРГОВЫХ ВРАТАХ

Таблица «Приключения в Торговых Вратах» предоставляет варианты столкновений и историй, связанных с порталным городом.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ТОРГОВЫХ ВРАТАХ

к4 Зацепка приключения

- 1 Пока персонажи ходят по магазинам, несколько враждебно настроенных **зорнов [horn]** нападают на монетный двор «Денежная дорожка».
- 2 Во время демонстрации последнего творения гнома-изобретателя (используйте блок характеристик **железного голема [iron golem]**) для персонажей оно впадает в слепую ярость и сеет вокруг хаос.
- 3 Мелвин Многодорог (хаотично-добрый гном, **маг**) просит персонажей помочь ему составить карту одного из мест во Внешних землях (см. раздел «Другие царства» далее в этой главе).
- 4 Местный пчеловод хочет продавать особый планарный мёд в торговом дворе «Всякая всячина». Для запуска бизнеса она просит персонажей поймать 1к10 живых **солнечных мух** (см. «Планарный парад Морта»).

ФАКЕЛ

Пункт назначения врат: Мрачная вечность Геены

Основное население: Гуманоиды и юголоты

Правитель: Семья

Факел — это логово воров, построенное на склонах трёх вулканических шпилей, поднимающихся из кроваво-красного болота. Сформированные из затвердевшей расплавленной породы столбы поочередно извергают пылающие потоки пирогорного газа, обеспечивая город светом и теплом.

Группы зданий отступают от ядовитого болота, располагаясь на крутых склонах узких шпилей. Печально известные гавари, наглые казнократы и погружённые в планы криминальные гении смотрят свысока на мелких воришек из своих высоких укрытий. Но даже над теми, кто находится на самом верху, всё ещё нависает опасность. Без предупреждения полые вершины могут извергнуть спорадические потоки лавы и огненные оползни. Как говорят местные: «Проблемы наверху — беда внизу».

Жители Факела жуликоватые, жадные и жестокие. Проходящие по крутым аллеям горожане с подозрением смотрят друг на друга, сжимая в одной руке кошелёк, а в другой — обнажённый клинок в качестве предостережения. Аферисты, хулиганы и разбойники — приспешники многочисленных преступных синдикатов Факела, занятых взаимным грабежом и попытками уничтожения друг друга.

Портальный город контролирует Семья — мрачный внутренний круг преступных боссов, который обеспечивает соблюдение некоторого подобия чести среди воров Факела. Попастъ в Семью возможно только по приглашению. Её состав окутан тайной, как и места проведения её тайных совещаний. Тем не менее, некоторые имена в Факеле имеют больший вес, чем другие, и местные жители гадают об их причастности к тайной олигархии города.

ВРАТА

Подобно взирающему на Внешние земли налитому кровью глазу или алому драгоценному камню, который так и напрашивается, чтобы его выкрали с неба, врата на Геенну парят в сотне футов над обнесёнными стеной верхними склонами среднего шпиля Факела — Мэйгел. До портала легче всего долететь, но некоторые целеустремлённые существа пытаются совершить опасное восхождение на высшую точку Мэйгел — скалистый обрыв, окружённый воспламеняющимися в атмосфере едкими испарениями. А затем им остаётся сделать шаг в неизвестность.

СТАРЫЙ ЗЛОТОБРЮХ

Очень древний красный дракон [ancient red dragon] по имени Старый Златобрюх дремлет в огнях Мэйгел, храпя на всю округу. Будучи вспыльчивым скрягой, капризный змей просыпается лишь для того, чтобы пополнить свой клад. Те, кто делает подношение его святылищу в виде позолоченной чаши у вершины шпиля, могут попросить Старого Златобрюха доставить их к вратам. Однако скупые паломники рискуют вызвать гнев дракона.

«Нет ничего более ценного, чем идентичность. Однажды украденное богатство может быть возвращено, репутация же может уйти безвозвратно. Укради имя, и ты украдёшь всё, что есть у его владельца».

— Зеркальный человек, лидер Двойников



МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Регион с планарными вратами Факела находится под влиянием магии Геены, создающей один или несколько следующих эффектов внутри и вокруг портального города:

Бездонная жадность. Затраты на существование и снаряжение в Факеле вдвое выше их обычной стоимости.

Соблазн алчности. Видимые монеты, украшения и магические предметы в Факеле привлекают находящихся поблизости существ слабым неразборчивым шёпотом. Чем ценнее предмет, тем громче шёпот.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Факел разделён тремя вулканическими столпами — Дохин, Карал и Мэйгел, в честь которых и названы его районы. Высокие стены, окружающие вершины каждого шпиля, отделяют богатых от черни, а два огромных железных моста соединяют Мэйгел с Дохином и Карал. Каждый район разделён на верхнюю и нижнюю часть. Как правило, вычурные здания на верхних склонах построены из камня или металла, в то время как в нижних районах Факела дома на заплесневевших опорах щеголяют окнами без стёкол и разбухшими от воды гнилыми досками.

«БАНК АББАТОРА»

Штаб-квартира «Банка Аббатора» (описан в главе 2), в котором обслуживаются клиенты со всех планов, находится в городе Сигил. Владельцы счетов могут посетить филиал этого уважаемого финансового учреждения во Внешних землях, сразу к шпилю от моста Верхнего Дохина. Однако им может не понравиться увиденное.

«Банк Аббатора» в Факеле — настоящая выгребная яма белых воротничков. В некогда блестящем филиале, чья ветхая крыша давным-давно обрушилась, царят мошенничество, отмывание денег и подделка документов. В изуродованной и расплавленной огненными оползнями скульптуре, стоящей в вестибюле, с трудом можно узнать Аббатора. Когда первоначальные кассиры банка ушли, их заменили спекулянты, берущие по несколько монет с каждой транзакции. Однако надолго сохранить свои нажитые нечестным путём доходы у них не получается. Ведь отделение грабят по крайней мере раз в неделю.



И днём, и ночью три вулканических шпиля Факела извергают дым и огонь, подарившие портальному городу его название

ОКРОВАВЛЕННОЕ БОЛОТО

Гнилостное кроваво-красное болото расположено в самой нижней точке Факела. По его зловонным водам плавают болезненно-бледные юголоты, наслаждающиеся смертью и принесёнными ими инфекциями. Подобно кровотокащей ране, болото затапливает нижний город багровой жижей. Из-за этого он периодически превращается в игровую площадку для колонии слаадов, обитающей в другой части водоёма. Пострадавшие от наводнений жители, если их конечно не утаскивают с собой квакающие Аберрации, часто заболевают и страдают от проклятий и сверхъестественной чумы.

УКРЫТИЯ БАНД

В Факеле есть множество преступных организаций. Их жуткие убежища, управляемые чудовищными главарями и их помощниками, расположены на всех трёх городских шпилях.

В Факеле находятся штаб-квартиры следующих банд, помимо прочих:

«**Двойники**» — банда меняющих облик похитителей личности, возглавляемая неуловимым **дoppelгангером [doppelganger]** по прозвищу Зеркальный человек. Она скрывается в музее восковых фигур в Нижнем Мэйгеле.

«**Отрубленные руки**» — шайка расхитителей могил, забирающих в качестве трофеев руки ограбленных ими трупов. Они являются обманщиками и шарлатанами, которые маскируются под смиренных священников, а с наступлением темноты меняют свои рясы на лопаты. Банда хранит свою добычу в обветшалом храме в Нижнем Дохине.

«**Украденный взгляд**» — общество скупщиков краденого и их кураторов, возглавляемое чёрствой **медузой [medusa]** по имени Зефеста, которая очень много курит. Оно занимается торговлей ценными предметами искусства в подпольной галерее в Нижнем Карал.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ФАКЕЛЕ

Таблица «Приключения в Факеле» предоставляет варианты столкновений и историй, связанных с порталным городом.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ФАКЕЛЕ

к4 Зацепка приключения

- 1 После того, как один из покупателей обманывает «Украденный взгляд», Зефеста нанимает персонажей, чтобы те возвратили долг и задали «небольшую трёпку» вору. Она умалчивает о том, что покупатель — **облачный великан**.
- 2 **Тиран смерти**, утверждающий, что является покойным основателем Гильдии Занатара на Ториле, нанимает группу, чтобы получить приглашение в Семью — или быть уничтоженными.
- 3 «Банк Аббататора» нанимает персонажей в качестве охраны. В тот же день двое **злослонов** (см. «Планарный парад Морта») пытаются ограбить банк.
- 4 **Дoppelгандеры** из банды «Двойники» крадут внешность персонажей и совершают преступления, создавая проблемы для группы в нескольких местах.

ФАУНЕЛЬ

Пункт назначения врат: Дебри Звериных земель
Основное население: пробуждённые Звери
Правитель: отсутствует

Фаунель, который когда-то знали во Внешних землях, исчез. Его рёв был настолько могучим, что порталный город был поглощён Звериными землями. Теперь городу предстоит начать всё заново, восстановив себя за счёт отставших, вновь прибывших и разумных животных, которые не присутствовали в момент исчезновения их дома. Древние руины старого Фаунеля остались на месте, отвергнутые планом, который забрал его диких обитателей. Буйная растительность прорастает из трещин в фундаменте разрушенного и забытого города. Цепкие лианы тянутся к путникам, остановившимся полюбоваться их яркими цветками, а зубастые растения терпеливо ждут у водоёма, когда к ним подойдёт очередной десерт. Воздух в Фаунеле насыщенный и влажный, а широкие восковые листья на лесном настиле блестят от росы.

Звери возвращаются в Фаунель, но кто из них поднимется на вершину пищевой цепочки? Три фракции пробудившихся Зверей борются за контроль над царством животных. Руководство стаями осуществляют следующие лидеры, говорящие на Общем:

Эбеновый Коготь (законно-нейтральный **саблезубый тигр [saber-toothed tiger]** со значением Интеллекта и Харизмы 12) — представитель кошачьих с шелковистой шерстью и зарубками на клыках за каждое совершенное им убийство, который командует злобной стаей хищников.

Офелия (законно-добрая, используйте блок статистики **слона [elephant]** со значением Интеллекта 10, Мудрости 14 и Харизмы 14) — матриарх бурых слонов, который руководит травоядными Фаунеля.

Парваз (нейтральный, используйте блок статистики **гигантского орла [giant eagle]** со значением Интеллекта 16 и Харизмы 14) — задумчивый альбатрос с золотыми хвостовыми перьями и острыми как лезвия когтями, управляет стаями птиц под плотным гелиотропным куполом порталного города.

Фаунель привлекает немало посетителей-незверей, ищущих плоды природы. Путешественники собираются в лагере «Зелёный шиповник» — палаточном аванпосте, где собиратели, исследователи и торговцы общаются с пробуждённой дикой природой. Тем временем презренная группа охотников — «Подлая охота», прорубается сквозь джунгли в поисках шкур редких животных. Под предводительством золотозубого браконьера Мика Зудошкура (**гнолл клык Йеногу [gnoll fang of Yeenoghu]**) «Подлая Охота» уничтожает враждующие группировки Фаунеля, а её лидер вешает их головы на стену рядом с другими трофеями.

«В среднем ленивицу требуется тридцать дней, чтобы переварить один лист».

— Мимир, делящийся фактами о животных



ВРАТА

В глубине заросших лозой руин находятся врата Фаунеля — тихий бассейн у подножия каменной статуи. Его воды обладают эффектом заклинания *пробуждение разума [awaken]*. Звери, которые пьют эту кристально чистую жидкость, обретают способность говорить, а молодые деревца, черпающие воду из бассейна, в конце концов поднимают свои корни из земли и превращаются в лесных стражей, защищающих город. Погрузившиеся в водоём существа выныривают на поверхность в нетронутых дебрях Звериных земель.

СТРАЖ ПРИРОДЫ

В центре города перед бассейном сидит, скрестив ноги, каменный колосс, его обветренный облик и поросшие мхом конечности отражаются в искрящейся ряби воды. В бывших здесь ранее звериных царствах его звали Гневом. Страж задаёт вопрос всем, кто стремится войти в портал: охотятся ли они ради азарта или ради пропитания? Только титан решает, кто может войти, а кого ждёт ужасный конец.

Гнев презирает тех, кто охотится ради развлечения, и им подобных. Он поклялся никогда не пропускать их через портал. Для остальных колосс — благородный великан и любопытный защитник, радующийся пению птиц и журчанию ручейков. О прошлом хранителя известно мало. Высеченные в развалинах Фаунеля изображения, показывают, что когда-то Гнев был смертным существом из облаков и тумана, пожелавшим жить среди зверей внизу.

МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Регион с планарными вратами Фаунеля находится под влиянием магии Звериных земель, создающей один или несколько следующих эффектов внутри и вокруг порталного города:

Пробуждённые звери. Звери Фаунеля более разумны, чем их негородские собратья. На усмотрение Мастера у любого местного Зверя значение Интеллекта равно 10, и он может говорить на Общем и понимать его.

Тропический рай. Частые дожди обеспечивают изобилие фруктов и воды. Персонажи совершают с преимуществом проверки Мудрости (Выживание) для добывания пищи в Фаунеле.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

В бескрайних дебрях Фаунеля нет ни районов, ни дорог, кроме истоптанных тропинок, петляющих между ветхими руинами и тропическими зарослями. Звериные обитатели города устраивают свои логова вблизи естественных ориентиров: водопадов, скальных образований и корявых ветвей волшебных деревьев.

ЛАГЕРЬ «ЗЕЛЁНЫЙ ШИПОВНИК»

По периметру лагеря «Зелёный шиповник», который расположен в самом сердце дикой природы и состоит из палаток, хижин с соломенными крышами и грязных повозок, возвышается деревянный шипастый частокол. Расположенный на спокойной поляне к шпилью лагерь служит популярной стоянкой для исследователей и охотников. Здесь можно собрать припасы, поторговаться и заточить клинки перед походом в беспросветные заросли.



Целящийся в тапира возле планарных врат Фаунеля гнолл-браконьер вызывает гнев каменного колосса

Здесь любит отдыхать дружелюбный трёхпалый ленивец Разак (нейтрально-добрый; используйте блок статистики **чёрного медведя [black bear]**). Заставший старый Фаунель зверь выступает в роли гонца для трёх разделённых королевств порталного города в надежде на то, что джунгли снова станут единым целым.

Орлиное гнездо

Высоко в золотых кронах Фаунеля находится птичий дом. Орлиное гнездо — поселение птицеобразных существ и пробуждённых птиц — состоит из шатких домиков на деревьях и замысловатых гнезд, скреплённых верёвками и клеей слюной.

Оно расположено на высоте сотен футов над землёй и вдали от большей части конфликтов Фаунеля. Но в последние месяцы охотящиеся за яйцами браконьеры совсем осмелели и по ночам взбираются к верхушкам джунглей. Вдобавок к этому, порталный город Ригус грабит природные ресурсы Фаунеля. В особенности его интересует лёгкая, но при этом прочная как сталь древесина. Пока ради неё лесорубы валят священные деревья, их обитатели критикуют своего лидера — альбатроса Парваза, который просто наблюдает за происходящим с высоты птичьего полета. Птицы Фаунеля не могут позволить себе воевать в одиночку. Им предстоит терпеть эти неприятности, пока джунгли вновь не объединятся.

ОСТРОЗУБАЯ СКАЛА

Эбеновый Коготь и его отряд владеют Острозубой скалой — остроконечной каменной возвышенностью, которая напоминает могучие клыки живущих здесь пробуждённых хищников. За плотными высокими кустами, которые окружают каменный столб и увитые лозой деревья, удобно устраивать засады. Это делает Острозубую скалу идеальным местом обитания для змей и крупных кошек.

Приключения в Фаунеле

Таблица «Приключения в Фаунеле» предоставляет варианты столкновений и историй, связанных с порталным городом.

Приключения в Фаунеле

к4 Зацепка приключения

- 1 Мик Зудошкур (**гнолл клык Йеногу**) и его банда **гноллов [gnoll]** отправляются за шкурами вожаков трёх стай Фаунеля.
- 2 По приказу генерала из Ригуса **хобгoblin военачальник** пытается захватить лагерь «Зелёный шиповник» и превратить его в стоянку лесорубов.
- 3 **Мышиный гвардеец** (см. «Планарный парад Морта») исследователь нанимает персонажей для участия в экспедиции в поисках утраченного сокровища старого Фаунеля.
- 4 Разъярённый **рух [roc]** атакует Орлиное гнездо, пожирая его обитателей и разоряя их гнёзда в поисках своего яйца, украденного «Подлой охотой».

ЭКСТАЗИЯ

Пункт назначения врат: Благословенные поля Элизиума
Основное население: Гуманоиды и гвардейцы
Правители: Призывающий Свет и Шепчущий в Ночи

Холмы Города Постаментов, возвышаются над безмятежным уголком Внешних земель. Окутанная покоем и удовлетворением Экстазия — пасторальный порталный город тихого созерцания и простых удовольствий. Сотни монолитов, выполненных из самых разных материалов, усеивают безмятежный ландшафт. Их происхождение неизвестно, но ценятся они как произведения искусства: мраморные колонны, украшенные захватывающими дух скульптурами, деревянные столбы с замысловатой резьбой, природные стоячие камни и пьедесталы из преломляющего свет хрусталя. Подобно привлечённым к святилищу призракам просители взбираются на высокие постаменты, приглашая горожан поразмыслить вместе с ними над величайшими тайнами мультивселенной.

Жители Экстазии — дружелюбный и щедрый народ, который поддерживает доброжелательность и развитие. Ими управляет пара монархов: Призывающий Свет и Шепчущий в Ночи. Эти, предположительно, смертные правители носят маски, отражающие их манеру поведения: на Призывающем Свет надет яркий золотой диск, а на холодном и отстранённом Шепчущем в Ночи — закрытый серебряный шлем. Циркадные² монархи меняются местами на закате и рассвете, и их никогда не видели вместе. Они соблюдают главное правило города: «Не делай зла».

На самом деле, зло не столь очевидно, как день и ночь. Хотя насилие здесь — редкий гость, задумчивые духи побуждают горожан раздвигать границы смертной жизни, а затем получают удовлетворение, наблюдая за их оправданиями сомнительных поступков духовным просветлением. Более того, порталный город не устраняет негатив — он просто подавляет его. Самые весёлые граждане Экстазии — ходячие пороховые бочки с горечью, которые сдерживают свои чувства, пока те не вырвутся наружу в виде неожиданных происшествий.

ВРАТА

Над центром города возвышается разделённая на части колонна из слоновой кости — Костяной постамент. По мере приближения к нему поля и цветы становятся более яркими, всё вокруг наполняется чувством всепоглощающего спокойствия. На вершине постамента находится фонтан ртути — врата Экстазии на Элизиум. Существа, которые погружаются в зеркальный бассейн, появляются в Амории — самом глубинном слое плана.

АУРА УМИРОТВОРЕНИЯ

Врата на Элизиум затуляют вспышки гнева и враждебности в непосредственной близости от них. Круглые сутки Костяной постамент излучает ауру умиротворения в радиусе 300 футов. Любое существо, начинающее свой ход в этой области, становится целью заклинания *умиротворение* [calm emotions] (Сл спасброска против заклинания 15).

² Связанный с циклическими колебаниями, со сменой дня и ночи. — прим. переводчика.

Преуспевшее в спасброске существо получает иммунитет к этой ауре на следующие 24 часа.

МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Регион с планарными вратами Экстазии находится под влиянием магии Элизиума, создающей один или несколько следующих эффектов внутри и вокруг порталного города:

Доброжелательность окружения. Жители Экстазии дружелюбно относятся к посетителям, которые не проявляют враждебность.

Всепроницающее спокойствие. Существа в Экстазии совершают с преимуществом спасброски, чтобы избежать или закончить испуг на себе.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Экстазия включает в себя живописную сельскую местность со скромными фермами и деревенскими домиками, разбросанными вперемешку с постаментами. Вдоль дорог порталного города, исходящих от Костяного постамента в центре города, цветут фруктовые сады. Дворы Призывающего Свет и Шепчущего в Ночи находятся рядом с фонтаном из слоновой кости и обращены друг к другу.

БАШНЯ ВОСХОДЯЩЕГО СОЛНЦА

Башня Восходящего солнца — украшенная янтарной мозаикой блестящая колонна, которая излучает величие. Петушиный крик предваряет приход Призывающего Свет — **древнего золотого дракона** [ancient gold dragon], принявшего облик золотистого монарха. Он встречает каждый новый день с радостным оживлением, распространяя веселье от рассвета до заката. Поскольку большая часть граждан бодрствует днём, Призывающий Свет проводит гораздо больше времени, слушая обращения в своём светлом дворе, чем его ночной коллега. Обычно он делегирует полномочия по защите города трём **соларам** [solar] — могущественным ангелам, которые ежедневно подтверждают власть монарха.

Никто никогда не видел Призывающего Свет в ночное время. С наступлением сумерек дневной правитель возвращается в Башню Восходящего солнца, которая закрывается до следующего утра.

БАШНЯ ТЁМНОЙ ЛУНЫ

Ворота Башни Тёмной луны открываются с наступлением темноты. Днём башня представляет собой тусклую оболочку из железа в крапинку, а ночью её гляцевый чёрный каркас покрывается мерцающими созвездиями. Из неё выезжает Шепчущий в Ночи — принявший облик доблестного героя **древний серебряный дракон** [ancient silver dragon] — облачённый в серебристый пластинчатый доспех и зеркальный шлем, сияющий словно полная луна. Верхом на своём серебристом **единороге** [unicorn] он защищает Экстазию от оживших

«Всегда ли небо над этим царством было таким пустым, или солнце и луна просто устали от своего бесконечного цикла и покинули его ради более интересного существования?»

— Дух, погружённый в размышления на постаменте в Экстазии





Ворота Башни Восходящего солнца открываются на рассвете и закрываются в сумерках, в то время как в Башне Тёмной луны всё наоборот

ночных кошмаров, которые стремятся разорить город в тёмные часы. Когда городу не угрожает опасность, Шепчущий в Ночи принимает неспящих граждан в своём ночном дворе.

Никто никогда не видел ночного повелителя Экстазии при дневном свете. Незадолго до рассвета он возвращается в Башню Тёмной луны, которая закрывается до следующего вечера.

«ДОМ ВЕСЕЛЬЯ»

К шпилью от Костяного постамента находится «Дом веселья» — самая популярная таверна Экстазии. Смертные и просители наслаждаются его многочисленными удобствами, особенно горячим сидром с пряностями и фруктовыми винами. Благодаря влиянию Элизума, виноградники в Экстазии круглый год дают сочный урожай, а яблоки, сорванные в здешних садах, всегда сладкие и хрустящие. Носящая вуаль владелица таверны, законно-нейтральная **медуза [medusa]** по имени мадам Миллани, с улыбкой подаёт напитки, но ей ничего не стоит заставить замолчать буйных посетителей, превратив их в прекрасные статуи для своего сада.

ФИЛОСОФСКИЙ ДВОР

Граждане выражают своё недовольство в Философском дворе, закрытом амфитеатре, на который нанесены полустёртые символы рилмани. На изначально созданный как место для оживлённых дискуссий двор были наложены чары, которые не позволяли философам, просителям и священникам причинять друг другу вред, гарантируя под мраморной крышей только столкновение идей. Однако оберегающая магия исчезла, когда последний судья двора — Кагорий, так называемый Король-философ, — бесследно исчез, так и не передав корону

своему преемнику. Теперь дискуссии нередко перерастают в жестокие перебранки.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЭКСТАЗИИ

Таблица «Приключения в Экстазии» предоставляет варианты столкновений и историй, связанных с порталным городом.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЭКСТАЗИИ

к4 Зацепка приключения

- 1 Убедительный проситель (хаотично-нейтральное **привидение**) выдаёт себя за давно потерянного родственника персонажа. Дух хочет вселиться в персонажа и жить полной жизнью.
- 2 Призывающий Свет устраивает примиряющий банкет в Башне Восходящего солнца, приглашая могущественных дьяволов и демонов в надежде положить конец Войне Крови. **Солар [solar]** просит персонажей попросить присутствовать на празднике на случай, если дела пойдут плохо.
- 3 Ежедневно в сумерках, находящихся вне юрисдикции обоих монархов, **зелёная карга** отравляет сады Экстазии. После череды болезней в «Доме веселья» мадам Миллани нанимает персонажей для расследования.
- 4 Прошло три вечера с тех пор, как ворота Башни Тёмной луны открывались в последний раз. Похожий на сову **птичий гвардеец** (см. «Планарный парад Морта»), работающий ночным торговцем, просит группу раскрыть эту тайну.

ДРУГИЕ ЦАРСТВА

За порталными городами находятся ходячие замки, логова вечного зла и благочестивые царства, управляемые божествами, которые обитают среди своих почитателей. Во Внешних землях существуют описанные ниже царства.

БОЛОТО СЕМУАНЫ

Владения божества людоящеров Семуаны — настоящий рай для охотников и прочих, придерживающихся философии бога атлетизма, выживания и самосовершенствования. Его последователи верят в необходимость расширения границ своих возможностей перед лицом самых враждебных условий. Царство отражает это, являясь красочным, сладко пахнущим и полным смертельных природных опасностей обширным болотом с густым пологом. Наряду со слугами Семуаны, охотно опощающими посетителей и друг друга стремиться к самым великим целям, в Болоте обитают всевозможные гигантские звери и чудовища. Также в самых глубоких частях трясины распространены опасные растения. Однако среди них растут фрукты и травы, из которых можно приготовить одни из самых редких эликсиров во Внешних землях.

ВЕЛИКИЙ ПЕРЕВАЛ

Существа, желающие пешком добраться от Рёбер до Ригуса, должны пересечь Великий перевал — суровый горный переход, такой же непрощающий ошибок, как и граничащие с ними порталные города. Покрытые пылью и вулканическим пеплом зазубренные вершины скрывают логова потерявших своё положение дьяволов и изолированные лагеря солдат, дезертировавших с бесконечной войны на Ахероне. На путешественников, ищущих дорогу на безжалостную родину этих дезертиров, охотятся запятнавшие свои имена отступники.

ДВОР СВЕТА

Двор Света является домом Трёхликой королевы наг Шекинестер. Пандусы и извивающаяся архитектура пронизывают её обманчиво маленькое царство — роскошное каменное гнездо, где Шекинестер очищает приезжих с помощью магических испытаний. Двор окружает Клубок — густые заросли ядовитой ежевики с шипами, похожими на клыки. Наги проникают во Двор Света не только для того, чтобы поклониться Трёхликой королеве, но и поделиться историями вокруг Арочного пламени — очищающего вечного огня, который помнит древнейшие истории мультивселенной.

ДЕНДРАДИС

Дендрадис — одна из нескольких общин рилмани (см. «Планарный парад Морта»), представляющая собой вертикальный город башен и мостов, перекинутых через трещину в Шпиле. Рилмани — одни из немногих, кто селится рядом с горой. Большинство избегает странной атмосферы, исходящей от невероятно высокого Шпиля. Для рилмани он является священным местом — проявлением баланса мультивселенной. Их металлические строения запечатывают трещины в Шпиле и, как правило, существуют всего лишь несколько сотен лет, прежде чем исчезнуть, оставив после себя только гладкий камень.

Дендрадис примечателен не только своим размером. Похожий на решётку медленно растущий город старается закрыть массивное тело, погребённое внутри Шпиля. Живущие здесь Рилмани знают о происхождении огромного трупа, но хранят это знание в секрете. Посторонним остаётся лишь размышлять, кем он является: мёртвым богом, гостем из-за пределов мультивселенной или чем-то совершенно иным.

ДОЛ ХРЕБТА

Костяные столбы, давшие название порталному городу Рёбра, берут начало из дола Хребта — узкой долины высоких изогнутых гор, по слухам, являющихся останками какого-то древнего титана. Высохшие кости и ржавый inferнальный металлолом, разрушенный кислотными дождями и высочайшими температурами, усеивают бесплодную долину. По мере продвижения к шпилю пейзаж постепенно сменяется пыльными равнинами.

ДОМ ЧУДЕС

Шестерёнки инноваций без остановки возвращаются в Доме Чудес — божественной мастерской Гонда, бога ремёсел, кузнечного дела и изобретательства. Почти полностью населённое разумными конструктами это место притягивает изобретателей, ищущих творческое вдохновение, магические штуковины или решение назойливых проблем.

ЛАБИРИНТ ЖИЗНИ

Отец Динозавров Убтао управляет своим божественным царством во Внешних землях. Лабиринт Жизни — это запутанные, извилистые джунгли, где свирепствуют динозавры и сам Убтао в образе тираннозавра рекса.

МАВЗОЛЕЙ ХРОНЕПСИСА

Пески времени просачиваются в мавзолей Хронепсиса — некогда великого города эпохи драконов, давно превратившегося в руины. В огромной пещере под полуразрушенным городом в окружении сотен песочных часов обитает Хронепсис — драконье божество времени и судьбы. Обычно он является в облике **древнего временного дракона** (см. «Планарный парад Морта»), изредка принимая облик чёрного дракона с переливающейся чешуей. По преданиям, каждые песочные часы в его царстве представляют жизнь какого-то дракона из мультивселенной.

Хронепсис предпочитает одиночество и редко покидает своё святилище. В сложные времена он надеется на помощь опытных искателей приключений, чтобы вернуть украденные песочные часы, ускорить падение песчинок причиняющего беспокойство вирма или отправиться назад во времени, чтобы исправить прошлые проступки.

НАКОВАЛЬНЯ МОРАДИНА

В Наковальне Морадина — шахтёрском городе дварфов, спрятанном под ледяными горами к шпилю от Глориума, — всегда слышны удары молотков. Королевство разделено между тремя дварфийскими божествами: Дагмареном Светлой Мантией, богом изобретений и открытий, Думатоином, богом исследований и секретов, и Вергадэйном, богом удачи и богатства.



Из своей сокрытой башни Отец великанов тайно наблюдает за своими детьми, разбросанными по всей мультивселенной

Будучи несравненными мастерами своего дела, дварфы-кузнецы Наковальни Морадина производят одни из лучших доспехов и орудий во Внешних землях. Они регулярно торгуют с жителями Железного Хребта — небольшого наземного поселения, расположенного на менее опасных вершинах близ Глориума.

ПЕЩЕРЫ МЫСЛИ

Пещеры Мысли — враждебное царство чужеродных туннелей глубоко под Внешними землями — являются местом, куда шпионы Илсенсайн возвращаются с отчётом со своих заданий. Холодная и расчетливая Илсенсайн — богоподобное существо, почитаемое иллитидами. Её бесконечные щупальца пронизывают потусторонние пещеры, пробираясь в невыразимые миры. **Поедатели знаний** (см. «Планарный парад Морта») вместе со **свежевателями разума** и их рабами, защищают коллективный разум, который пересекается с Царством Гземнида (описано ниже).

Великий мозг редко принимает посетителей. Однако порой на службу к Илсенсайн приходят существа, стремящиеся убить богов или занять их место. Они надеются узнать часть желанных секретов, которые божество выудило из разумов по всей мультивселенной.

РЕКА МА'АТ

Река Ма'ат — это извивающийся водный путь, тянущийся к шпилью от Факела до Превосходного. На поверхности её спокойных вод покачиваются плавучие дома, а управляемые гномами колёсные пароходы пыhtят по всей длине реки, перевозя путешественников между царствами за несколько звёзд. На затопленных берегах возвышаются дома

на сваях, а болотистые просторы расширяются за счёт бесчисленных притоков и приливов с других планов.

Река Ма'ат представляет собой чувствительную водную экосистему, сформированную удивительными существами, которые населяют её. Дикие единороги пьют из сверкающих ручьёв, морские карги плетут свои интриги в сырых речных пещерах, а река разделяется на ответвления с участками порогов возле логова спящих гидр.

СКРЫТОЕ ЦАРСТВО

После упадка великанов Аннам Всеотец отрёкся от своих детей и покинул Исгард. Он поклялся никогда больше не отвечать на их молитвы, пока те не восстановят свое древнее королевство и принадлежащий им по праву статус могущественных правителей. Теперь Всеотец обитает во Внешних землях. Его царство скрыто от магии школы Прорицания и невидимо невооруженным глазом. Хотя местоположение Скрытого Царства неизвестно, божественные оракулы верят, что Отец великанов сидит в хрустальной башне на вершине огромной горы, безмолвно наблюдая за мультивселенной, и ожидает, когда его дети очнутся от самодовольства. Некоторые утверждают, что портал в крепость Аннама лежит к шпилью от Великого перевала.

ФИВЫ

За пределами порталных городов Фивы — одно из крупнейших поселений во Внешних землях. Пустыни и болота конкурируют за господство вокруг этого города-крепости, расположенного недалеко от берегов реки Ма'ат. Фивы, основанные богом учения, привлекают мудрецов и учёных обещанием знаний. Говорят, что в здешней библиотеке есть ответ на любой вопрос. Однако поиск ответов в бесконечном хранилище может оказаться напрасным — некоторые существа умирают от старости между его книжными полками, а затем продолжают свою охоту за знаниями в качестве просителей. Чаще всего сильнейшие планарные умы приходят в Фивы, чтобы сразиться друг с другом в академических дискуссиях, надеясь утвердить единую картину мировых событий.

ХОДЯЧИЕ ЗАМКИ

Жители Внешних земель всегда находятся в движении, и некоторым из них нравится путешествовать вместе со своими крепостями. В независимости от того, что приводит их в движение: изобретения гномов, божественный дар или мощная магия, при пересечении планов ходячие замки заставляют диких животных и других путешественников разбегаться во все стороны. Мобильные крепости могут различаться размерами и конструкцией: от разросшихся дворцов, в которых обитают знатные духи, до неприступных водных цитаделей на панцирях сварливых драконочерепах. Столь желанные для планарных налётчиков ходячие замки способны сами защитить себя от потенциальных завоевателей.

ЦАРСТВО ГЗЕМНИДА

Высокие веретенообразные горы возвышаются и изгибаются над ядовитым царством Гземнида Газового Гиганта — бога бехолдеров, обмана, туманов и газов. Гземнид — отпрыск Великой Матери, от которой происходят все бехолдеры, — скрывается в смертоносной сети гладких туннелей, наполненных ядовитыми облаками, ловушками и иллюзиями. По этому лабиринту бродят **бехолдеры**, осуществляющие двуличные замыслы своего бога.

Царство Гземнида связано с Пещерами мысли. Бог бехолдеров наслаждается непрочным союзом с Илсенсайн, чьи слуги и искажённые мысли беспокоят глубины подземного лабиринта.

ЦАРСТВО НОРН

Судьбы переплетаются и разделяются в Царстве Норн — сообществе провидиц, которые в своих предсказаниях опираются на значение мистических знаков на разных планах. На горизонте вырисовывается похожая на заходящее солнце арка феноменально огромного колеса. До него нельзя добраться, а его вращение длится бесконечно. Местные жители обитают в нескольких центрах размером с деревню, но большинство предпочитает уединённые жилища, обсерватории или другие постройки, где они могут размышлять об особенностях судьбы. Здесь также живёт много людей, на которых наложены магические проклятия. Хотя некоторые из них ищут способы покончить с воздействующей на них магией, большинство приняло свою судьбу и выбрали мирную жизнь.

Самыми известными обитателями царства являются три фантастически старые ведьмы, плетущие судьбы. У них много имён — Норны, Грайи, а также Судьбы. Говорят, что эти провидицы способны предельно ясно видеть прошлое, будущее и истинное предназначение любого существа. Однако, поскольку многие жители царства — пожилые предсказатели-затворники, никто не знает, кто из них настоящие Норны, если те вообще существуют.

ЦВЕТУЩИЙ ХОЛМ

К шпилью сразу за Экстазией раскинулся Цветущий Холм — цветастый фруктовый сад и божественное царство богини сельского хозяйства полуросликов Шилы Периройл. После каждого шага по владениям этой аграрной общины с крепкими заборами и замшелыми домами на холмах из земли на месте следа вырастают яркие полевые цветы. В Цветущем Холме фермеры-полурослики живут беззаботной жизнью, ухаживая за своими причудливыми, но плодородными участками вдали от опасностей, шума и суеты более оживлённых мест. Здешние урожаи всегда обильные, поэтому пиры — обычное событие, которое устраивает сама богиня. На них всегда ждут любого любителя природы с пустым желудком и интересными историями.

ШПИЛЬ

Шпиль, напоминающий ступицу в центре Великого Колеса, — это бесконечно высокая каменная гора, возвышающаяся над Внешними землями. Над её высшей точкой висит Сигил, улицы которого расположились внутри парящего тора.

От Шпиля исходят очаги антимагии. Хотя порталные города и большинство царств во Внешних землях находятся за пределами их досягаемости, периодический эффект подавления магии может поставить на колени архимагов и даже низвести богов до уровня смертных. В то время, как некоторые существа с трудом существуют в окрестностях рядом со Шпилём, другие, например, рилмани, процветают в его тени, поскольку, видимо, невосприимчивы к его антимагическим свойствам.

БЕСКОНЕЧНЫЕ ДВЕРИ К БЕСКОНЕЧНЫМ ПРИКЛЮЧЕНИЯМ

Любой портал может открыться в Сигил, — перекресток мультивселенной. Бессмертные, духи и планарные философы соперничают за господство в этом ошеломляющем мегаполисе. Однако самым важным в Городе Дверей остаётся его правительница — загадочная Леди Боли. За мириадой дверей города лежат прекрасные земли богов, странный мир, искажённый Внешними планами, и бесконечное количество возможностей для приключений!

«Сигил и Внешние земли» предназначена для игроков и Мастеров, которые хотят погрузиться в сеттинг Planescape. Эта книга содержит предыстории и черты для персонажей игроков, заклинания и магические предметы, а также путеводители по Сигилу и Внешним землям — плану бесконечных возможностей в самом сердце Внешних планов.

Для использования совместно с «Книгой игрока», «Бестиарием» и «Руководством Мастера» пятой редакции D&D



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

