



Белый Треугольник (The Ivory Triangle)

Дизайн: Kirk Botula and Curtis Scott

Редакторы: Bruce H. Harlick and Bill Slavicsek

Координатор проекта: Dori Jean Watry

Обложка: Brom

Иллюстрации: Thomas Baxa and Brom

Картография: Diesel

Типография: Angelika Lokotz

Оформление: Sarah Feggstad

Посвящается памяти
Кертиса Скотта,
трагически погибшего
в автомобильной аварии
19 августа 1992 года

Перевод: Сергей Кузнецов, редакция от 30.01.2010

Верстка русского pdf: Zkir

Для более полного описания района Белого Треугольника в переводе присутствуют вставки из книги «Земля, Воздух, Огонь и Вода», касающиеся двух святынь стихий, находящихся в этом районе, и вставка из модуля Черный Гребень в переводе Дрого, описывающая Ятазор (Yathazor), заброшенный древний город гитианки, расположенный под Черным Хребтом.

Описание земель Белого Треугольника делается Эсревой в 1-й год Свободы (Год Непокорства Жреца (Priest's Defiance), 26 год 190-го Века Королей).

ISBN I-56076-604-2, 1993

www.athas.ru



ОГЛАВЛЕНИЕ

Белый Треугольник (The Ivory Triangle)	1
Предисловие	3
Дневник Эсревы	3
Глава 1. Торговые форты	6
Форт Харбет (Fort Harbeth)	6
19-я Застава (Outpost 19)	16
Форт Иникс (Fort Inix)	26
Форт Фира (Fort Fyra)	38
Таинник (The Cache)	49
Глава 2: Поселения разбойников	62
Соленое Поле (Salt View)	62
Потерянный дом (Losthome)	77
Орда Пуртула (Poortool's Horde)	93
Глава 3: Земли Белого Треугольника	105
Ветроломы (Windbreak Mountains)	105
Лесной Полумесяц (The Cerscent Forest)	111
Зеленый Пояс (The Verdant Belt)	121
Великая Белая Равнина (The Great Ivory Plain)	130
Логово Отравителя (The Poisoner's Pit)	137
Мекилотовы Горы (The Mekillot Mountains)	144
Черный Хребет (The Blackspine Mountains)	149
Глава 4. Монстры Белого Треугольника.	154
Словарь названий и терминов, использующихся в книге	155

Предисловие

Дневник Эсревы

Я – Эсрева, раб Бревита Мустевы, храмовника с семьёю обручами, слуги, как и все жители Галга, великой обы Лалали-Пай.

Здесь все, что я знаю о районе, называемом Белый Треугольник. Я рассказываю это для того, чтобы перо писца могло запечатлеть мои слова, и все слуги обы разделили знания, собранные мною.

В молодости, горя желанием увидеть мир во всей его красе, я нанялся в торговый караван, и странствовал по пустыне в погоне за прибылью. В те годы я много путешествовал, но мой взгляд на мир был очень узок. Мое желание сделать карьеру в Торговом Доме заставляло меня стремиться к высотам и не ценить то, чем я владел. Я знал радость свободы, но, как и большинство рожденных с этим даром, я не ценил ее.

Однажды моя свобода была внезапно у меня отобрана. Годами я клял работорговцев, схвативших меня и обрекших на жизнь раба. Они, думал я, отняли у меня свободу и они должны заплатить за это.

Но с годами я понял, что истинный раб – это мой хозяин-храмовник. Храмовник должен душой и телом служить своей королеве. А я, хотя мои руки и скованы, в душе остаюсь свободным.

В молодости я много раз пытался сбежать. Хозяин был милосерден и не убил меня





Предисловие

за мои попытки бегства. Моя способность четко запоминать вещи, которые я видел или слышал, заставляла его быть терпимее ко мне. Моя память позволяла мне хранить записи хозяина, не таская с собой весь архив. Мои таланты дали мне возможность путешествовать с хозяином, запоминая все, что он показывал.

Наши пути пролегали по Белому Треугольнику и вдобавок к тому, что хозяин требовал запомнить, моя память сохранила многое другое из того, что я видел.

Сейчас я стар. Моя кожа выдублена солнцем, спина покрыта шрамами от бича, члены иссохли, а душа устала. Лишь моя память, которая часто угасает с возрастом, все еще служит мне. Скоро я умру, моя плоть поддержит жизнь полей и лесов моей новой родины. Я больше не жажду сладкой воды свободы, я понимаю, что уже не успею насладиться ей. Хозяин сказал, что мои слова помогут направить силы Лалали-Паи в ее битвах с Королем-Тенью. И это радует меня. Хотя оба ужасает, и многие в Галге служат ей из страха, а не из любви, все понимают, что лишь ее сила спасает нас от уничтожения войсками Короля-Тени. Будучи рабом, я служил обе большую часть своей жизни. И я рад, что в конце своих дней я все еще имею для нее ценность.

За свою жизнь я собрал много знаний и, смею надеяться, немного мудрости. Хотя я получил задание вспомнить для переписчика все, что я знаю о землях Белого Треугольника, тщеславие старого человека заставляет меня также высказать мое мнение о людях, живущих на них. Тщеславие – роскошь, непозволительная для рабов, но на закате моих дней я нахожу достаточно смелости, чтобы дать себе немного свободы.

Белый Треугольник – дополнение к игровому сеттингу ТЕМНОЕ СОЛНЦЕ. Белый Треугольник – это район Атаса, углами которого являются города Галг и Нибенай и поселок беглых рабов Соленое Поле. Этот район включает Великую Белую Равнину, Лесной Полумесяц и Мекилотовы Горы. В прилегающих районах находятся горы Черный Хребет и древняя караванная дорога, идущая через поля до Северного Ледополуса.

Игровой мир ТЕМНОЕ СОЛНЦЕ сильно отличается от других миров AD&D. Жизнь здесь испытывается на прочность сухим и жарким климатом, и каждый день проходит в борьбе за выживание.

Здесь нет гостиниц с достаточным количеством воды или безопасных мест, где герои могут отдохнуть – всюду таится опасность.

Мир Атаса был изуродован магией, его сущность искажена столетиями злоупотребления ей. Стремление выжить вынуждало всех приспособливаться к миру, и облик различных рас изменился коренным образом. Более того, сама



Предисловие

природа магии на Атасе иная, чем в остальных игровых системах AD&D, а псионические силы здесь распространены шире, чем где бы то ни было.

Если вы решили начать кампанию в мире Атаса, вы должны быть хорошо знакомы с миром Темного Солнца и «Полной Книгой Псионики», прежде чем использовать материалы, представленные в этой книге.


Это дополнение разделено на несколько частей. Первая книга включает описание торговых фортов, обзор крупнейших поселений беглых рабов, основных районов пустошей и их обитателей. Эта книга предназначена в основном для ДМа. По всему тексту разбросаны наблюдения Эсревы, раба из Галга, который путешествовал по этим землям около 40 лет.

Следующие две книги содержат детальное описание городов Галга и Нибеная. В них представлены описание культуры, социального устройства, вооруженных сил и экономики каждого из городов. Тексты написаны от лиц местных гидов, показывающих города изнутри. Кроме того, представлены основные NPC городов и листы армий BATTLESYSTEM, содержащие перечень отрядов, находящиеся на службе в этих городах.

Подробную карту Белого Треугольника можно найти в архиве.

От Великой Белой Равнины поднимаются слепящие волны жара, в Лесном полумесяце шуршат листья от шагов невидимых ног. Охотники Галга и жены Нибеная устраивают пограничные стычки. По руинам среди скал Мекилотовых Гор* гуляет эхо предсмертных криков дворфов, а гиты Черного Хребта лежат в засаде и ожидают дня, когда они обрекут города людей на забвение под песками пустыни. Это то, что составляет район Белого Треугольника и раздирает его на части. Можно ли найти лучшее место для славы, надежды и героического приключения?

(* - в оригинале - «среди скал Ветроломов», что является явной опечаткой, см. описание Ветроломов и Мекилотовых Гор - прим. переводчика).



Торговые форты

Дикие земли Белого Треугольника могут казаться не тронутыми человеком, но это не совсем так. Торговцы городов Атаса держат заставы в этих пустошах. Эти посты служат привалами для караванов, торговыми точками для кочевников пустыни и укрепленными пунктами во время войны.

В этой главе описываются несколько крупнейших торговых фортов района Белого Треугольника. Представлены история, нынешнее состояние, гарнизон, основные персонажи и торговая деятельность каждого форта. Также нарисованы планы фортов. Точное расположение фортов обозначено на большой карте Белого Треугольника.

Помните, это не все торговые форты Белого Треугольника. Спокойно вводите новые форты в этом районе, если этого требует ваша кампания.

Форт Харбет (Fort Harbeth)

Дневник Эсревы

Форт Харбет был первой крепостью, которую я посетил с моим хозяином после того, как он взял меня и узнал о моей необычной памяти. Кроме того, это место моей первой попытки бегства. Мы находились в крепости, в маленьком домике, который они держат для важных гостей. И я решил перелезть через стену и бежать в пустыню. Я хотел вернуться в свой Торговый Дом или попытать счастья в одном из поселков беглых рабов в пустыне.

На стенах было несколько стражников и наблюдатель, следящий за окрестностями. Я нашел лестницу, залез на стену, втащил лестницу наверх и перекинул ее с внешней стороны стены. Но когда я перебежал через дорожку для стражи, моя нога внезапно проломилась глину и провалилась в узкую яму. Покрывающие ее стенки шипы вонзились в ногу, припилив меня к этому месту. Я закричал и был схвачен стражниками.

Комендант форта приказал мыслеходцу проверить меня и узнал, что когда-то я был торговцем. Он решил, что я работаю на конкурентов, и хотел немедленно предать меня смерти. Мой хозяин и комендант тогда жестоко повздорили. Хозяин вовсе не проявлял милосердие, его волновала сохранность государственной собственности.

Хозяин тогда одержал верх – иначе сейчас некому было рассказывать эту историю. Но он был в ярости, и его расправа была скорой. Моя спина до сих пор хранит шрамы от порки, которую я тогда получил.



Торговые форты

Форт Харбет – главный форт Дома Иника в районе Белого Треугольника. Крепость расположена в юго-западных предгорьях Мекилотовых Гор, на пересечении караванных путей между Гулгом, Соленым Полем, и Северным Ледополусом. Он расположен на вершине большого холма в каменистых пустошах, его тыл и бока защищены не только крепостными стенами, но и отвесными склонами холма, играющими роль естественного палисада. Извилистая дорога идет по склону к главным воротам. Силу гарнизона легко недооценить, что характерно для этого Дома, но кочевники и разбойники Треугольника дважды подумают, прежде чем атаковать этот мощный форт.

История

Форт Харбет был основан как перевалочный пункт Дома Рибен для караванов торгового маршрута Галг – Ледополус. Расположенный точно посередине между этими двумя городами, форт благословлен источником воды, который недостаточно мощен для полноценного оазиса, но производит достаточное количество воды для содержания 200 человек. Дом Рибен построил цистерну для воды и небольшое укрепление для ее защиты.

Небольшая застава оставалась в руках Дома Рибен более 100 лет. Вскоре после отделения Дома Иника от Дома Рибен, на собрании было решено оставить крепость в руках Дома Иника, который использовал ее удобное расположение для отправки караванов пряностей из Галга в Тир.

Укрепление также позволило Дому Иника начать торговлю с кочевниками. Эльфийские торговцы, скотоводы и охотники благожелательно принимались в форте. Время от времени на заставу нападали разбойники, и защита маленького укрепления постепенно росла, пока не осталось ни одной банды, которая решилась бы напасть вновь.

Как и практически на всех торговых заставах, торговцы форта отказываются вести дела с разбойниками. Торговые Дома решили, что лучший способ борьбы с налетами на их караваны заключается в закрытии их рынков для сбыта краденного – исключая, разумеется, налеты на караваны конкурентов, которые активно поддерживаются. К несчастью, путешественники не всегда могут внятно объяснить происхождение своих товаров. Но племена эльфов всегда готовы сделать покупку, не задавая глупых вопросов.

Вначале торговцы Форта Харбет также избегали торговать с беглыми рабами. Но с тех пор, как группы бывших рабов стали оседлыми и начали производить товары вместо того, чтобы просто красть их, этот запрет был отменен. Торговля с бывшими рабами поддержала многие поселения рабов, позволив им расти и крепнуть.



Торговые форты

Значимость форта растет с ростом Северного и Южного Ледополусов. Присутствие этих дворфских поселений и их иловые корабли делают перевозку грузов через Устье Раздвоенного Языка в Балик экономически выгодной. Дом Иника заключил договор с Домом Вавир об оптовой продаже товаров друг другу при пересечении грузом устья. Страховая премия выплачивается Дому, несущему риск транспортировки груза через великаноопасное устье. Эта договоренность взаимовыгодна обоим Домам и Дом Иника даже открыл небольшой филиал в Балике. Он служит как представительство Дома и как лавка экзотических товаров.

Значение форта Харбет еще более выросло с основанием форта Фира. Эта точка, идеально расположенная для торговли с поселениями рабов, стала важным торговым партнером Форта Харбет. Торговля форта набрала обороты, и Дом Иника использовал дополнительную прибыль, увеличив число работников этой небольшой заставы.

Форт сегодня

Расположенный на пересечении трех крупных торговых путей, Форт Харбет часто посещается кочевниками, торговыми караванами, торговцами поселений рабов и некоторыми племенами эльфов. Часть караванов Дома Иника в Северный Ледополус и за него проходят через ворота Форта Харбет, но отправка караванов в Тир производится из штаб-квартиры Дома, в Галге. В последнее время, благодаря торговле с Северным Ледополусом, увеличился поток дворфских изделий, в основном оружия, проходящий через форт. Эти изделия можно купить в форте, хотя здесь они дороже, чем в Галге.

Вдобавок к обычному перечню товаров, Форт Харбет содержит большое стадо эрдлу. Эти птицы отъедаются на колючем кустарнике, усеивающем предгорье Мекилотовых Гор и, благодаря источнику воды, способны жить у форта круглый год, не откочевывая далеко от его стен.

Крепость – важный перевалочный пункт для торговцев, работающих в этом регионе. Редкая неделя проходит без прибытия или отбытия небольших караванов. Большая часть караванов принадлежит Дому Иника, но некоторые – из других домов, в основном Дома Вавир или Лиги Рении.

Форт Харбет обслуживает небольшие быстрые караваны, предпочитаемые Домом Иника. Эти караваны обычно перевозят грузы на спинах канков или иниксов и не используют медленные мекилотовые фургоны. Гигантские ящеры, нуждающиеся в огромном количестве воды, делают такие караваны нежеланными гостями. Крепость, однако, в состоянии принять мекилотовый фургон. В случае опасности, форт может укрыть всех животных небольшого каравана, но обычно они останавливаются в караван-сараях рядом с воротами.

Дом Иника поддерживает хорошие отношения с несколькими племенами эльфов, и эти племена периодически останавливаются в Форте Харбет. Глава



Торговые форты

торговцев форта обычно недоверчиво относится к эльфам, которых он не знает, и не позволяет торговать трофеями, определенно взятыми в налете.

Глава торговцев не допускает три-кринов в форт, даже если они прибыли для торговли. Для три-кринов, приходящих в крепость, установлен специальный прилавок за ее стенами и вся торговля с ними ведется там.

Гарнизон

В Форте Харбет находятся 10 торговцев, включая главу торговцев Волтиана Инику и его помощницу Келиру Легар. Эта небольшая торговая компания охраняется 40 солдатами под командованием великаныща Гургена Варста. Четверо солдат – 7-уровневые десятники, остальные – 5-уровневые воины. Воины одеты в сыромятные доспехи (hide armor), вооружены костяными топорами и легкими арбалетами и носят кожаные щиты.

Гарнизон находится в хорошо укрепленной крепости. В дополнение к обычной защите в виде высоких стен и крепких ворот, внешний периметр крепости оборудован ловушками. Большинство ловушек довольно простые: замаскированные ямы и шипастые капканы на верхушке стен, выпадающие камни во внешней облицовке стены для защиты от верхолазов и другие задерживающие и травмирующие ловушки. Ловушки предназначены для противодействия скрытому проникновению, а гарнизон крепости достаточно силен для отражения прямой атаки. Гарнизон недавно был увеличен из-за растущего беспокойства, что беглые рабы из поселка Соленое Поле могут решить напасть на форт, а не торговать с ним. Караваны и торговцы тщательно досматриваются, и Гурген Варст имеет приказ не допускать одновременного присутствия в крепости более 10 человек, не принадлежащих к Дому Иника. Некоторые проезжие торговцы, принужденные ночевать в караван-сараях, были недовольны такой политикой, но на данный момент Форт Харбет ни разу не был захвачен.

Персонажи

Волтиан Иника (Waltian Inika)

Человек (мужчина), торговец, законно-нейтральный

STR 17

DEX 13

CON 12

INT 13

WIS 15

CHA 12

AC: 8 (стеганный доспех (padded armor))



Торговые форты

Движение: 12
Уровень: 7
НР: 27
THAC0: 15
Кол-во атак: 1
Урон: 1d4+1 (бронзовый кинжал)
1d4+2 (снаряды пращи)
Псионика: PSPs 63
Стихийные способности (wild talent):
-контакт (contact) (PS 17; Cost: special+1/round)
-передать мысли (send thoughts) (PS 12; Cost: contact+2/round)

Волтиан Иника – высокий и стройный темноволосый человек с коротко подстриженной бородой. Его дорогие шелковые одежды и уверенная манера держаться со всей очевидностью показывают, что он является главой торговцев Форта Харбет.

Волтиан – человек, амбиции которого превосходят его способности. Он достаточно компетентен, но не имеет достаточной прозорливости или силы характера для того, чтобы стать лидером. Он провел большую часть жизни в наиболее значимых торговых постах Дома Иника, сначала как помощник главы торговцев и агент, а затем как глава торговцев важнейших пунктов. Он мало путешествует с караванами, считая, что возможные выгоды не перевешивают рискованность этого некомфортного и опасного образа жизни.

Его направляют на работу в удаленных постах, вдали от городов, по ряду причин. Во-первых, хотя Волтиан хитрый и искусный торговец, он совершил ряд серьезных ошибок, которые стоили Дому значительных убытков. Эти случаи остались в далеком прошлом, но у глав Дома Иника хорошая память.

Во-вторых, его природные телепатические способности делают его идеальным представителем на удаленных заставах. Его псионические силы позволяют делать короткий ежедневный отчет в штаб-квартиру в Галге. И хотя его телепатическая способность позволяет устанавливать только одностороннюю связь, а его сил хватает лишь на один-два сеанса связи в день, он не был бы таким ценным в центральном представительстве Дома.

И, наконец, характер Волтиана препятствует его карьерному росту в Галге. Советникам матриарха дома, Андиямы Иники, не нравится его высокомерное отношение к тем, кто равен или ниже его по рангу, и его подбострастие по отношению к тем, кто выше. Волтиан считает себя экспертом во всем и переполнен ощущением собственной важности. Советники Андиямы надеются, что обязанности по управлению фортом научат Волтиана трезвому мышлению и корректности поведения. Никто не против желания Волтиана подняться в иерархии Дома, но есть серьезные опасения, что у него просто нет необходимых для этого качеств.



Торговые форты

Келира Легар (Kelira Legar)

Человек (женщина), торговец, законно-добрая

STR 15

DEX 13

CON 7

INT 11

WIS 17

CHA 17

АС: 8 (стеганный доспех (padded armor))

Движение: 12

Уровень: 5

НР: 13

THAC0: 17

Кол-во атак: 1

Урон: 1d4 (бронзовый кинжал или легкий арбалет)

Псионика: PSPs 31

Стихийные способности (wild talent):

-старение (aging) (PS 2; Cost: 15)

Келира Легар – привлекательная молодая женщина двадцати с небольшим лет от роду. Свою карьеру торговца она начала на должности администратора в штаб-квартире Дома Иника в Галге. Ее перспективы были видны довольно ясно: скорее всего, ей суждено было оставаться приказчиком средней руки до конца своих дней. Это вполне подходило Келире Легар: ее чувствительной натуре недоставало напористости потенциального лидера дома. Более того, она даже не принадлежала к семье Иника, и, следовательно, любые ее попытки подняться в иерархии Дома были бы весьма затруднены.

Тем более удивителен был ее запрос четырехмесячной давности о переводе на заставу в пустыне. Она объяснила Баретту, своему начальнику, что ей кажется, что этот перевод обогатит ее новым опытом и позже она сможет принести больше пользы в Галге. Баретт решил, что Дому будет полезен администратор с опытом полевой работы, и устроил перевод Келиры в Форт Харбет. Но этот запрос был неожиданным и не соответствовал характеру Келиры. Поэтому ее начальник посоветовал Волтиану не спускать с нее глаз.

Вместо того, чтобы наблюдать за Келирой, Волтиан просто не подпустил ее к своим торговым делам. Он заподозрил, что она шпионит на конкурентов в Галге, и решил, что не даст ей возможности подвергнуть опасности торговлю Дома Иника, не раскрыв себя. Она встречала караваны, но ей было запрещено вести с ними торговлю. На пустынной заставе она стала более уверенной в себе и общительной, большинство караван-вожатых предпочитали ее приятную компанию заносчивому



Торговые форты

Волтиану. До Галга дошли слухи о том, что Келира подает большие надежды и может расширить деловые связи дома.

Но ее талант переговорщика не мог проявиться, пока она работала на Волтиана. А так как Дом прилагал постоянные усилия по подготовке кадров, на начальников была возложена обязанность поиска и продвижения многообещающих агентов. Баретт был бы счастлив забрать Келиру назад, но теперь, когда она подчинялась Волтиану, было маловероятно, что она вернется в Галг. У руководства дома было достаточно других дел и о Келире забыли. Ее карьерный рост, как и у Волтиана, остановился.

Никто, кроме Келиры, не знал, что истинная причина, по которой она запросила перевод, не имеет ничего общего со стремлением подняться по карьерной лестнице. Не так давно Келира открыла у себя стихийные псионические способности. Годами она желала проявить силу своего разума, но когда это получилось, она пришла в ужас. Ее способностью оказалась сила ускорять старение. Она испугалась, что выпустила какого-то демона из глубин своей души, и стала опасаться, что окажется неспособной противостоять искушению использовать свою силу на окружающих. На самом деле Келира редко ссорится с людьми, и тем более не испытывает ни к кому ненависти, способной спровоцировать применение этой могущественной псионической способности. Кроме того, для использования этой способности требуется хорошая физическая форма, поэтому маловероятно, что она когда-либо сможет ее применить. Но это не уменьшает ее страх.

Гурген Варст (Hurgen Vurst)

Великаньш (мужчина), Воин/Псионик, Законно?

STR 21

DEX 17

CON 17

INT 15

WIS 15

CHA 13

АС: -1 (шкура браксата + ловкость)

Движение: 15

Уровень: 9/9

НР: 115

THAC0: 8 (6 для метательного оружия)

Кол-во атак: 3/2

Урон: 1d10+7 (бронзовый двуручный меч),

1d6+9 (метательные камни)

Псионика: PSPs 102

Защиты (defense modes):



Торговые форты

- крепость разума (intellect fortress) (PS 12; Cost: 4)
- ментальный барьер (mental barrier) (PS 13, Cost: 3)
- пустой разум (mind blank) (PS 8; Cost: 0)
- щит мыслей (thought shield) (PS 12; Cost 1)
- башня железной воли (tower of iron will) (PS 13; Cost: 6)

Психокинетика (Psychokinesis):

Науки (Sciences):

- проекция силы (project force) (PS 15; Cost: 10)
- телекинез (telekinesis) (PS 12; Cost: 3+1/round+)

Умения (Devotions):

- двигать предмет (animate object) (PS 12, Cost: 8+3/round)
- контроль тела (control body) (PS 15; Cost: 8+8/round)
- контроль пламени (control flames) (PS 14; Cost: 6+3/round)
- силовой барьер (inertial barrier) (PS 14; Cost: 7+5/round)

Психометаболизм (Psychometabolism):

Умения (Devotions):

- реакции тела (biofeedback) (PS 15; Cost: 6+3/round)
- управление весом (body equilibrium) (PS 14; Cost: 2+2/round)
- перелить здоровье (lend health) (PS 16; Cost: 4)

Телепатия (Telepathy):

Науки (Sciences):

- подчинение (domination) (PS 11; Cost: contact+varies)
- связь разумов (mindlink) (PS 10; Cost: contact+8/round)
- вселение (switch personality) (PS 13; Cost: contact+30)

Умения (Devotions):

- антипатия (aversion) (PS 11; Cost: contact+8/turn)
- контакт (contact) (PS 15; Cost: varies+1 /round)
- рассеянность (daydream) (PS 15; Cost: contact+3/round)
- поиск жизни (life detection) (PS 13; Cost: 3+3/round)
- защита разума (mind bar) (PS 13; Cost: 6+4/round)

Гурген Варст – великаньш, командующий гарнизоном Форта Харбет. Он трех с половиной метров ростом (11 футов), широкоплечий и невероятно сильный. Он всегда законопослушный, с преобладанием законно-нейтрального мировоззрения, в подражание Волтиану Инике, главе торговцев крепости. Гурген умнее большинства великаньшей и это делает его чрезвычайно опасным противником. Он отвечает за систему ловушек, защищающих внешние стены, и даже разрабатывает свои собственные, с все более и более растущим умением. Он один из самых уважаемых командиров Дома Иника.



Торговые форты

Карта Форта Харбет

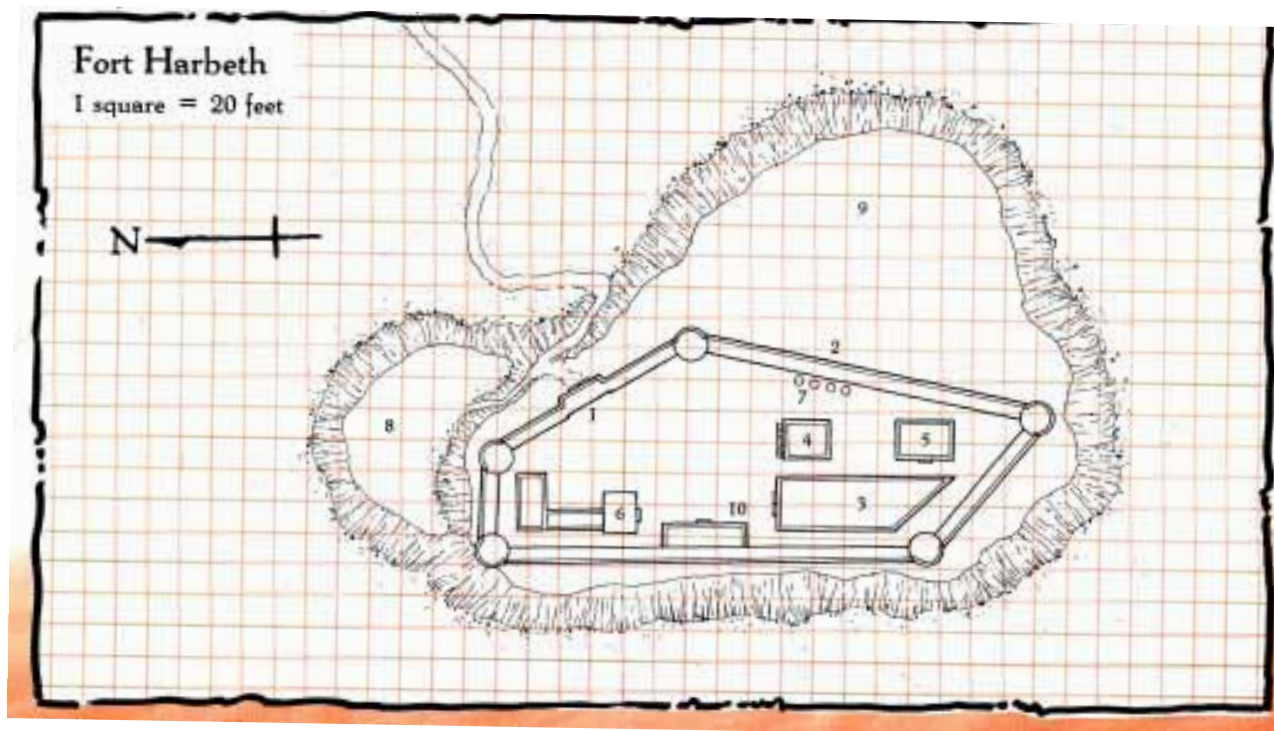
1) Главные ворота. В привратной башне установлены высокие ворота с опускающейся решеткой, сделанной из древесины агафари. Решетка поднята днем (за исключением, разумеется, дней, когда на форт нападают) и опускается на ночь. Четыре человека круглосуточно охраняют ворота, наблюдая за караванами, идущими по дороге.

2) Стены. Шестиметровые (20 футов) каменные стены с зубцами наверху. По два человека круглосуточно находятся на каждой из стен форта. В центре каждой стены установлен сигнальный гонг. По сигналу этих гонгов все стражники крепости бросаются на ее защиту.

Участки стены оснащены множеством ямок 20-ти сантиметров (8 дюймов) в диаметре, утыканных шипами, чтобы наступивший в них нарушитель не смог вытащить ногу. Ямки покрыты слоем обожженной на солнце глины и днем их легко заметить. Они представляют опасность только для ночных визитеров и налетчиков, быстро перелезающих через стену. Гурген тренирует своих людей загонять нападающих на эти участки, чтобы ухудшить их положение. Сам Гурген не опасается ловушек, так как его ступня слишком велика для того, чтобы пролезть в них.

Точное указание мест ловушек отдается на усмотрение ДМ.

3) Склад. В этом здании хранятся товары Форта Харбет. Большая часть здания – собственно склад. Он покрыт кожаным тентом на деревянной раме, защищающим товары от прямых солнечных лучей, но днем склад все равно превращается в





Торговые форты

настоящую душегубку. В задней части здания расположены клетушки рабов; 80 рабов форта загоняются в них на ночь и запираются.

4) Торговая контора. В этом здании расположены торговая контора и резиденция главы торговцев. Это двухэтажное здание, небольшой лестничный пролет на фасаде здания ведет на второй этаж. Второй этаж – торговая площадка, простая и функциональная. На этом этаже также расположены комнаты четырех личных рабов Волтиана.

Нижний этаж, заглубленный в землю и, следовательно, довольно прохладный – жилище Волтиана. Здесь есть все удобства, включая трубу от цистерны с водой, ведущую в бассейн для омовения. Этот бассейн и вода, его наполняющая, сильно раздражают некоторых торговцев, приученных ценить воду в своих путешествиях.

5) Общежитие торговцев. В этом здании живет Келира и другие торговцы, работающие на Волтиана. Здание разделено на три спальные комнаты, в которых живут три человека и обслуживающий их раб. В общей центральной комнате торговцы едят и обсуждают в холодке текущие торговые дела. Волтиан редко появляется здесь.

6) Казармы гарнизона. Сорок солдат и их десять рабов располагаются в длинном здании; квадратное здание на юге – квартира Гургена, с потолком и мебелью, приспособленными к его большим размерам. Кухня пристроена к восточной стороне здания. Гарнизонный повар готовит на всех обитателей форта.

7) Цистерны. Эти большие каменные цилиндры служат для сбора воды из источника. Если источник вдруг иссякнет, запаса в цистернах хватит для нормального обеспечения водой всех свободных людей форта в течение шести месяцев. (Если же в эти дни воду давать также рабам и эрдлу, то запаса хватит только на два месяца). Вода из источника течет прямо в цистерны, а кожаный тент, натянутый сверху, и холодная струя воды из источника предохраняют воду в цистернах от нагревания и застывания.

8) Загон эрдлу. Эта впадина служит загонем для стада эрдлу. Днем стадо пасется в кустарниках, а на ночь загоняется сюда. Стенки впадины слишком крутые для того, чтобы эрдлу могли забраться по ним, птицы могут входить в загон и выходить из него только по узкому, наклонному проходу. Проход закрывается грубыми воротами, сделанными из костей мекилота.

9) Караван-сарай. На этой широкой площадке утоптанной земли торговцы и их караваны останавливаются при посещении Форта Харбет. Через узкую трубу, идущую от цистерн, можно наполнить водой впадину на западной стороне; труба закрывается изнутри крепости, что предотвращает потерю воды в случае осады. Площадка расчищается от растительности солдатами гарнизона и пасущимися эрдлу.

10) Стойло. В этом здании содержится небольшой рой канков, служащих скакунами для обитателей крепости. Предполагается, что в Форте Харбет всегда находится 20 канков. Ресурсы форта, однако, обычно не полностью мобилизованы.



Торговые форты

Погонщики канков должны быть уверены, что королевы роя не отложили яйца в загоне, поэтому его тщательно очищают от растительности. Беременные королевы роя отгоняются в ближайшие поля, где рой может вырастить потомство. Когда детеныши вылупляются, канков загоняют обратно в крепость. Лишние канки продаются или прогоняются прочь.

19-я Застава (Outpost 19)

Дневник Эсревы

Никогда не забуду день, когда я впервые увидел 19-ю Заставу. Соляная буря в год Ярости Ветра принесла опустошение всему району Белого Треугольника и после того, как буря успокоилась, хозяин получил задание проверить восточные поселения. Хозяин решил остановиться на 19-й Заставе и именем обы Лалали-Паи потребовать убежища. То, что мы увидели, заставило меня проклинать свою хорошую память.

Когда мы прибыли в район, в котором располагалась застава, мы сначала не смогли ее найти. Громадные наносы из смешанного с солью песка, задержанного склонами Мекиловых Гор, полностью изменили вид этого района, засыпав все ориентиры. Пыль из иловых впадин взбаламутило ветром и она толстым слоем покрывала дюны. В конце концов, хозяин забрался на большую дюну, огляделся вокруг и подал мне знак следовать за ним.

В конце нашего спуска, из песка, соли и ила выступали руины 19-й Заставы. Ее постройки были разрушены ударами яростного ветра и весом нанесенного песка. Но самое худшее зрелище открылось, когда мы нашли останки персонала заставы, пытавшегося найти убежище. Песок, гонимый ветром, содрал плоть с их костей. Падальщики подобрали то, что осталось. Хозяин развернулся и пошел обратно. Ни он, ни я не думали, что заставу когда-нибудь восстановят.

Но, как ни удивительно, это случилось. Перенесенная в более защищенное от ветров Великой Белой Равнины место, застава вновь начала работать. Хозяина много раз вызывали сюда для того, чтобы он проверил груз, так как караваны Дома Вавир постоянно торговали с обой. Хозяин часто говорил, что торговцы Дома Вавир – проныры почище эльфов; и каждый раз, когда я сталкивался с ними, я убеждался, что он был очень мягок в своей оценке.



Торговые форты

Особенность 19-й Заставы (и всех предприятий Дома Вавир) заключается в том, что на ней не держат рабов. Начальник заставы сказал моему хозяину, что человек имеет стимул работать лучше, если он получает за свой труд плату. Хозяин ответил, что наилучший стимул человек получает, если этой платой является его собственная жизнь. И я согласен с хозяином.

История

19-я Застава была основана несколько десятилетий тому назад, во время периода экспансии в истории Дома Вавир. В начале правления патриарха Табароса Вавира, города дворфов Северный и Южный Ледополус только начали строительство моста через Устье Раздвоенного Языка. Табарос, увидевший возможность установления торгового пути в Нибеная, основал 19-ю Заставу под защитой расположенных неподалеку Мекилотовых Гор.

Усилия дворфов Ледополуса оказались бесплодными, но 19-я Застава хорошо послужила Дому Вавир. Пусть это и не самый активный из торговых фортов, его удобное для идущих на юг караванов из Нибеная расположение делает форт излюбленным местом их привала.

Караваны, обходящие поселения юго-востока Тирского региона, часто закупают здесь товары, так как они благожелательно встречаются главой торговцев Рагстолом Вавиром вне зависимости от того, какому Торговому Дому они принадлежат (как правило).

Вначале, застава была маленькой постройкой в защищенной долине у восточного склона Мекилотовых Гор. По мере роста заставы, она стала выполнять задачи настоящего торгового форта и укреплять свою защиту. Однако, она все еще не так самодостаточна, как Форт Харбет или Форт Иникс.

В ранние годы, наемники более сильных Домов (в основном Дома Цалакса) попытались выкинуть Дом Вавир из этого района. Застава была несколько раз сожжена дотла «неизвестными разбойниками», хотя все понимали, кто стоит за этими нападениями. Наконец, Дом заключил союз с эльфами племени Быстрого Ветра, и следующий отряд наемников внезапно наткнулся на 200 эльфийских воинов. После устроенной эльфами бойни налеты прекратились.

Другой враг был куда более смертоносен и неумолим. Тридцать два года назад свирепая буря с Великой Белой Равнины столкнулась с идущим на запад иловым штормом и огромные массы удушающей пыли и жесткого как терка песка обрушились на восточные склоны Мекилотовых Гор. Эта буря погребла под собой 19-ю Заставу, все были задушены пылью, и когда буря утихла, от заставы не осталось и следа. Как только Дом Вавир узнал о катастрофе, он отправил новую команду на восстановление заставы. Сейчас она расположена в глухом ущелье, ведущем вглубь горной гряды, закрытая склонами гор. И хотя место расположения заставы стало



Торговые форты

другим, Дом Вавир сохранил ее старое название в память о торговцах, погибших на первой заставе.

На 19-й Заставе все еще считают, что хорошие отношения с соседями защищают надежнее каменных стен. Это пренебрежение физической защитой спровоцировало несколько нападений, однако торговые принципы Дома Вавир позволили ему приобрести множество союзников и немногие рискнут стать объектами мести, которая последует в случае уничтожения заставы. Кроме того, застава охраняется Астембой Вавиром, могущественным магом-хранителем, его сил достаточно для того, чтобы держать на расстоянии небольшие банды налетчиков.

Форт сегодня

В последнее время форт, через Торговый Дом Форты Фира, стал главным торговым партнером поселения рабов Соленое Поле. Дом Вавир давно борется с рабством и 19-я Застава способствует процветанию и стабильности Соленого Поля. Рагстол поддерживает ремесленников Соленого Поля, покупая их изделия. Он позволяет трупшам артистов выступать перед караванами до тех пор, пока они понимают различие между представлением и набегом, и он всегда скупает всю соль, которую может поставить Форт Фира.

В соответствии со своей торговой этикой, Рагстол пытается подорвать силы разбойников, отказываясь открывать свои ворота для бывших рабов, приносящих любые товары, кроме тех, которые, по его сведениям, они производят. Дом хочет видеть Соленое Поле своим постоянным торговым партнером, и уполномочил Рагстола открыть кредитную линию для Соленого Поля, чтобы быть уверенным в выживании поселка. Рагстол поощряет бывших рабов Соленого Поля к прекращению набегов и увеличению объемов добычи соли и потока товаров, производимых ремесленниками поселка. Однажды, сказал он торговцам Форты Фира, жители Соленого Поля будут желанными гостями встречающихся караванов. До сих пор, однако, этого не произошло.

Тем не менее, торговля с Соленым Полем и Фортом Фира остается оживленной. Люди из поселений рабов предпочитают иметь дело с Домом Вавир, из-за благожелательности Рагстола и политики заставы по отношению к рабству. Дом Вавир в Галге и Нибенае особо не притесняют, так как его поддержка Соленого Поля не доставляет особых проблем этим городам-государствам, а остальных королей-колдунов не сильно волнует то, что происходит так далеко от их земель.

Застава также поддерживает связи с эльфийскими кочевниками. Несколько эльфийских племен часто посещают крепость. Некоторые путешественники говорят, что Дом Вавир использует эту удаленную заставу для связи с Тенями. Когда племя эльфов разбивает палатки у стен заставы, начинается большое веселье. Во время этих визитов у эльфов можно купить материальные компоненты заклинаний.



Торговые форты

Некоторое количество эльфов порой остается в качестве наемников, охраняющих небольшие группы торговцев от грабителей.

Три-крины также приходят сюда для торговли, хотя в крепости не так уж и много вещей, их интересующих. Рагстол содержит приличное стадо эрдлу для торговли с приходящими три-кринами. Крины знают, что здесь можно добыть хорошую еду, но перспектива поесть, не охотясь на добычу, не очень их привлекает.

19-я Застава более изолирована, чем большинство торговых фортов Белого Треугольника. Дом Вавир, хотя и весьма большой, не всегда способен поддерживать постоянный контакт с отдаленными заставами. Это дает Рагстолу достаточно свободы в управлении крепостью. Он отправляет регулярные отчеты в Балик, но получает лишь формальные инструкции от руководителей Дома пару раз за год.

Гарнизон

На 19-й Заставе располагаются четыре торговца, включая Рагстола и его сына Астембу. Остальные двое обычно отсутствуют, сопровождая караваны в Северный Ледополус или из него.

19-я Застава держит небольшой гарнизон, состоящий из 15 воинов 4-го – 7-го уровней. Есть несколько эльфов и мулов, однако костяк составляют люди. Отряд вооружен достаточно разнообразно, но ни у кого нет доспехов хуже, чем из сыромятной кожи (hide armor) (АС 6). Это разношерстное войско неожиданно эффективно, в большой степени благодаря тому, что воины служат не за страх, а за совесть и их служба хорошо оплачивается Рагстолом.

Как уже говорилось ранее, застава не слишком хорошо укреплена. У нее низкие стены, призванные скорее задержать нападающих, а не остановить их. На крепость было совершено несколько нападений, но союзники крепости (либо из Соленого Поля, либо из эльфийских племен) вынудили разбойников искать добычу с меньшим количеством друзей.

Персонажи

Рэгстол Вавир (Ragstol Wavir)

Человек (мужчина), торговец, нейтрально-добрый

STR 11

DEX 15

CON 7

INT 17

WIS 15

CHA 15

АС: 8 (кожаный доспех (leather armor))



Торговые форты

Движение: 12
Уровень: 10
НР: 27
THAC0: 16
Кол-во атак: 1
Урон: 1d4 (бронзовый кинжал)
1d4+1 (тяжелый арбалет)
Псионика: PSPs 37
Стихийные способности (wild talent):
-определение яда (poison sense) (PS 15; Cost: 1)

Рагстол Вавир – 42-летний глава 19-й Заставы. Это долговязый человек, 2-х метров ростом (6,5 футов) с курчавыми светло-коричневыми волосами, вытянутым унылым лицом, длинными, тощими конечностями и очень смуглой кожей.

Рагстол много лет был караван-вожатым, пока его караван не попал в иловый шторм в нетореных пустошах к югу от Балика. Он был сброшен на землю запаниковавшим кродлу, когда обматывал голову мокрой тканью и потерял сознание. И он был бы погребен под илом, если бы один из его работников не проходил мимо.

К сожалению, долгое пребывание под слоем ила подорвало его здоровье. Его часто одолевают приступы кашля, а сила его молодости безвозвратно ушла.

Но, хоть его физическая форма уже не та, его разум, как и раньше, остер и искусство торговца никуда не делось. Он потратил много времени, помогая Форту Фира и стараясь убедить бывших рабов Соленого Поля отказаться от участия в набегах. Он считает, что добился значительного прогресса и не хочет уходить до тех пор, пока не увидит, что район стал безопасным для торговли.

Из-за этого Рагстол отклонил несколько предложений Дома Вавир вернуться в Балик. Несмотря на свой возраст, он остается в пустошах, помогая Соленому Полю и развивая 19-ю Заставу. Его таланты перевешивают эксцентричность его натуры, заставляя торговцев его Дома смириться с ней и давать ему идти своим собственным путем, но никто не может сказать, как долго еще этот болезненный человек сможет работать.

Если у Рагстола и есть слабые места, то это его доверчивость и нежелание постоянно контролировать ситуацию. В торговых делах его нелегко превзойти, но ежедневное управление заставой он практически полностью переложил на сына и командующего гарнизоном. Некоторые из его подчиненных радуются такой свободе и работают лучше, чем обычно; другие же пользуются ситуацией, чтобы уклоняться от выполнения своих обязанностей. Некоторые пытаются понять, что это – такой метод управления или отсутствие управления. Пока что его сын полностью оправдывает его доверие, а командир гарнизона как минимум не подводит, но



Торговые форты

многие беспокоятся, что начало кризиса – только вопрос времени. Тогда то и станет ясно – не ослабла ли с возрастом способность Рагстола к руководству?

Мерстен Велл (Mersten Vell)

Мул (женщина), гладиатор, хаотично-нейтральная
STR 17
DEX 13
CON 18
INT 10
WIS 12
CHA 13
АС: 5 (чешуйчатая броня из панциря канка (kank scale mail))
Движение: 12
Уровень: 8
НР: 77
THAC0: 7
Кол-во атак: 2 (меч), 3/2
Урон: 2d4+9 (бронзовый полуторный меч)
1d8+7 (длинный лук)
Псионика: PSPs 60
Стихийные способности (wild talent):
-внутренний компас (radial navigation) (PS 4; Cost: 4+7/hour)

Мерстен Велл – бывшая рабыня, бывший гладиатор и бывшая жительница поселка Соленое Поле. Простая женщина с армейским жилкой, она находит переход рабов Соленого Поля к жизни, посвященной труду ремесленников и устройству представлений, слишком непривычным. И хотя ей стало трудно уживаться с артистами Соленого Поля, она сделает все, что нее зависит, чтобы жители Соленого Поля не были вновь обращены в рабство.

Она убедила Фиру направить ее на 19-ю Заставу с приказом изучить ее деятельность. Фира, не спрашивая одобрения Ксайнона, лидера Соленого Поля, дал свое согласие. Мерстен предложила свои услуги Рагстолу Вавиру и он с радостью принял их.

Мерстен – типичный мул. Она уважает Рагстола, но не забивает голову его размышлениями по поводу торговли или права частной собственности. И хотя она уже не гладиатор в Нибенае (ее прежнем доме), она по-прежнему мыслит конкретными, ясными категориями, что принесло ей столько побед на арене.

Ее статус лучшего бойца на заставе сделал ее очевидным кандидатом на роль командира гарнизона. В бою Мерстен предпочитает нападать первой, невзирая на соотношение численности, ожидая, что ее товарищи последуют за ней и проявят свою воинскую доблесть. Она не тратит много времени на выработку стратегии и



Торговые форты

обычно не использует разведчиков и не придумывает хитрые планы. Многие друзья Рагстола призывают его уделять больше внимания обороне заставы и считают тактическую негибкость Мерстен главным уязвимым местом в обороне.

Помимо прочего, Мерстен – не слишком хладнокровный мул. Она старается обуздать свой характер, но ей это не всегда удается. Если ей бросают вызов или пытаются на нее давить, она, как правило, впадает в бешенство. До сих пор Рагстолу удается контролировать темперамент мула, но если Мерстен не изменится, то Рагстол боится, что вынужден будет отослать ее обратно в Соленое Поле.

Астемба Вавир (Astemba Wavir)

Человек (мужчина), маг-хранитель, нейтрально-добрый

STR 16

DEX 12

CON 17

INT 17

WIS 15

CHA 14

АС: 10

Движение: 12

Уровень: 5

HP: 24

THAC0: 18

Кол-во атак: 1

Урон: 1d4+2 (бронзовый кинжал)
1d3+2 (дротики (dart))

Псионика: PSPs 60

Стихийные способности (wild talent):

-внутренний компас (radial navigation) (PS 4; Cost: 4+7/hour)

Заклинания:

1-й уровень: понимание языков (comprehend languages), магические снаряды (magic missile) x 3.

2-й уровень: самоизменение (alter self), отмычка (knock).

3-й уровень: притворная смерть (feign death).

Астемба Вавир – сын Рагстола Вавира и, на свой лад, довольно умелый торговец. Он не слишком искушен в торговых делах, однако оценивает товары быстрее и точнее отца. Он одевается как торговец и вооружен бронзовым кинжалом и он очень похож на своего отца. Астемба с уверенностью смотрит на свое будущее в Доме Вавир.

Немногие в курсе, однако, что Астемба – маг-хранитель. Астемба тщательно скрывает свои способности, и лишь отец знает о его противозаконных



Торговые форты

исследованиях. Астемба обычно предпочитает заклинания без материальных компонентов или с компонентами, которые могут быть легко найдены. Он использует заклинание понимания языков для того, чтобы демонстрировать типичное для торговца знание нескольких языков и на самом деле выучил несколько нечеловеческих языков, не прибегая к помощи магии.

Магия Астембы – секретное оружие Рагстола. Он не использует магию в повседневных торговых делах (невозможно создать устойчивый бизнес, зачаровывая партнеров), но не раз магические снаряды Астембы склоняли чашу весов в пользу обороняющейся заставы.

К несчастью для Астембы, необходимость поддерживать свою тайну ограничила его выбор заклинаний. Есть только 10% шанс того, что у него окажется заклинание, не указанное в его «обычной» книге заклинаний. Он увлечен магией и старается составить хорошую книгу заклинаний как можно быстрее.

Астемба поддерживает близкие отношения с эльфами племени Быстрого Ветра, используя свое положение для того, чтобы завоевывать их уважение и доверие. Чтобы заполучить полное доверие племени Быстрого Ветра требуется много лет, но Астемба надеется, что однажды он сможет попасть в племена эльфов, чтобы дальше учиться магии.

Перуан Вечерняя Звезда (Perian Evenstar)

Эльф (женщина), воин/вор, нейтральный

STR 10

DEX 18

CON 10

INT 14

WIS 10

CHA 14

АС: 3 (клепанный доспех из панциря канка (kank studded leather) + ловкость)

Движение: 12

Уровень: 6/7

HP: 35

THAC0: 15 (13 для лука, 11 для удара в спину (backstab))

Кол-во атак: 1

Урон: 1d8 (бронзовый длинный меч и лук)

1d4 x3 (удар в спину бронзовым кинжалом)

Воровские умения (в доспехах):

PP 30 (0)

OL 20 (10)

F/R T 30 (20)

MS 105 (85)

HS 105 (85)



Торговые форты

DN 60 (50)

CW 80 (50)

RL 0 (0)

Периан Вечерняя Звезда – боец гарнизона под командованием Мерстен Велл. Странствующая эльфийская воительница племени Теней, несколько лет назад она нанялась на 19-ю Заставу для того, чтобы больше узнать о людях.

Рагстол тайно связывается через нее с Тенями. Периан продает материальные компоненты заклинаний и занимается другой незаконной торговлей, которой не может заниматься Рагстол, кроме того, через нее он связывается с племенем Быстрого Ветра в случаях, когда 19-й Заставе нужна помощь.

Племя Быстрого Ветра – независимый буйный отряд, но Тени – одна из групп, на зов которых они отвечают. Многие люди, занимающиеся контрабандой, не пересекаются с Тенями, но если это приходится делать, они ведут себя с ними крайне осмотрительно. В качестве вознаграждения за помощь Периан, Рагстол не берет с нее комиссии за ее собственную торговлю и иногда позволяет другим эльфам Теней прятаться на заставе.

Периан – одна из причин, по которым Рагстол отказывается возвращаться в Балик. Так как Дом Вавир не может торговать с Тенями, эта торговля обычно осуществляется в рамках договоренности Теней с отдельными торговцами. Сын еще не готов принять это на себя, а другим торговцам, даже из своего Дома, он не может открыть свои подлинные дела с Периан. Кроме того, он опасается, что если он уйдет, и контакты с Тенями будут прекращены, застава останется без достаточной защиты.

Большинство людей на заставе не понимают, почему он так возится с этой Периан. Эльфийка высокомерна и постоянно устраивает всем проверки на вшивость и поэтому почти никому в гарнизоне она не нравится. Мерстен Велл вначале была весьма сильно настроена против нее, так как не понимала, как можно быть столь заносчивой и зачем постоянно испытывать прочность товарищеских уз. Рагстол заступился за Периан, и это показало, что у Рагстола есть какие-то дела с ней. Периан решила жить вместе с Рагстолом для того, чтобы скрыть от остальных истинную подоплеку их отношений.

Карта 19-й заставы

1) Караванная тропа. Эта узкая тропа ведет на Великую Белую Равнину, и ее начало хорошо обозначено, а сама тропа расчищается от камней гарнизоном заставы. Тропа хорошо утоптана и достаточно широка для прохода мекилотового фургона. Тропа заканчивается широкой открытой площадкой, на которой останавливаются прибывающие караваны.



Торговые форты

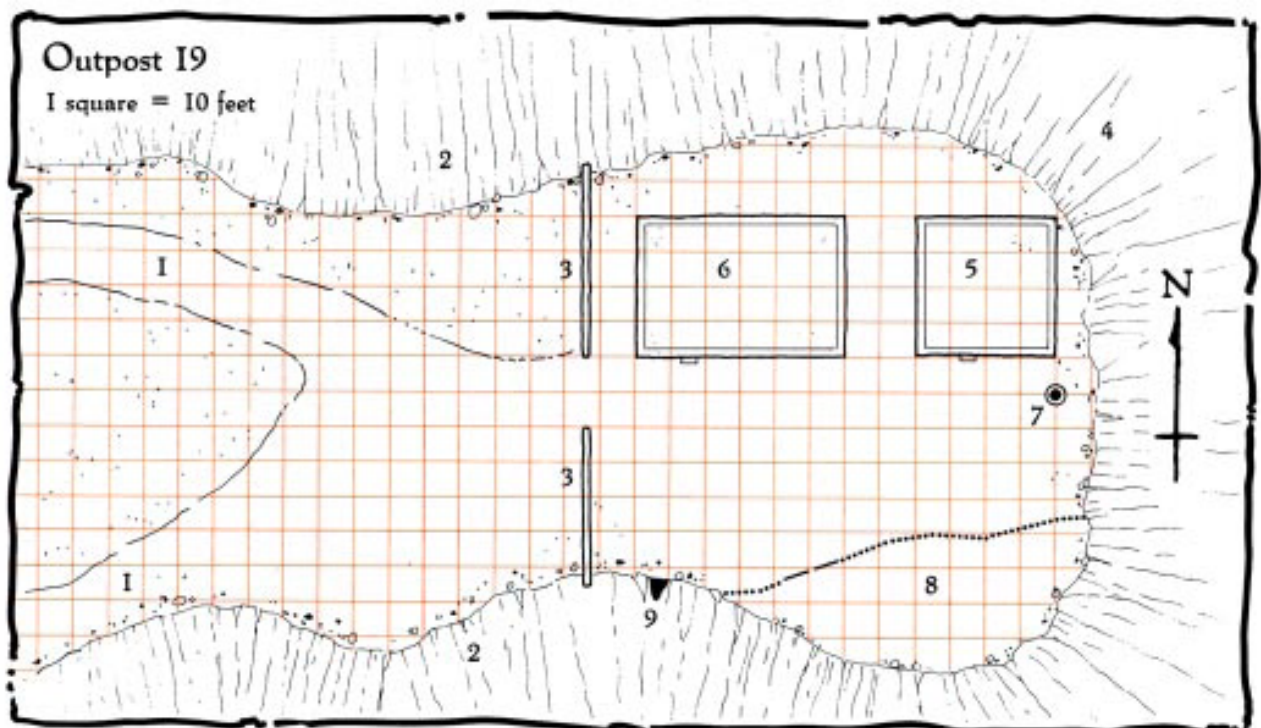
2) Стены ущелья. Высокие, обрывистые стены защищают 19-ю Заставу от ветров и песчаных бурь. Ущелье несколько раз петляет и поворачивает, что хорошо защищает заставу от ветра.

Стены ущелья местами поднимаются до 60 метров (200 футов) и очень красивы, благодаря разноцветным слоям горных пород, составляющим их. Внизу стены пригодны для скалолазания, но наверху утесы почти отвесны и практически никто не может забраться по ним наверх (или спуститься вниз), не сломав себе при этом шею. Сверху окрестности ущелья не исследованы и никто никогда не пытался подойти к заставе с других направлений, кроме караванной тропы.

3) Стена. Эта низкая каменная стена отмечает основную линию обороны заставы. Она достаточно высока для того, чтобы через нее нельзя было перескочить верхом на кродлу, но обычный человек легко может взглянуть поверх нее или перелезть через нее. (Три-крины легко перепрыгивают через эту стену). Поверху стены идут бойницы, позволяющие защитникам стрелять из луков по нападающим.

4) Гнездовье Ааракоккра. На верхней части стен этого утеса устроен гнездовой комплекс. Эти гнезда служат домом для стаи ааракоккра, охотящихся в окрестных землях Мекилотовых Гор. Ааракоккра живут здесь с тех пор, как была восстановлена 19-я Застава, но все попытки завязать с ними контакт и заключить с птице-людьми союз провалились. Ааракоккра иногда крадут эрдлу, когда наступают тяжелые времена, но во всех остальных случаях избегают любых контактов с соседями снизу.

5) Общежитие. В этом здании расположено жилье торговцев и гарнизона заставы. Оно разбито на несколько маленьких комнат. Рагстол, Астемба и Мерстен Велл имеют отдельные комнаты, остальные располагаются по три человека в





Торговые форты

комнате. Общая комната служит столовой и мастерской.

6) Торговый склад. В этом деревянном здании, самом большом в комплексе, хранятся товары, которыми торгует Рагстол и другие торговцы. Большей частью склад стоит полупустым, так как строился в расчете на гораздо более оживленную торговлю. Время от времени Дом Вавир отправляет караван, привозящий груз из Альтарюка или Северного Ледополуса на 19-ю Заставу. После этого караваны могут не появляться месяцами.

7) Колодец. Широкая скважина этого небольшого колодца уходит на глубину 9 метров (30 футов) до воды внизу. Вода горькая от минеральных солей, но пригодна для питья. Вода поднимается бурдюками, привязанными к длинной веревке. Это очень изнуряющий труд, особенно когда приходится поить эрдлу и кродлу, или добывать воду для всего гарнизона. Мерстен Велл часто ставит людей на эту работу в качестве наказания.

Этот колодец – единственный источник воды на 19-й Заставе. Из-за этого караваны обычно не задерживаются на ней дольше, чем на один-два дня. Необходимость снабжать водой караван, вдобавок к обычному обеспечению животных и людей заставы, быстро опустошит колодец. Караванщики, часто ходящие по этому району, знают об этом и заводят вглубь ущелья минимальное количество животных. Караван-вожатые новых караванов при первом посещении заставы быстро информируются Рагстолом о ситуации с водой.

8) Загон для животных. В этом загоне содержится стадо из 40 - 60 эрдлу и кродлу. Эти животные используются заставой как верховые животные и продаются приходящим караванам и охотящимся три-кринам, поэтому их поголовье постоянно меняется. Новые животные пригоняются с караванами или бывшими рабами Соленого Поля.

9) Пещера. Эта каменная полость, расположенная под горой, используется либо как склад, либо как жилое помещение, если гости не умещаются в маленьких зданиях заставы. Пещера располагается на глубине 6 метров (20 футов), она практически круглая, высота потолка 4,5 метра (15 футов). В дальней стене пещеры начинается узкий тоннель, диаметром чуть больше метра (4 фута), ведущий во тьму. Этот тоннель был замурован во время строительства заставы, чтобы предотвратить появление из него нежелательных гостей.

Форт Инукс (Fort Inix)

Дневник Эсрэвы

С искренним интересом (и удовольствием) я смотрю за закатом Дома Шом, крупнейшего Торгового Дома Нибеная. Некогда один из самых могущественных Домов



Торговые форты

Тирского региона, Дом Шом уже несколько десятилетий откровенно запущен. Нигде (за исключением самого Нибеная) этот упадок так не очевиден, как в Форте Иникс. По ряду причин хозяину понадобилось посетить этот монумент неэффективности и негибкости когда-то великого Дома.

В одно из первых наших посещений крепости, хозяин встретился с новым главой торговцев Форта Иникс, плешивым толстяком по имени Велтуан Асдере. Чтобы ознаменовать свое прибытие Лорд Велтуан (как он требовал себя называть) пересадил в форт рощу велгестовых деревьев из Лесного Полумесца. Эти деревья, привыкшие к влажности и тени Лесного Полумесца, ужасно страдали от прямых лучей солнца и пустынных ветров, и было очевидно, что они не выживут. Представьте себе мое изумление, когда Лорд Велтуан сообщил хозяину, что более 30 рабов погибли, перенося эти тяжелые растения из леса в крепость, и что другие 10 рабов были приобретены только для того, чтобы постоянно поливать водой эти умирающие деревья. Деревья потребляли столько воды, что ее хватило бы для очень большого количества людей. И он объяснил, что нежные велгестовые деревья он выбрал только потому, что любит есть их плоды на десерт!

Разумеется, многие свободные не особенно печалятся о смерти рабов, особенно если их есть кем заменить. Однако, что задело меня очень сильно, Лорд Велтуан гордился гибелью этих рабов. Он пожертвовал жизнями 30 человек и тратил впустую воду для еще 50 только для того, чтобы показать свою власть и богатство. Воистину, даже Лалали-Паи, великая и ужасная оба Галга, больше беспокоится о своем имуществе, чем он.

Основная трагедия заключается в том, что с угасанием Дома Шом лишь единицы караванов все еще посещают эту удаленную крепость. Вместо того, чтобы быть полезным звеном торговой сети, застава стала обузой. Любой другой Дом уже несколько десятилетий назад закрыл бы Форт Иникс.

Форт Иникс – крупнейшая крепость Дома Шом к востоку от Нибеная. Некогда – крупный привал для караванов, последние несколько десятилетий он абсолютно бесполезен. Однако, это старейшая действующая торговая крепость Тирского региона и, кроме того, она контролирует стратегически важный оазис в северной части Белого Треугольника.

Форт Иникс расположен в оазисе в пятидесяти километрах (30 миль) восточнее Нибеная, к югу от Черного Хребта. Он расположен в зоне, где солончаки Великой Белой



Торговые форты

Равнины переходят в песчаные дюны, характерные для этой части Равнин. Сам форт стоит на рукотворном холме.

Оазис Форта Иникс наиболее изобилует во время сезона восхождения солнца и в начале сезона высокого солнца. В это время прилегающие земли покрываются цветами, невысоким кустарником и прочей растительностью. В конце сезона высокого солнца район практически полностью высыхает, и вода остается лишь в нескольких глубоких колодцах.

История

Когда основывался Форт Иникс, оазис был изобильнее, и растительность сохранялась круглый год. В то время Дом Шом устроил здесь пастбище для разведения иниксов. Здешние стада выводили лучших верховых иниксов во всем Тирском регионе, и форт был построен для закрепления успеха.

Как гласит история, Форт Иникс также использовался как путевая остановка для громадных караванов Дома Шом, идущих из Нибена к растущим поселениям на востоке Белого Треугольника. Караваны со всего Тирского региона проходили через Форт Иникс, закупая тягловых животных и товары для долгого пути.

Однако климат стал более засушливым, оазис высох и средства существования Форта Иникс ушли вместе с водой. Оазис не мог больше поддерживать растения круглый год, и иниксы очень быстро съедали все под корень. Разведение иниксов перенесли ближе к Нибенаю, в район Зеленого Пояса. С запустением восточных поселений не стало смысла водить огромные караваны через оазис. Со временем, огромная крепость становилась все более и более изолированной, а ее существование все менее и менее оправданным.

Дом Шом предпринял отчаянную попытку поддержать крепость. Он основал несколько небольших поселений в кустарниковых полях к югу от развалин Гюстеналя, снабжаемых караванами Дома Шом. Но когда эти поселения начали крепнуть, представитель Дома, управляющий Фортом Иникс, поднял цены на товары для того, чтобы получить деньги на содержание популярного гладиатора. Те из поселений, которые из-за высоких цен не исчезли сразу, стали закупаться у других Торговых Домов.

В последнее столетие Форт Иникс стал зримым символом падения Дома Шом. Глав семьи больше волнует поддержание их жизни, полной наслаждений. Другие Торговые Дома изумляются бессмысленному расточительству содержания Форта Иникс.



Торговые форты

Форт сегодня

Для Дома Шом типично не снижать, несмотря на уменьшение активности, затрат на содержание застав. Большие ресурсы направляются на поддержание большой команды, занятой разведанием несуществующих иниксов и торговлей миражами. Благодаря своей истории, Форт Иникс, несмотря на всю его бесполезность, – престижный пост для поднимающихся представителей дома и многие борются за честь стать новым главой торговцев Форта Иникс.

Главы торговцев постоянно меняются, так как текущий глава либо быстро идет на повышение, либо, в случае проявления «политической незрелости», направляется в какое-нибудь захолустье.

Единицы торговцев заходят в Форт Иникс, в основном из-за непомерных цен в нем. Существует развитый черный рынок, цены на котором более умеренны, и многие понимают, что на этом черном рынке продаются товары, украденные со складов форта.

Хоть цены на черном рынке и ниже, чем официальные, они часто не более выгодны по сравнению с ценами в не столь затратных заставах других Торговых Домов этого района. Из-за того, что глава торговцев регулярно меняется, торговцы предпочитают иметь дело с постоянными приказчиками уровнем пониже.

Простое выживание Форта Иникс становится все более и более трудным. Огромное население форта (включающее 75 человек персонала и 200 рабов) истощает оазис. Со временем оазис исчезнет, в основном из-за того, что Форт Иникс забирает слишком много воды.

Ситуация продолжает ухудшаться и день, когда воды будет недостаточно для населения форта, стремительно приближается.

Гарнизон

Команда форта разбита на четыре главные группы, подчиненные главе торговцев. Это работники склада, гуртовщики, гарнизон и торговцы.

Начальник склада и его 10 работников и 30 рабов отвечают за хранение товаров и других вещей, предназначенных для караванов Дома Шом. С нынешней частотой караванов большая часть товаров приходит в негодность задолго до того, как в них возникает нужда. В результате, эта группа в основном занимается инвентаризацией хранящихся вещей, списанием пришедшего в негодность и заказом пополнения со складов в Нибенае. Нынешний начальник склада – Бердет Весран; он хорошо известен в узких кругах как источник недорогих товаров и многие понимают, что часть списанных товаров в конечном итоге попадает в руки его покупателей.

Главный гуртовщик и его команда (6 работников и 30 рабов) заботятся о стаде иниксов. Так как иниксов в крепости нет (оазис больше не может поддерживать их),



Торговые форты

гуртовщики большей частью бездельничают или вспоминают старые методы ухода за иниксами. Нынешний главный гуртовщик – Сермап Естрев, стройный человек, в возрасте 50 лет. Сермап был главным гуртовщиком 20 лет и ни от кого не скрывает, что собирается оставаться на этой работе до смерти. Он рассматривает свою работу как синекуру, предоставленную Домом Шом, и считает своим долгом смотреть за другими. Сермап не стремится понравиться остальной команде крепости. Его команда почти не участвует в повседневной деятельности форта. Сермап находится в состоянии давней вражды с Бердетом Весраном, начавшейся из-за его подозрений по поводу махинаций Бердета с товарами и возмущением Бердета неэффективностью работы команды Сермапа.

Командир гарнизона, Верелев, отвечает за оборону Форта Иникс. Верелев – белгой и его 40 подчиненных – смесь из представителей этой злобной расы, великанышей злого и хаотичного мировоззрения, людей, мулов и три-кринов. Верелев держит свою команду в железном кулаке, и гарнизон теряет больше бойцов от его наказаний, чем от рук врагов.

Обычно половина гарнизона остается в форте, а половина – «патрулирует окрестности», нападая на близлежащие деревни и караваны других Домов.

Глава торговцев лично возглавляет последний отдел, обязанностью которого является торговля с прибывающими в форт. Этот отдел включает 15 работников и 55 рабов и управляет рынком, находящимся прямо у стен крепости. Из всех отделов Форта Иникс только этот все еще работает на поддержание Дома Шом. К сожалению, цены на товары в форте лишь частично диктуются рынком и в основном формируются с учетом огромных накладных расходов, вызванных необходимостью поддержания чрезмерно раздутого персонала форта. Поэтому цены в Форте Иникс необоснованно высоки и мало кто будет покупать в нем товары, если сможет купить их в другом месте. Единственный товар, хорошо продаваемый в Форте Иникс – это лес, да и то лишь благодаря фактической монополии Дома Шом на торговлю лесом в этом районе.

Вдобавок к рабам, приписанным к различным отделам, каждый свободный член персонала крепости имеет личного раба. У каждого из глав отделов по три раба, у главы торговцев – пять. Эти рабы не имеют прямых обязанностей кроме обеспечения комфорта гарнизона. Официально, каждый из рабов приписан к конкретному хозяину, но фактически образуют единую группу и любой свободный гарнизона форта при необходимости просто подзывает ближайшего раба.

Персонажи

Певуран Боллос (Pevuran Bollos)

Человек (мужчина), торговец, нейтральный
STR 17



Торговые форты

DEX 14
CON 13
INT 16
WIS 15
CHA 14
АС: 8 (кожаный доспех (leather))
Движение: 12
Уровень: 10
НР: 31
THAC0: 15
Кол-во атак: 1
Урон: 1d4+1 (бронзовый кинжал)

Псионика: PSPs 41
Стихийные способности (wild talent):
-уменьшение (reduction) (PS 11; Cost: varies+1/round)

Певуран Боллос – недавно назначенный глава торговцев Форта Иникс. Певуран воображает себя героем, наследником бывшего величия Дома Шом. Он гордится своим физическим совершенством и мастерством торговца, но постепенно скатывается в пучину бюрократии. В молодости у него были и намерения и энергия для того, чтобы преобразовать дом, но чем больше он приближался к центру власти Торгового Дома, тем более самодовольным становился. Сейчас он больше сосредоточен на своем положении в организации, чем на успехе операций.

Певуран сделал себе имя на торговом пути Дома Шом между Нибенаем, Рааомом и Дражем. Этот путь (по которому шла торговля канатами, зерном, водой, обсидианом и драгоценными металлами) столетиями был опорой преуспевания Дома Шом. Певуран был необычайно удачлив и его караваны не встречали разбойников, получая, как следствие, большую прибыль, но воспринималось это как торговое искусство самого Певурана. Певуран тщательно продумывал свои путешествия. Он почти всегда следовал за более крупным караваном конкурентов. Это, в сочетании с разумным использованием разведчиков и наемников, приводило к успешному завершению пути, что укрепляло его позиции.

Певуран – очередной назначенец, наблюдающий за Фортом Иникс. По прибытии он достиг определенного взаимопонимания с белгоем Верелевом – командиром гарнизона. Он не собирается вмешиваться в повседневное функционирование форта, и сосредоточил все свое внимание на политических играх в Нибенае.

Верелев (Werelev)

Белгой (мужчина), псионик, законно-злой



Торговые форты

STR 18
DEX 17
CON 17
INT 12
WIS 16
CHA 6
АС: 7 (ловкость)
Движение: 12
Уровень: 3
НР: 30
THAC0: 15
Кол-во атак: 1
Урон: 1d4+2 (когти + вытягивание телосложения (constitution drain)).

Псионика: PSPs 46

Защиты (defense modes):

- ментальный барьер (mental barrier) (PS 14; Cost: 3),
- пустой разум (mind blank) (PS 9; Cost: 0);

Телепатия (Telepathy):

Науки (Sciences):

- подчинение (domination) (PS 12; Cost: contact+varies)
- связь разумов (mindlink) (PS 11; Cost: contact+8/round)
- псионический удар (psionic blast) (PS 11; Cost: 10)

Умения (Devotions):

- привлечение (attraction) (PS 12; Cost: contact+8/turn)
- скрыть мысли (conceal thoughts) (PS 16 Cost: 5+3/round)
- контакт (contact) (PS 16; Cost: varies+1 /round)
- уязвление личности (ego whip) (PS 13; Cost: 4)
- разжигание страхов (phobia amplification) (PS 14; Cost: contact + 4/round)
- пост-гипнотическое внушение (post-hypnotic suggestion) (PS 5; Cost: contact +1/level or HD)
- передать мысли (send thoughts) (PS 7; Cost: contact+2/round)

Верелев – белгой и он служит командиром гарнизона Форта Иникс последние 8 лет. Он управляет своим свирепым разношерстным отрядом исключительно методом кнута.

Верелев видел, как главы торговцев сменяют один другого, и взял за правило быстро устанавливать свою независимость при назначении каждого нового главы. Он говорит новому главе, что в связи с тем, что он работает в форте так долго, штаб-квартира дома в Нибенае поручила ему делать доклады о работе главы торговцев.



Торговые форты

Он уверяет нового главу, что отчеты будут положительными до тех пор, пока в его дела никто не вмешивается. Заканчивает он разговор завуалированной угрозой, что форт может остаться беззащитным перед нападением разбойников. Обычно это приводит к тому, что Верелев получает полную свободу действий по комплектованию гарнизона и управлению им. Певуран не интересуется делами гарнизона и позволяет Верелеву вести свою линию.

Карта Форта Иникс

1) Насыпь. Основание крепости покоится на земляном холме высотой около 2 метров (7 футов). Этот огромный холм когда-то служил для защиты стен от осадных машин, но с изменением торговых маршрутов стало маловероятно, что сейчас кто-нибудь захочет захватить Форт Иникс. Легенды гласят, что этот холм (называемый *motte*) изрезан потайными тоннелями, по которым воины могут незаметно выходить из крепости. Правдивость этих легенд неизвестна, но среди людей гарнизона очень распространено хобби искать эти тайные тоннели.

2) Стены. Эти массивные каменные стены Форта Иникс – реликвия дней процветания Дома Шом. Шесть метров (20 футов) толщиной и двенадцать метров (40 футов) высотой – это одна из самых массивных каменных построек вне городов-государств. Легенды гласят, что эти стены построили великаны во времена, когда их отношения с людьми были более дружественными. Прекрасная отделка стен, с некоторыми участками, отполированными до зеркальной гладкости, однако, несомненно дворфская работа.

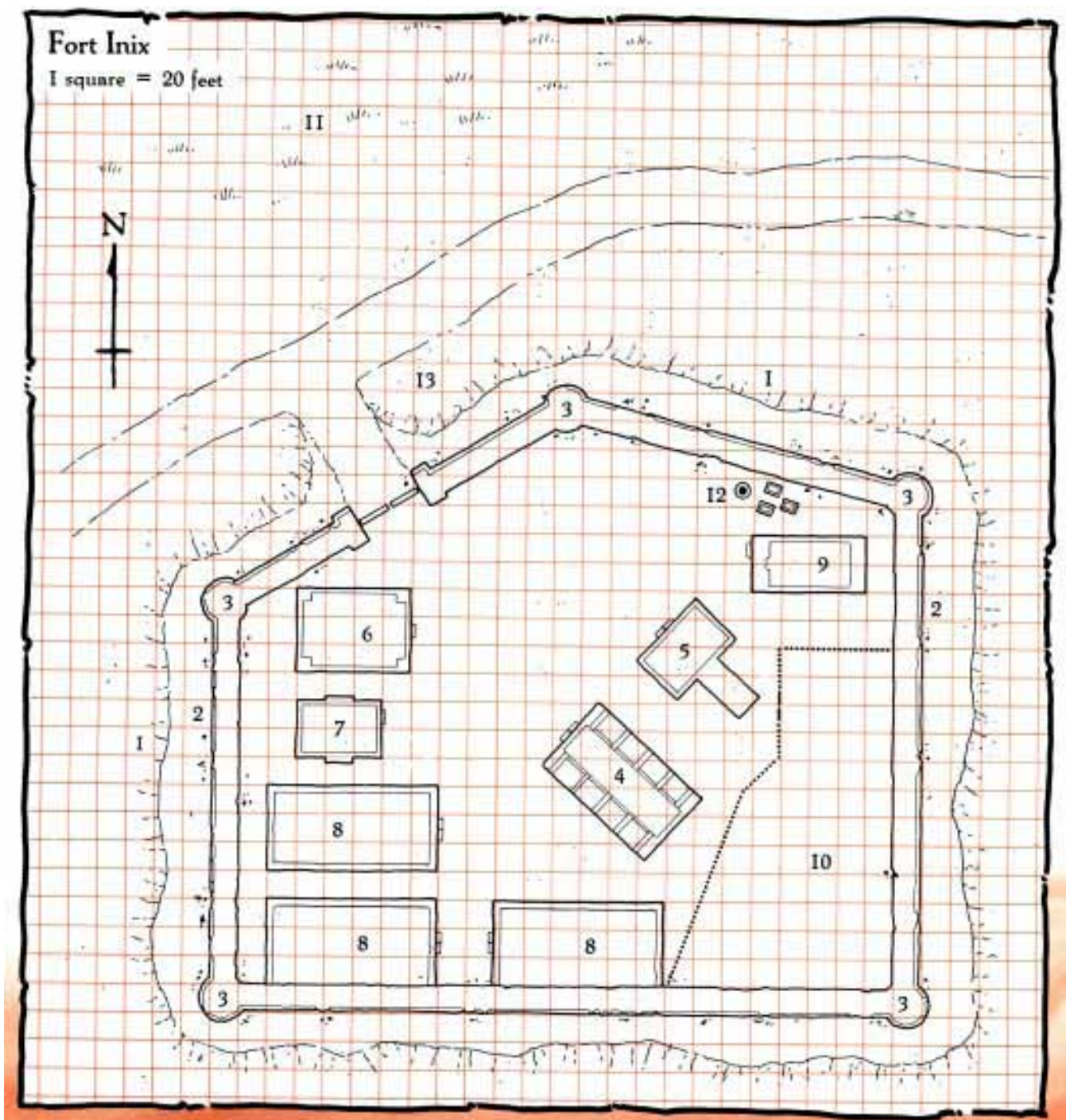
Эта полировка сохранилась лишь в немногих защищенных углах стены; время не пощадило остальное. Зубцы стен выветрены и изношены, участки стены испещрены трещинами, и обмазка многих стен обвалилась настолько, что можно найти достаточно опор для рук и ног, чтобы залезть на них. Даже минимально необходимые работы по обмазыванию стен раствором, предотвращающим их дальнейшее выветривание, не производятся. Только толщина стен и хорошее качество их постройки препятствуют обрушению.

Единственное место, где можно пробить стены – главные ворота, выходящие на северо-запад. Днем они стоят открытыми, а на ночь закрываются массивными каменными створками. Ворота достаточно широки для того, чтобы могли разъехаться два мекилотовых фургона, а высота позволяет пройти даже самому высокому из них.



Торговые форты

3) Башни. Внешняя стена защищена круглыми сторожевыми башнями. Каждая башня высотой двенадцать метров (40 футов), с тремя этажами и площадкой наверху. Сторожевой пост находится на каждой башне; одна сторожевая вахта длится 12 часов и большая часть гарнизона считает эти вахты ненужным и скучным делом. Поэтому ночью существует 40% вероятность, что стражники какого-либо поста будут спать или играть в кости. Днем, или если ожидаются неприятности, эта вероятность будет составлять 5%. Верелев, во время одной из своих попыток навести дисциплину, постарался показать стражникам важность поддержания





Торговые форты

бдительности. Он подошел к спящему на посту стражнику и сбросил его с башни. Это на время заставило стражников быть внимательнее, однако вскоре этот случай изгладился из памяти и стражники снова расслабились.

4) Торговый зал. Это здание когда-то было самым красивым в Форте Иникс и сейчас оно все еще впечатляет. Главный торговый зал – крытая палата примерно 12 метров (40 футов) длиной, его своды раскрашены фресками, изображающими торговцев, продающих товары, в основном иниксов. Стены выложены белым камнем, пол – мраморный, а свод поддерживается колоннами, покрытыми резьбой. Боковые комнаты когда-то предназначались для писцов, частных торговцев и денежных менял. Во времена расцвета Форта Иникс это был один из самых активных и успешных торговых залов вне города-государства.

Как и все в Форте Иникс, торговый зал сильно запущен. Из-за лучей солнца, нагревающих крышу, фрески на своде выцвели, растрескались и рассыпались. За годы освещения зала факелами белые стены закоптились, а мраморный пол покрылся пылью и мусором. Зал больше не используется. Нет продавцов и покупателей, которым он мог бы понадобиться.

Время от времени новый глава торговцев решает вновь открыть торговый зал. Какое-то время проводятся работы по восстановлению здания, но задолго до их завершения интерес пропадает и работы останавливаются.

5) Резиденция главы торговцев. Это здание одновременно резиденция главы торговцев и гостиница для важных посетителей. Это самое красивое здание форта и оно находится в отличном состоянии. Комнаты обставлены историческими реликвиями и прекрасной мебелью. Из-под роскоши, однако, выступает не очень шикарная изнанка. Реликвии – не более чем памятные вещи, не имеющие особой ценности, а мебель, хоть и богато инкрустированная и ценная, принадлежит к нескольким разным стилям, некоторые из которых можно датировать 40-летней давностью. Обстановка достаточно комфортна, но постоянно меняющиеся главы торговцев придали ей эклектичный, незаконченный вид. До того как один глава торговцев успеет закончить оформление обстановки на свой вкус (с постоянными задержками с получением чего-либо от начальника склада), другой глава торговцев, со своими собственными мыслями по оформлению интерьера, прибывает на его место. Поэтому оформление резиденции никогда не бывает (и никогда не будет) закончено.

В пристройке позади здания располагаются остальные торговцы. Как и сам глава торговцев, его команда постоянно меняется. Эти покои обставлены более функционально и не особенно роскошно. На одной половине комнаты стоят кровати и шкафчики, на другой – небольшая зона отдыха с лежащими на полу подушками.

6) Казарма гарнизона. В этом здании квартируется сброд, составляющий гарнизон Форта Иникс. Это квадратный деревянный сруб, спартанский простой. Внутренняя площадь разделена на несколько спальных зон; постели разложены



Торговые форты

группами, согласно расам и характерам владельцев, без какой-либо видимости военной организации. Постели – рваные матрацы, набитые соломой и песком, бессистемно разбросанные по спальным зонам. Амуниция сложена в сундуки или расставлена в козлы; хронические проблемы – тараканы, клопы и воры.

Центральная часть казармы используется как зона для еды и поединков. Споры среди бойцов решаются при помощи ножей так же часто, как и при помощи Верелева. Отчасти это вызвано тем, что Верелев не любит разбираться кто прав, а кто виноват. “Вы солдаты, а не хнычущие детки” – говорит он – “Сражайтесь между собой!” Поединки случаются чаще, чем это, быть может, хотелось бы Верелеву, но недостаточно часто для истребления гарнизона. Замена для выбывших нанимается во время периодических путешествий в Нибенай.

7) Резиденция начальника склада. В этом двухэтажном здании располагаются начальник склада и его подчиненные из свободных, многие из которых также являются членами его семьи. Хотя внешний вид здания достаточно скромный, особенно в сравнении с остальными, внутренние помещения обставлены самой лучшей мебелью и вещами, какие только могут найтись на складах. Стены и пол из прекрасного дерева, а комнаты просторные и удобные. Здание в отличном состоянии, так как начальник склада лично следил за тем, чтобы ремонт его дома был сделан качественно и быстро. Как говорят все в Форте Иникс, жизнь начальника склада по роскошности уступает только жизни главы торговцев.

8) Склады. Эти огромные склады содержат товары, служащие оправданием существования Форты Иникс. Как и большинство зданий форта, склады сильно запущены, но начальник склада приложил некоторые усилия по приведению их в порядок.

Склады “организованы” по системе, придуманной Амбурром Весраном, прапрадедом нынешнего начальника склада. Говорят, что никто кроме Весрана не сможет ничего найти в этом болоте, хотя Бердет, кажется, знает расположение каждой вещи в огромных залежах товаров. Подчиненные начальника склада проводят большую часть времени в инвентаризации огромных складов и определении, какие вещи можно хранить дальше, а какие надо списать (или продать на черном рынке) и заказать замену в Нибенае.

Склады также используются как спальные помещения для рабов. В одном из больших складов был отгорожен участок для рабов; и хотя свободные Форты Иникс не обеспечили рабов чем-либо большим, чем соломой для постелей, рабы превратили этот участок в достаточно комфортные квартиры, с кроватями, очагами, и даже несколькими стульями, “нарытыми” со складов. Так как рабы добились не больших успехов в понимании расположения вещей в складском хозяйстве Весрана чем кто-либо другой, они рассматривают усилия по улучшению своего жилища как своего рода охоту и тащат все, что только могут найти и применить в хозяйстве. До тех пор, пока рабы ведут себя хорошо и не крадут слишком много, начальник склада



Торговые форты

и его подчиненные не вмешиваются в их дела. (В основном из лени, а не из милосердия).

9) Палата гуртовщиков. В этом здании располагаются гуртовщики, включая главного гуртовщика. Так как эта группа поддерживается, как символ истории Дома Шом, главный гуртовщик не имеет никаких обязанностей в Форте Иникс.

Вражда Сермапа Естрева с начальником склада наложила отпечаток на убранство палаты гуртовщиков. Это здания – самое запущенное во всем форте, а внутреннее убранство – настоящие руины. Большинство комнат необитаемо, так как в их полах зияют провалы, а в стенах – трещины. В здании завелись гигантские многоножки (giant centipedes, см. *Monstrous Compendium I*); пораженные ими комнаты запечатаны, чтобы предотвратить их дальнейшее распространение. Все гуртовщики, кроме главного, ютятся в одной комнате с плотно закрывающейся дверью, не позволяющей многоножкам подобраться к спящим. Главный гуртовщик постоянно требует рабов и материал для починки здания, однако ему всегда вежливо отказывают.

10) Кораль для иниксов. Этот обширный огороженный участок когда-то был коралем для иниксов, сделавшим этот форт великим. К несчастью, как говорилось выше, иниксы исчезли, но кораль все еще ожидает их возвращения.

Когда караваны Дома Шом пригоняют живность в форт, ее загоняют в этот кораль. Временными подпорками укрепляют разрушающуюся загородку, и глава гуртовщиков и его подчиненные наконец-то получают подопечных. Вскоре, однако, либо уходит караван, забирая животных с собой, либо животных продают близлежащим деревням и гуртовщики возвращаются к своей праздной жизни.

В одном из углов коралья расположено полуразрушенный загон. Текущий спор между главным гуртовщиком и начальником склада состоит в том, кому следует ремонтировать этот загон. Каждый утверждает, что у него слишком много других дел. Если загон все-таки рухнет, Верелев попросит главу торговцев вмешаться в этот спор.

11) Оазис. Это дальняя кромка участка растительности, поддерживаемого оазисом. В основном здесь растет низкий кустарник и цветущие кактусы; эти растения дотягиваются своими длинными корнями до водоносного пласта, расположенного на глубине нескольких метров. К счастью для Форта Иникс, оазис перестал отступать здесь, хотя он и высыхает с других сторон. Открытой воды в этом оазисе нет нигде, кроме глубокого колодца в самом его центре. Вода в этом колодце не исчезает даже в засушливый сезон высокого солнца и когда запас воды в цистернах уменьшается, рабы отправляются к внешнему колодцу для пополнения цистерн.

12) Колодец и цистерны. Из этой 9-метровой (30 футов) скважины добывают воду для всей крепости. Десять рабов (предоставляемых главой торговцев) работают день и ночь, черпая воду из колодца и наполняя ей цистерну, из которой форт берет воду. Было испробовано несколько устройств по добыче воды, и группа рабов с



Торговые форты

кожаными ведрами была признана наилучшим вариантом. В сезон нисхождения солнца колодец высыхает, и крепость несколько недель держится на запасах воды, хранящихся в цистернах. На это время рабы переводятся на половинный водный паек, а свободные могут быть переведены на половинный паек в конце засухи. Каждый год колодец стоит сухим все дольше и дольше, но емкость цистерн и путешествия к центральному колодцу оазиса все еще позволяют существовать населению форта.

13) Рынок. На этот обширный участок торговцы форта выходят в дни прибытия караванов или кочевых племен и в обычные торговые дни. На рынке разворачивается несколько палаток, предлагающих товары форта. Палатки легко разбираются и собираются, и когда покупателей нет, хранятся на складе форта. Все торговцы на этом рынке работают на Дом Шом, поэтому цены на товары весьма высоки. Форт Иникс, однако, имеет широчайший ассортимент товаров во всем Белом Треугольнике.

Форт Фи́ра (Fort Fyra)

Дневник Эсрэвы

Форт Фи́ра – последнее прибавление к населению Белого Треугольника. Торговцы солью, они одни из самых склочных и вздорных людей каких я только встречал.

Первый раз я посетил Форт Фи́ра всего несколько лет назад. Хозяин присоединился к одному из их редких караванов для того, чтобы закупить соль. Прежде чем найти подходящего торговца и заключить с ним сделку, хозяину пришлось вступить в переговоры с половиной населения крепости. По-видимому, Дом не был уполномочен заключать сделки без согласия большинства его членов и каждый считал, что обязательно должен высказать свои комментарии по поводу предлагаемого соглашения.

Как вы понимаете, результат был неудовлетворительным. Вскоре голос хозяина затерялся в гомоне спорящих членов дома. Торговцы разбились на группки по два-три человека и орали друг на друга и не успели мы покинуть собрание, как в углу завязалась драка. Хозяин собрал вещи и ушел из этого дурдома, зарекавшись затевать какие-либо дела с его обитателями.

Форт Фи́ра – единственная торговая крепость Дома Фи́ра. Эта небольшая застава не более чем торговый пост, на котором заинтересованные в покупке соли могут встретиться с торговцами Дома. Большая часть работников Дома заняты на кропотливой,



Торговые форты

тяжелой работе по добыче соли, поэтому лишь небольшая оставшаяся часть членов Дома может собирать обычные торговые караваны. Из-за этого Дом Фира практически полностью зависит от караванов других Торговых Домов, желающих торговать с ним.

Дом Фира также символ лицемерия городов-государств. Когда Соленое Поле разрослось и стало устойчивым поселением, оба Лалали-Паи и Король-Тень запретили любому Торговому Дому, желающему торговать в их городах, вести какие-либо дела с этим источником постоянных набегов. Это убивало любое желание купцов торговать с разбойниками. Но с тех пор, как Соленое Поле начало вести себя как законопослушный торговый партнер, Дом Вавир из Балика стал игнорировать запрет. Дома, расположенные в Галге и Нибенае, соблюдали эдикт до тех пор, пока не был основан Форт Фира. Торговые Дома, торгующие с Соленым Полем через Форт Фира, делают вид, что эти два поселения никак друг с другом не связаны. В то время как Дом Вавир имеет далеко-идущие планы по уничтожению зависимости существования этих беглых рабов от налетов, другие Торговые Дома торгуют с Фирой в соблюдение своих интересов и из желания защитить свои караваны от атак беглых рабов. Правители Нибеная и Галга санкционировали своих храмовников на торговлю с Фортом Фира.

История

Задолго до основания Соленого Поля, банда Ксайнона скиталась по Белому Треугольнику, нападая на караваны и борясь за выживание. После нападения банда Ксайнона расходилась по пустыне в нескольких направлениях для того, чтобы сбить со следа преследователей. После таких налетов Ксайнон создал несколько пунктов сбора, где его люди могли отдохнуть и поделить добычу. В одном из этих пунктов сбора и возник Форт Фира.

Со временем, банда Ксайнона воздвигла в скальной расселине грубое укрепление и при необходимости могла дать отпор преследователям. В те дни, однако, это место ничем не отличалось от многих других, подобных ему.

Все изменилось, когда налетчики Ксайнона решили перейти к оседлой жизни. В это время они как раз нашли соляную шахту, в которой была построена деревня Соленое Поле. Эта крепость оказалась ближайшей к месту поселения.

Ксайнон решил усилить это укрепление для того, чтобы солдат, которые были бы посланы на поимку разбойников из Соленого Поля, можно было привести к этой крепости, а не к поселению. Он поручил дворфу Фире, одному из своих доверенных заместителей, охрану этой крепости и направил 300 воинов, беглых рабов, охранять ее.



Торговые форты

Крепость в пустыне как магнит притянула путешественников. Обычаи этого района предписывали предоставлять воду и соль проходящим караванам, если только они не принадлежали вашим кровным врагам. Дабы не раздувать ярости караванщиков (которую они и так испытывали к людям Соленого Поля за их набеги), Фира решил подчиниться обычаю. А когда торговцы спросили о назначении этой крепости, он сказал, что эта крепость – Форт Фира, первая застава его Торгового Дома, Дома Фиры.

Посетители решили, что поняли, что к чему. Они похвалили ошарашенного дворфа за его дальновидные планы стать первым торговцем, решившим контролировать солеторговлю. Фира быстро узнал, что соль используется не только как приправа или для изготовления солонины, но и при производстве красок для тканей, а также мыла, стекла, керамики и в кожевенном деле.

Ксайнон решил, что объяснение Фиры о назначении крепости невероятно удачное. Версия о солеторговле не только обеспечивала крепость превосходной легендой, но и позволяла Соленому Полю вывести свою основную деятельность из-под торгового эмбарго, реализуя награбленное в крепости. Он направляет часть награбленных товаров на оплату труда тех, кто работает в шахте.

Форт сегодня

Дом Фиры принялся за работу, но наткнулся на трудности в Соленом Поле. Хотя молотая соль – ценный продукт, добыча и помол соли – весьма трудоемкая процедура. Раньше сборщики могли просто ходить по открытым соляным отложениям и собирать крупные куски соли, лежащие у поверхности. Через несколько лет это стало почти невозможным, так как была собрана вся соль, находящаяся на поверхности в окрестностях крепости и требовалась закладка шахты для поиска крупных соляных отложений. Фира начал строительство новой шахты неподалеку от крепости. Эта шахта должна была снизить себестоимость соли, но ее запуск требовал определенных вложений. Более того, добыча соли невероятно тяжелая работа и бывшие рабы Соленого Поля требовали высокой платы за свой труд. Ксайнон был не готов инвестировать средства, необходимые для организации долговременного производства в Форте Фиры.

Рагстол Вавир, глава торговцев 19-й Заставы, потратил невероятно много времени, помогая Фире советами и поддерживая ремесленников Соленого Поля. Он убедил Фиру, что население Соленого Поля будет продолжать расти и для его поддержания частоту набегов придется увеличить. Если же это случится, то неизбежно будет и возмездие со стороны Торговых Домов или городов-государств. И даже если врагам не удастся найти Соленое Поле, набеги отпугнут все караваны из этого района и грабить больше будет некого. Поселок, убеждал Рагстол, должен прекратить набеги и направить все свои ресурсы на организацию легальной торговли. В этом случае, прибыль сообщества будет расти с увеличением числа его



Торговые форты

трудоспособных членов. И это позволит спокойно покупать необходимые им вещи, а не надеяться, что среди трофеев найдется то, что может быть как-то использовано. И, наконец, они смогут быть уверены, что на их детей не будут охотиться патрули, а их самих станут рассматривать как торговых партнеров и союзников. Фиру убедили эти аргументы, и он стал прикладывать усилия для получения поддержки строительства шахты среди группировок Соленого Поля.

Ксайнона не интересовала солеторговля. Бывший гладиатор не был расположен заниматься подобными делами и его беспокоили возможные перестановки в структуре власти поселка. Вместо того чтобы поддержать постройку шахты, он снизил количество товаров, направляемых на этот проект. Он сказал, что Дом Фиры должен обеспечивать себя сам.

Ремесленники Соленого Поля, однако, приняли сторону Фиры. Ведь они нашли рынок сбыта для своей продукции. Они направляли вырученные ими средства на поддержку строительства шахты. Ксайнону не понравились их действия, но он не стал им мешать.

Все большее и большее число людей узнавало о существовании крепости и поток караванов, посещающих заставу, увеличился. Это позволило Фире продавать больше соли, покупая товары, необходимые Соленому Полю и получая деньги на оплату труда работников. Ни для кого не является секретом, что Форт Фиры и Соленое Поле связаны друг с другом, но официально это никем не признается.

Сейчас у Дома Фиры наступил переломный момент. Если шахта начнет работать, Дом получит достаточно ресурсов, чтобы существовать без помощи Ксайнона. Если внутренние разногласия не позволят шахте открыться – Дом падет.

Гарнизон

Население крепости полностью состоит из бывших рабов. Оно разбито на три основные группы: торговцы, солдаты и сборщики соли.

Торговцы представляют собой «официальное лицо» Дома перед караванами. Общее руководство Домом Фиры осуществляет сам Фира, а повседневной деятельностью управляет «глава торговцев», выбираемый общим голосованием. Простым большинством голосов выбирается глава торговцев, он занимает свой пост два года. Глава торговцев подбирает команду помощников и руководителей, которые и составляют группу торговцев дома. Конкретное число торговцев колеблется в зависимости от текущего главы, но обычно составляет порядка 30 человек.

Глава торговцев подбирает помощников за их таланты или просто из личных предпочтений. Значимые решения принимаются голосованием торговцев; этим пытаются удержать сторонников главы торговцев в одном лагере. Часто меняющиеся голоса торговцев держат Дом Фиры в постоянном хаосе, так как с изменением политических союзов меняется и общая политика Дома. Фира работает



Торговые форты

над удержанием Дома на выбранном курсе, но его портящиеся отношения с Ксайноном уменьшают его популярность и ходят речи о его отстранении и выборе другого управителя, по поводу которого до сих пор не пришли к единому мнению. Кто-то считает, что Фиру надо поменять на кого-нибудь еще, другие считают, что эту должность надо вообще упразднить и все решения должен принимать глава торговцев и его команда. Только отсутствие сильного соперника и единства среди людей позволяют Фире сохранять его место.

Солдаты, занимающие Форт Фира, независимы от Торгового Дома, но осуществляют его защиту как часть «прикрытия». Хотя к форту приписаны 300 человек, в форте практически никогда не бывает одновременно более 75. Остальные охраняют сборщиков соли, сопровождают идущие караваны или просто «в отпуске» в Соленом Поле. Для крепости было бы весьма затратно постоянно содержать столь большой гарнизон, но в случае опасности, все 300 человек занимают свое место, а торговцы и сборщики соли отправляются в Соленое Поле. Солдаты участвуют в выборах наравне с остальными членами дома и среди торговцев всегда есть несколько старших офицеров.

Сборщики соли одновременно самая влиятельная и самая слабая группа Дома Фира. Более 200 человек заняты сбором и помолом соли. Это делает их весьма влиятельной голосующей группой. Но они не могут постоянно участвовать в политических баталиях. Они работают на соляной мельнице, вращая тяжелый жернов. Они работают в шахте, копая тоннели в твердой породе. И редко когда более 40 сборщиков соли одновременно присутствуют в крепости.

Фира – единственный координатор для ремесленников Соленого Поля в форте. Советуясь с Рагстолом, он размещает текущие заказы на изготовление изделий ремесленников.

Персонажи

Фира (Fyra)

Дворф (мужчина), гладиатор, нейтральный

STR 18 (94)

DEX 16

CON 16

INT 15

WIS 14

CHA 8

АС: 1 (чешуйчатый доспех из канка (kank scale armor)+щит+ловкость)

Движение: 6

Уровень: 11

HP: 77



Торговые форты

THAC0: 8 (7 топор (battle axe))

Кол-во атак: 2 топором; 3/2

Урон: 1d8+7 (топор)

Псионика: PSPs 34

Стихийные способности (wild talent):

-ощутить духов (spirit sense) (PS 11; Cost: 10)

Фира – дворф, рожденный в рабстве и отданный в школу гладиаторов. Он провел более 75 лет на гладиаторской арене и не разу ни проиграл. Как и Ксайнон, он не радовался такому количеству смертей, принесенных им, а из-за своей расы и нелюдимого характера никогда не был любимцем толпы. Когда Ксайнон начал подбивать других гладиаторов в своем бараке на восстание, Фира был первым, кто примкнул к нему. Объединенная сила мула и дворфа позволила им снести дверь их барака с петель, начиная восстание, в котором они сохранили свои жизни и обрели свободу.

Фира путешествовал с бандой Ксайнона во все годы их странствий. Он был постоянным спутником Ксайнона и они много раз спасали друг другу жизни. Эти узы дружбы и побудили Ксайнона поставить Фиру управлять крепостью, известной теперь как Форт Фира. Сейчас ему исполнилось 132 года, и он только начал чувствовать вес прожитых лет. Вначале, Фира воспринимал свое назначение как обычное задание, но сейчас подъем Дома Фира до процветающего и свободного сообщества стал его фокусом.

Эта неудержимая устремленность на успех Дома Фира привела к трениям между Фирой и Ксайноном. Ксайнон воспринимает солеторговлю лишь как прикрытия для своей деятельности. Фиру раздражает недостаток ресурсов, выделяемых Ксайноном, а Ксайнон не может понять, почему его старый друг тратит так много средств на свой каприз.

Ксайнон счастлив, видя путь, по которому идет Соленое Поле. Для него очевиден выбор между поселком умелых торговцев и поселком сильных воинов.

Никто (кроме разве что других дворфов) не понимает сути произошедшего с Фирой. Большинство считают, что постоянные усилия Фиры по укреплению Дома Фира вызваны тем, что он проводит слишком много времени с главой торговцев 19-й Заставы. Разбойники Соленого Поля считают, что Ксайнон слишком снисходителен к своему старому другу. Им не нравятся мысли о том, что ремесленники поселка будут определять его дальнейшую жизнь. Даже Ксайнон не понимает, что судьба посмертия Фиры висит на волоске. Типичный дворф, Фира не удосужился никому объяснить это и непонимание продолжается.



Торговые форты

Мелестан Эльтрабель (Melestan Eltrabel)

Полуэльф (мужчина), следопыт, нейтрально-добрый

STR 13

DEX 14

CON 13

INT 14

WIS 13

CHA 17

АС: 7 (клепанный доспех (studded leather))

Движение: 12

Уровень: 5

HP: 25

THAC0: 16

Кол-во атак: 1

Урон: 1d8 (длинный меч)

Псионика: PSPs 56

Стихийные способности (wild talent):

Науки (Sciences):

-телекинез (telekinesis) (PS 10; Cost: 3+1/round+)

-телепортация (teleport) (PS 14; Cost: 10+)

Умения (Devotions):

-круговой обзор (all-round vision) (PS 10; Cost: 6+4/round)

-предвидеть удар (combat mind) (PS 10; Cost: 8+4/round,

-управление пламенем (control flames) (PS 12; Cost: 8+8/round)

Мелестан Эльтрабель – перспективный член Дома Фира, в основном благодаря своему обширному перечню врожденных псионических способностей. Фактически приписанный к гарнизону, он проводит много времени путешествуя со сборщиками соли и защищая их от диких животных и бандитов. Его хорошо знают в крепости и считают одним из самых полезных членов гарнизона. Он приписан к группе торговцев, но пока не приобрел манер торговцев, приходящих в форт.

Хотя Мелестан не имеет желания занять руководящую роль, многие в Форте Фира рассматривают его как возможного кандидата на место Фиры. Его побуждают принимать на себя все больше и больше обязанностей и не скупятся на похвалы, в надежде удержать его на этом курсе.

Выбранная тактика, похоже, работает. Мелестан стал чаще высказывать свои мнения на торговом совете (хотя многие из этих мнений были внушены ему советчиками из разных политических групп) и в некоторых вопросах прямо бросает вызов авторитету Фиры.



Торговые форты

Лестрия (Lestria)

Человек (женщина), друид Земли и Огня, нейтрально-добрый

STR 14

DEX 14

CON 11

INT 15

WIS 13

CHA 15

АС: 10

Движение: 12

Уровень: 10

НР: 51

THAC0: 16

Кол-во атак: 1

Урон: 1d8 (сабля (scimitar)),

Псионика: PSPs 69

Стихийные способности (wild talent):

-путешествие во сне (dream travel) (PS 15; Cost: 1/25 miles/person)

-призрачная форма (ectoplasmic form) (PS 7; Cost: 9+9/round)

-психический посланник (psychic messenger) (PS 7; Cost: 4+3/round)

Заклинания:

1-й уровень: лечение легких ран (cure light wounds) x 4, устойчивость к жаре (endure heat) x 2, убежище (sanctuary);

2-й уровень: дубовая кожа (barkskin), пламенный клинок (flame blade) x 2, удержать человека (hold person) x 2;

3-й уровень: удержать животное (hold animal), молитва (prayer), призыв насекомых (summon insects) x 2;

4-й уровень: создание пламени (produce flame) x 4;

5-й уровень: вызов элементаля земли (conjure elemental (earth)), удар пламенем (flame strike).

Лестрия впервые встретила с бандой Ксайнона еще до основания Соленого Поля. Друид обосновалась в этом месте за несколько лет до постройки Форта Фира, служа защитником окружающего района. Когда стало очевидным, что Ксайнон основывает здесь постоянную базу, Лестрия встретила с ним для того, чтобы выяснить его намерения.

Время от времени пути друида и разбойников пересекались и в каждом случае стороны старались избегать конфронтации. Спустя годы, друид стала менее отчужденной по отношению к Ксайнону и Фире, хотя никто и не мог назвать Лестрию дружелюбной.



Торговые форты

Охраняемые земли Лестрии, включают в себя место расположения Форта Фира, но не Соленого Поля. В результате, о ней практически неизвестно в поселении рабов. Даже для Форта Фира она весьма загадочная персона. Она достаточно благосклонна к форту и даже позволила основать шахту, но наложила ряд ограничений на ее устройство, из-за чего ее постройка замедлилась. Даже Фира не думает идти в этом вопросе наперекор друиду: ее магические способности могут уничтожить всю крепость.

Лестрию не беспокоят бесконечные политические дебаты. Она не проявляет абсолютно никакого интереса к жизни сообщества, до тех пор, пока не затрагиваются земли вокруг.

Карта Форта Фира

1) Стены. Эти стены, высотой 4,5 метра (15 футов), защищают соляную мельницу и гарнизон в случае нападения. Ворота обычно открыты и стены охраняются одними лишь патрулями. Во время нападения, однако, стены дают укрытие более чем для 100 солдат.

Крепость недостаточно велика, чтобы содержать всех людей, живущих здесь. В случае нападения, весь гарнизон сможет поместиться внутри стен, но уже через несколько дней исчерпает все ресурсы. Основная задача крепости – продержаться до прибытия подкрепления из Соленого Поля.

В помощь солдатам, Фира придумал оригинальный метод обороны. При рытье шахты тонны каменных обломков были извлечены на поверхность. Фира приказал упаковать острейшие из них в мешки с солью; эти мешки сбрасывают со стен на головы нападающих. Острые осколки рассекают кожу нападающих, а попавшая в раны соль вызывает такую жгучую боль, что враг надолго выходит из боя.

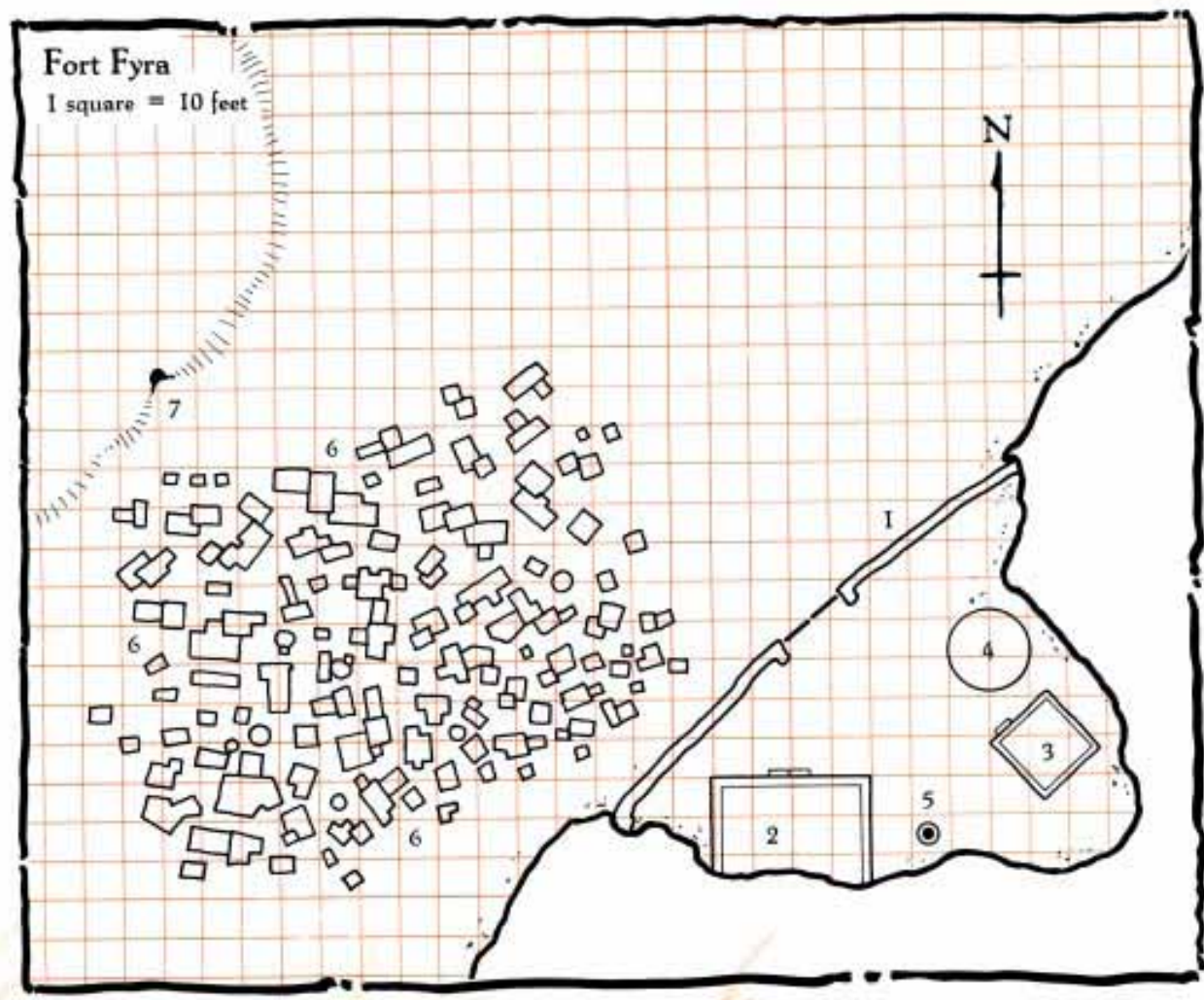


Торговые форты

2) **Воинский Зал.** Это административное здание – сборный пункт для очередной партии солдат. Здесь располагаются Фира и командир стражи. В промежутках между сменами партий солдат здание стоит практически пустое.

3) **Соляная мельница.** В этом здании располагается огромная соляная мельница, служащая источником продукции Дома Фира. Соляная мельница представляет собой два больших каменных колеса, одно лежит плашмя, а другое катается по нему вокруг его центра. Глыбы соли кладутся на нижний жернов и измельчаются верхним, пока не превращаются в мелкий порошок, собираемый затем в мешки.

Жернов вращается вручную. Шесть мулов должны круглосуточно вращать жернов; остановка и запуск мельницы – тяжелое занятие, поэтому она работает постоянно. Каждый мул может работать без перерыва примерно 10 часов. Всегда по меньшей мере три мула толкают жернов. Те, кто не занят на жернове, сметают молотую соль в канавки, направляющие ее в мешки для сбора. Эта работа довольно опасна.





Торговые форты

Мельник Пракстра, хорошо знает, куски какого размера мельница может перемолоть за один раз. Посетителей мельницы часто пугают внезапные удары его кувалды, раскалывающей большие кристаллы соли на приемлемые для мельницы куски.

Мельница также используется как торговый зал, так как соль – основная статья экспорта Дома Фира. Мельница не очень хорошо подходит для этой роли: постоянный грохот жернова затрудняет ведение переговоров. Фира рассматривает возможность постройки настоящего торгового зала, но эта работа пока не начата.

4) Соляная башня. В этой шестиметровой (20 футов) башне хранятся глыбы соли, добытые сборщиками. Соль хранится здесь до тех пор, пока не попадает на мельницу. Обычно, башня наполнена примерно наполовину, в зависимости от эффективности работы сборщиков соли и мельницы.

Фира отправляет осужденных предателей или тех, кто причинил вред Форту Фира, на смерть в соляную башню. Осужденный сбрасывается в башню сверху и оставляется на смерть от иссушения, вся жидкость его тела вытягивается солью. За время, необходимое телу для того, чтобы достичь дна башни, оно превращается в мумию. Хотя случаи такого наказания бывают крайне редко, они надолго врезаются в память. Пракстра, соляной мельник, осуждает подобную практику, говоря, что это портит соль.

5) Колодец. Этот колодец находится здесь много лет, и он был одной из причин, привлечших Ксайнона и его банду в это место. Колодец весьма глубокий, но вода держится в нем круглый год. И Фира не увидел необходимости в постройке цистерны.

6) Поселок. Эта площадка застроена разнокалиберными жилищами гарнизона крепости. Жилища здесь варьируются от засаленных палаток до добротных глинобитных домов и расположены безо всякой системы. Между зданиями натоптаны тропинки, но даже самая широкая из здешних «улиц» не сможет пропустить даже маленький фургон. Постоянно возникают новые палатки и временные жилища, что делает задачу по поиску чего-либо в этом районе весьма затрудненной.

Поселок разбит на несколько кварталов, сформированных из предпочтений их обитателей. Солдаты гарнизона заняли большую часть восточного конца, в северной части расположено много домов торговцев. Западный район заселен в основном шахтерами, а в оставшейся части поселка смешались работники мельницы и ремесленники.

7) Шахта. Это вход в соляную шахту. На сегодняшний день, большая часть работ заключается в пробивании тоннеля через каменную подушку, закрывающую залежи соли. Несмотря на все свое желание основать соляную шахту, Фира не мог найти богатые залежи соли, лежащие под слоем камня, без помощи друида Лестрии.



Торговые форты

Основываясь на информации от Лестрии, шахтеры почти прошли через слой камня. И если все, что она говорила – правда, под ним лежат богатые залежи соли высокого качества. Однако никакой соли пока не нашли и многие поговаривают о необходимости прекращения работ в шахте.

По указанию Фиры, рабочие построили небольшой бруствер перед входом в шахту. Бруствер – низкая стена, высотой от одного до полутора метров, сделанная из камня, добытого в шахте. Это укрепление не предназначено для отражения серьезного штурма; оно необходимо, чтобы выиграть время пока гарнизон крепости не произведет контратаку. Бруствер в дневное время охраняется пятью солдатами крепости, эти солдаты должны отразить нападение и помочь шахтерам в случае опасности.

Та́йник (The Cache)

Дневник Эсревы

Эльфийские кочевники Белого Треугольника, без сомнения, одни из самых независимых людей, каких я только встречал. Будучи молодым рабом, я завидовал их свободе: в своих странствиях они были вольны как ветер и, казалось, не были связаны выбором путей или определением цели путешествия.

Когда я стал старше, они продолжали восхищать меня. Я смотрел на их караваны, их торговые палатки, их набеги и их городские пристанища с одинаковым вниманием, пытаюсь понять их образ жизни и разобраться в их особенностях, так привлекавших меня.

И это восхищение ими привело меня в место, которое видел мало кто из не-эльфов: потайное торговое убежище в пустыне. Многие замечали, что караваны эльфов путешествуют налегке и очень быстро, некоторые видели эльфийских разбойников, исчезающих во тьме с мешками награбленного на спинах, своих канков эльфы нагружают так, чтобы они все еще могли бежать. А так как эльфы не основывают поселений, о которых стоило бы говорить, то многие удивляются, куда они девают награбленное добро. Некоторые считают, что эльфы крадут лишь то, что им нужно в данный момент, но у меня есть свидетельство истинного положения дел. И только моя старость и близящаяся смерть позволяют мне сейчас говорить об этом.

Я обнаружил истину, когда путешествовал с хозяином по Мекилотовым Горам. Я был еще молод и видел только 43 лета в своей жизни, когда хозяин со своей свитой шел



Торговые форты

через высокий перевал в Мекилотовых Горах, возвращаясь в Галг. Наступал закат, а дорога была опасной, с множеством крутых изгибов и обрывов. Хозяин приказал разбить лагерь.

Ночь еще не началась, а мои обязанности были выполнены. Вглядываясь в наступающие сумерки, я заметил племя эльфов, их канки были нагружены, а сами бегуны выглядели усталыми. Они были довольно далеко от нас, склон горы заслонял от них наш лагерь. Я уселся наблюдать за ними.

Главной канк каравана подошел к далекому утесу. Я увидел, как его всадник спешился и подошел к стене утеса. Не знаю, привел ли он в действие какой-то механизм или произнес заклинание или просто связался с кем-то, незамеченным мной, но вдруг он исчез во входе в пещеру, которого до этого я не замечал.

Наконец, подумал я, я нашел настоящий секрет эльфов. Никому не говоря о своем открытии, я вернулся в лагерь хозяина и стал обдумывать, как я смог бы использовать свое знание.

Когда мы вернулись в Галг, я решил заставить эльфов помочь мне сбежать. Я был рабом уже 20 лет, но все еще мечтал о свободе. Когда я в очередной раз оказался один на рынке в Галге (задание, которое я получил, будучи доверенным рабом хозяина), я нашел торгующую там эльфийку и предложил ей обсудить со мной одно частное торговое дело. Оказавшись с ней наедине, вдали от посторонних глаз и ушей, я сказал ей, что знаю об их тайнике, и потребовал, чтобы она немедленно помогла мне бежать, если не хочет, чтобы я открыл место его нахождения хозяину.

Оглядываясь назад, я удивляюсь, о чем я тогда думал? Я знал, что эльфы редко верят чужакам и что угрожать им – несомненная глупость.

Эльфийка ответила на мою угрозу, полоснув меня кинжалом по шее. Ее первый удар был таким быстрым, что я даже не заметил его; острое лезвие оставило глубокий порез на моем левом плече. Мы начали бороться, но в ограниченном пространстве небольшого дома она не могла воспользоваться своим преимуществом в скорости, а я был значительно сильнее. Я был вынужден убить ее, но она еще не один раз сумела достать меня кинжалом во время нашей борьбы.

Испуганный и окровавленный, я бежал. Я вернулся в дом хозяина, где рассказал историю о том, как был ограблен, чтобы объяснить происхождение своих многочисленных ран. Хозяин приказал подлечить меня и вскоре забыл об этом случае.



Торговые форты

... Я больше никогда не говорил о том, что видел ни одной живой душе. Более того, я стал избегать эльфов, особенно эльфийских торговцев, опасаясь, что они как-то узнают о том, что я убил одного из них и выведал один из их секретов.

Эльфийская база, известная как Тайник, вовсе не склад эльфийских товаров (как думал Эсрева). Это, на самом деле, штаб-квартира вождя когтей Галга, секретное убежище одного из двух глав Теней в Белом Треугольнике.

Тени - разветвленная, засекреченная группа эльфов, занимающаяся заказными убийствами, воровством, вымогательством, шпионажем и другой противозаконной деятельностью. Они появились в Белом Треугольнике задолго до того, как родился кто-либо из живущих в нем сейчас (кроме, возможно, Короля-Тени). Множество сказок, передающихся из поколения в поколение, содержат упоминания об этом таинственном племени эльфов. Тени более подробно описаны в книге «Торговцы Дюн».

История

Тайник был построен более 600 лет тому назад. Оба объявила войну Теням, желая полностью изгнать их из города. Вождь когтей того времени, Презас, защищала себя и свои когти как могла, но даже Теням было сложно устоять перед силой лесной богини Лалали-Пай и ее храмовников.

Презас приказала построить в Мекилотовых Горах тайную крепость. Вначале она собиралась использовать ее лишь до тех пор, пока оба не прекратит преследовать Теней. Но война против эльфийских ассасинов разгоралась все сильнее и вскоре эта база стала единственным безопасным местом для большей части Теней этого района.

Никто не знает, почему оба прекратила свою войну с Тенями. Некоторые считают, что они предложили какие-то услуги, умерившие гнев королевы. Как бы то ни было, внимание королевы переключилось на другие дела и Тени вернулись в Галг. Однако Презас решила оставить штаб-квартиру когтей в Мекилотовых Горах, где она и остается до настоящего времени.

Как и говорилось в рассказе Эсревы, местонахождение Тайника известно мало кому не из Теней. Не-Тени, бродящие в его окрестностях, будут убиты немедленно и без колебаний.

Форт сегодня

Сейчас, как и 600 лет назад, основной задачей Тайника является обучение Теней. Многие из верхушки когтей, включая вождя когтей Воллена, находятся здесь, передавая свой опыт юным, необученным членам племени и управляя



Торговые форты

многочисленными делами Теней. Тайник – также место для отдыха тех эльфов, кто вынужден постоянно жить среди людей; когда они устают от жизни в городах, они могут вновь окунуться в привычное для эльфов окружение.

Когда-то изолированная крепость главы ассасинов, Тайник меняется. Он все больше и больше превращается в торговую крепость. Торговый коготь (ветвь организации Теней, занимающаяся торговлей) усилился с ростом легальной торговли в Тирском регионе. Торговля запрещенными товарами также расцвела после революции в Тире и беспорядков в Рааме. Хотя оба этих города расположены далеко от Белого Треугольника, волны от произошедших изменений прокатились по всему Тирскому региону.

Сегодня стук оружия и негромкие голоса учителей дополнились щелчками костяшек счетов и шуршанием пергамента писцов. Хотя Тайник не участвует в регулярной торговле (его расположение слишком большой секрет, чтобы позволить чужакам приходить сюда), объем торговли, производимой эльфийскими рынками Белого Треугольника, заставляет эльфов постоянно отправлять караваны в Тайник, чтобы хранить в нем товары. Воллена, нынешнего вождя когтей, беспокоит увеличение числа визитов в Тайник и он опасается, что это приведет к его раскрытию, но до сих пор никто не предложил лучшей альтернативы.

Среди верхушки когтей обсуждается мысль, что наилучшим решением было бы вновь переместить когти обратно в город. После 600 лет, однако, желание остаться на месте слишком велико и пока не возникло реальных угроз, вынуждающих Теней к действиям. Дела идут достаточно хорошо для того, чтобы





Торговые форты

нынешнее руководство сочло, что у него еще будет время решить эту проблему; эльфийская привычка откладывать на завтра то, что можно сделать сегодня, может сослужить им плохую службу.

Гарнизон

Число обитателей Тайника постоянно меняется. Агенты и инструкторы приходят и уходят, с караванами прибывают новые лица, а специальные операции могут потребовать отбытия более чем половины гарнизона. Но общую структуру можно представить.

Наемные и разбойничьи когти служат первой линией обороны Тайника. Это, по меньшей мере, 100 воинов 5-10 уровня из присутствующих в настоящее время групп наемников и разбойников, некоторые из которых залечивают здесь свои раны, а остальные тренируются. Они объединены в разношерстную команду и, поскольку большинство из них здесь временно, им не хватает командной слаженности. В случае нападения, однако, они быстро превратятся в грозную силу.

Магический коготь также состоит в основном из временных гостей. Здесь постоянно находится дюжина магов-осквернителей 4-12 уровня. Большая часть занимается магическими исследованиями или учит новые заклинания и обычно они не готовы показать широкий ассортимент наступательной магии в случае внезапной атаки. Однако четверо из гостящих магов (включая, по крайней мере, одного не ниже 9-го уровня) находятся на службе в гарнизоне и готовы предьявить полный спектр наступательных и оборонительных заклинаний.

Вдобавок к прибывшим с визитом магам, полдюжины магов находятся среди учителей. Каждый учитель одну неделю возглавляет магические силы гарнизона; учителя – маги 12-17 уровней.

Воровской, шпионский и торговый когти управляют обучающим центром для мошенников. (Иллюзионисты воровского когтя отправляются для обучения в магический коготь). Примерно дюжина учеников (4-8 уровня) и три учителя (10-14 уровней) постоянно находятся здесь; по тревоге они могут быть призваны на оборону Тайника, но обычно держатся в резерве.

Помимо занимающихся и их учителей, команда приблизительно из 40 эльфов постоянно находится в Тайнике. Сюда входят вождь когтей, его ближайшие заместители и несколько членов когтей, занимающихся административными делами. Каждый из них – воин/вор не ниже 8-го уровня, некоторые (включая описанных далее персонажей) гораздо сильнее.

Иными словами, хотя в Тайнике нет официального постоянного гарнизона, его не так-то просто захватить. Потребуется значительные военные силы короля-колдуна для того, чтобы выбить Теней из Тайника. Это, разумеется, в случае, если они смогут его найти.



Торговые форты

Персонажи

Волен (Vollen)

Эльф (мужчина), воин/вор, законно-нейтральный

STR 15

DEX 17

CON 14

INT 16

WIS 16

CHA 15

АС: 2 (клепанный доспех из кожи (studded leather)+щит+ловкость)

Движение: 16 (расовое)

Уровень: 15/14

HP: 51

THAC0: 6 (4 для длинного меча)

Кол-во атак: 5/2 (длинный меч), 2

Урон: 1d8+2 (длинный меч),
1d8 (лук)

Псионика: PSPs 126

Стихийные способности (wild talent):

Науки (Sciences):

-изгнание (banishment) (PS 15; Cost: 30+10/round)

-кража жизни (life draining) (PS 11; Cost: 11+5/round)

-связь разумов (mindlink) (PS 15; Cost: 11+contact+8/round)

-телепортация (teleport) (PS 16; Cost: 10+)

Умения (Devotions):

-контакт (contact) (PS 16; Cost: varies+1/round)

-обман органов чувств (false sensory input) (PS 15; Cost: contact+4/round)

Воровские умения (в доспехах):

PP 60 (30)

OL 90 (80)

F/R T 80 (30)

MS 90 (70)

HS 90 (70)

DN 90 (80)

CW 90 (60)

RL 15

Волен – нынешний вождь когтей Теней в Галге. Умелый и безжалостный лидер, он управляет когтями более 70 лет. Он начал свою карьеру в наемных и



Торговые форты

разбойничьих когтях, затем перешел в воровской коготь. Он провел несколько лет в Галге как эльфийский торговец и решил, что торговый коготь – будущее Теней.

Хотя Воллен умелый (иногда даже блестящий) администратор, Тени стали менее успешными под его руководством. Воллен не доверяет магам, и у него самого нет магических способностей, что приводит к сильным трениям с Мистеллой, главой магического когтя и эта группа работает в большей, чем обычно независимости от вождя когтей. Он заставил торговый коготь усилить активность, даже с риском раскрыть истинные масштабы сил Теней. С другой стороны, он практически не уделяет внимание деятельности других когтей, что ведет к ошибкам и недоразумениям.

В битве Воллен ужасает, он сражался в сотнях боев. Он не соблюдает никакого кодекса чести и считает, что главной целью битвы является убийство врага. Он не проявляет никакой жалости к противникам. Его любимый прием – удар в спину своим длинным мечом (THAC0 0 с уроном 5d8+10). В бою он выбирает самого сильного противника и помещает его в карман между измерениями (используя псионические способности) до тех пор, пока остатки отряда врага не будут уничтожены, а затем возвращает его, оставляя одного перед своим войском. Он не будет колебаться, если ему понадобится забрать здоровье у своих воинов, хотя и не станет убивать их для своего выживания.

Мистелла (Mistella)

Эльф (женщина), маг-осквернитель, хаотично-нейтральный

STR 15

DEX 17

CON 12

INT 18

WIS 16

CHA 15

АС: 7 (ловкость)

Движение: 16 (расовое)

Уровень: 17

HP: 27

THAC0: 15

Кол-во атак: 1

Урон: 1d4 (кинжал).

Заклинания:

1-й уровень: изменение внешности (change self), увеличение (enlarge), электрошок (shocking grasp), паук (spider climb), щит (shield);

2-й уровень: провал в памяти (forget), улучшенная иллюзия (improved phantasmal force) (x2), зеркальные подобиия (mirror image), неконтролируемая



Торговые форты

истерика Таши (Tasha's uncontrollable hideous laughter), волшебный замок (wizard lock);

3-й уровень: ясновидение (clairvoyance), сокрытие (non-detection), защита от обычных снарядов (protection from normal missiles), языки (tongues), прикосновение вампира (vampiric touch);

4-й уровень: ледяная буря (ice storm), сфера Отилюка (Otiluke's resilient sphere), превращение (polymorph other), каменная кожа (stoneskin), ледяная стена (wall of ice);

5-й уровень: полутеневые монстры (demi-shadow monsters), удержание монстра (hold monster), волшебный сосуд (magic jar), магия теней (shadow magic), подмена (seeming);

6-й уровень: вызывание животных (conjure animals), расширение III (extension III), охрана (guards and wards);

7-й уровень: замедленный шар огня (delayed blast fireball), палец смерти (finger of death), безошибочная телепортация (teleport without error);

8-й уровень: массовое очарование (mass charm), вызывание монстров VI (monster summoning VI).

Мистелла – глава магического когтя Теней в Галге. Энергичная независимая женщина и могущественная колдунья, она часто проявляет целеустремленность, граничащую с упрямством (очень не типичная для эльфа черта).

Юность Мистелла провела рабыней-наложницей у мага-осквернителя в хаосе аристократических дворов Раама. Полученный ей опыт настроил ее против городов и людских обычаев.

Мистелла верит в силу магии. Столкнувшись с трудностями, она использует магию, даже если задачу можно запросто решить без ее помощи. Поэтому в своих миссиях она охотнее тратит магическую энергию, чем прибегает к помощи других когтей. Магический коготь Галга известен тем, что проводит большую часть своих операций без какой-либо воинской поддержки: идея, которую многие считают неразумной.

Мистелла давно столкнулась бы с последствиями своей стратегии, если бы не отвергала все миссии, кроме самых сложных. Она не дает магов для поддержки других когтей, так как считает, что если это работа для мускулов, то нет необходимости рисковать ее магами.

Магический коготь включает только одноклассовых (single-class) осквернителей. Мистелла не принимает осквернителей двойного класса (dual-class), невзирая на уровень, так как считает такое разбрасывание дилетантством. Мистелла презирает магов-хранителей как слабохарактерных тюфяков и известна тем, что во время своих операций часто пользуется оказией, чтобы убить какого-нибудь мага-хранителя. Это не добавляет ей любви магических когтей Нибеная и других городов, которые считают, что эти смерти могут привлечь ненужное внимание.



Торговые форты

Равелла (Ruvella)

Эльф (женщина), жрец Огня/псионик, хаотично-нейтральный

STR 11

DEX 18

CON 13

INT 16

WIS 17

CHA 15

АС: 6 (ловкость)

Движение: 17 (расовое)

Уровень: 15/15

НР: 55

THAC0: 14

Кол-во атак: 1

Урон: 1d4-1 (обсидиановый кинжал).

Псионика: PSPs 225

Защиты (defense modes):

-крепость разума (intellect fortress) (PS 16; Cost: 4)

-ментальный барьер (mental barrier) (PS 17, Cost: 3)

-пустой разум (mind blank) (PS 12; Cost: 0)

-щит мыслей (thought shield) (PS 16; Cost 1)

-башня железной воли (tower of iron will) (PS 17; Cost: 6)

Телепатия (Telepathy):

Науки (Sciences):

-подчинение (domination) (PS 15; Cost: contact+varies)

-массовое подчинение (mass domination) (PS 13; Cost: contact+varies)

-связь разумов (mindlink) (PS 14; Cost: contact+8/round)

-щуп (probe) (PS 14; Cost: contact+9/round)

Умения (Devotions):

-контакт (contact) (PS 19; Cost: varies+1 /round)

-скрыть мысли (conceal thoughts) (PS 17 Cost: 5+3/round)

-рассеянность (daydream) (PS 13; Cost: contact+3/round)

-уязвление личности (ego whip) (PS 16; Cost: 4)

-ЭСВ (ESP) (PS 15; Cost: contact+6/round)

-узнать сущность (identity penetration) (PS 16; Cost: contact+6/round)

-причинить боль (inflict pain) (PS 9; Cost: contact+2/round)

-невидимость (invisibility) (PS 11; Cost: contact+2/round/creature)

-поиск жизни (life detection) (PS 14; Cost: 3+3/round)

-стирание разума (mind thrust) (PS 17; Cost: 2)



Торговые форты

-постгипнотическое внушение (post-hypnotic suggestion) (PS 13; Cost: contact+1 /level or hit die)

-чувствовать ложь (truthear) (PS 19; cost: 4+2/round)

Ясновосприятие (Clairsentience):

Науки (Sciences):

-ясновидение (clairvoyance) (PS 15; Cost: 7+4/round)

-предсказание (precognition) (PS 14; Cost: 24)

Умения (Devotions):

-круговой обзор (all-round vision) (PS 16; Cost: 6+4/round)

-определение опасности (danger sense) (PS 16; Cost: 4+3/turn)

-определение яда (poison sense) (PS 17; Cost: 1)

-внутренний компас (radial navigation) (PS 13; Cost: 4+7/hour)

Психометаболизм (Psychometabolism):

Науки (Sciences):

-полное исцеление (complete healing) (PS 13; Cost: 30)

Умения (Devotions):

-кожа хамелеона (chameleon power) (PS 12; Cost: 6+3/round)

-кожа-броня (flesh armor) (PS 10; Cost: 8+4/round)

Метапсионика (Metapsionics):

Науки (Sciences):

-расщепление личности (split personality) (PS 14; Cost: 40+6/round)

Умения (Devotions):

-чувствовать псионику (psionic sense) (PS 16; Cost: 4+1/round)

-хранилище (receptacle) (PS 14; Cost: 0)

Заклинания:

1-й уровень: приказ (command) (x2), исцеление легких ран (cure light wounds) (x2), волшебный огонь (faerie fire), невидимость для нежити (invisibility to undead), проход без следа (pass without trace), убрать страх (remove fear), убежище (sanctuary);

2-й уровень: очаровать человека или животное (charm person or mammal), пламенный клинок (flame blade), нагревание металла (heat metal), узнать характер (know alignment), создание пламени (produce flame), тишина в радиусе 4,5 метра (15 футов) (silence 15 radius), призрачный молот (spiritual hammer), бегство (withdraw);

3-й уровень: рассеяние магии (dispel magic) (x2), прогулка по огню (flame walk), молитва (prayer), пиротехника (pyrotechnics), разговор с мертвым (speak with dead), призыв насекомых (summon insects);

4-й уровень: призыв огня (produce fire) (x8);

5-й уровень: вызвать огненного элементаля (conjure fire elemental), пламенный удар (flame strike) (x2), стена огня (wall of fire) (x2);

6-й уровень: зерна огня (fire seeds) (x2);

7-й уровень: колесница Сустарра (chariot of Sustarre).



Торговые форты

Равелла – могущественная жрица/псионик, которая много лет была главой шпионского когтя в Тире. Ее тайна была раскрыта во время недавнего восстания, и она была вынуждена бежать из города. Здесь она отчасти скрывается, а отчасти работает наблюдателем нынешнего Великого Мастера Теней. Для нее, с ее стилем работы, подразумевающим тесное взаимодействие между когтями и соблюдение глубочайшей конспирации, неприемлем более свободный, независимый стиль Воллена. Отчеты Равеллы отражают это и она начала склонять Великого Мастера Теней заменить Воллена на другого кандидата ... ну, например, ее.

Карта Тайника

1) Вход в пещеру. Этот естественный вход в пещеру обычно замаскирован кустарником, скрывающим его от посторонних глаз.

2) Балконы. Проходы из толщи утеса ведут на эти тщательно замаскированные балконы, расположенные на высоте 9 метров (30 футов) над землей. Во время нападения, лучники занимают эти балконы и усыпают врага стрелами, избегая ответного огня. Другие балконы ведут к тайным проходам наружу; разведчики, убийцы и небольшие группы воинов могут приходить и уходить, не будучи обнаруженными.

3) Жилища. В этой зоне, отдельном гроте высотой примерно 8 метров (25 футов), живет большая часть населения пещеры. Временные гости разбивают палатки или раскладывают спальники; более постоянные жильцы ставят навесы и хижины. Как правило, старожилы живут ближе к стене пещеры, а наиболее важные обитатели Тайника пристраивают свои жилища прямо к ней.



Торговые форты

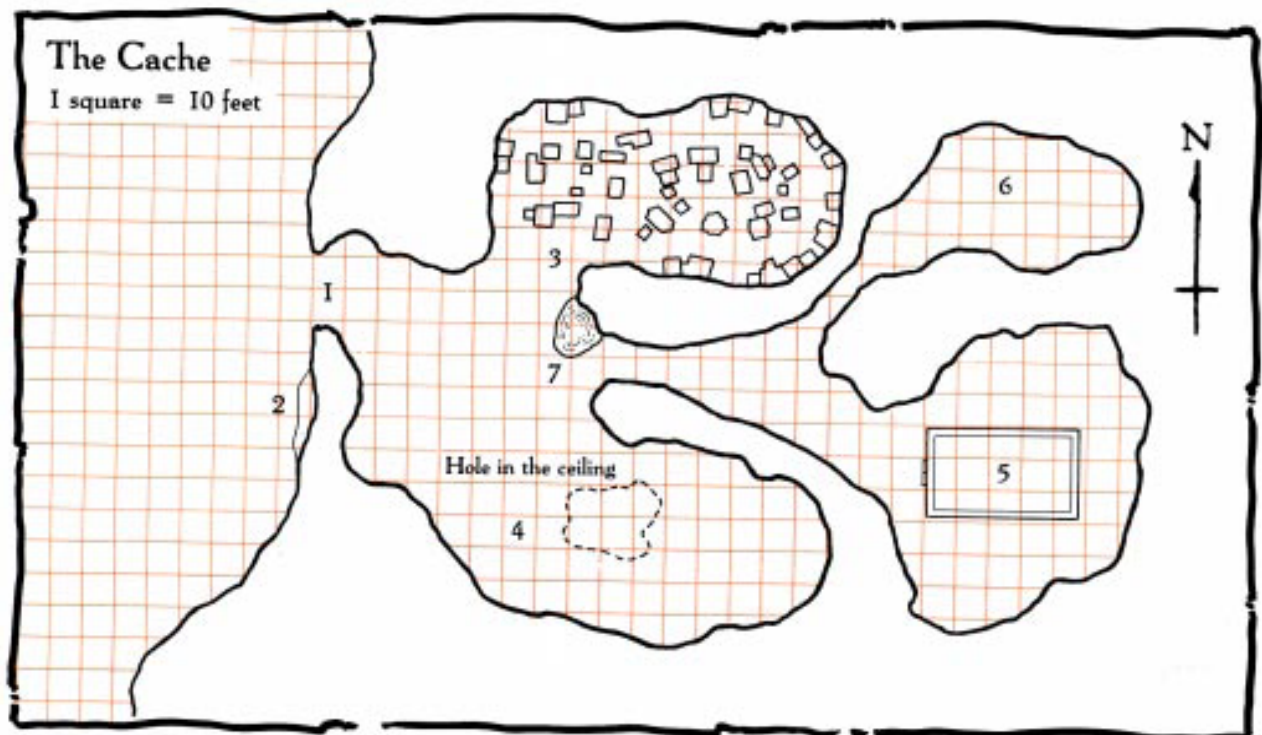
4) Тренировочная площадка. Эта большая (9 метров (30 футов) высотой) пещера используется для тренировки воинов и воров из наемных, воровских и разбойничьих когтей. Мишени, тренировочное оружие, утяжеленные щиты и другое тренировочное оборудование хранится здесь же.

Тренировочная площадка освещается и проветривается через большую дыру в потолке пещеры. Эта дыра – впадина на вершине горного массива, в котором расположена пещера, и до сих пор никто не нашел безопасного внешнего пути к ней. Во время нападения, дозорные забираются наверх (используя веревки, привязываемые левитирующими магами). Дозор, расположенный на вершине плато, может увидеть значительные силы противника на расстоянии нескольких километров.

Когда тренировки не проводятся, этот зал используется как зона для отдыха и еды. Эльфы собираются здесь потому, что отсюда им хорошо видно небо.

5) Зал Магов. Единственное настоящее здание во всей пещере, оно содержит магическую библиотеку и лаборатории. Здание контролируется магическим когтем и по приказу Мистеллы вход для не магов в него запрещен.

Библиотека содержит огромное количество магических текстов, записанных на глиняных табличках и, по слухам, является лучшей библиотекой за пределами городов-государств. Шанс, что в ней окажется конкретное заклинание составляет 100-(10 x уровень заклинания)%. К примеру, шанс, что в библиотеке хранится заклинание волшебного зеркала (magic mirror) (заклинание 4-го уровня) составляет 60%. Вы можете свободно исключать заклинания, которые считаете неприемлемыми





Торговые форты


в кампании.

К сожалению, библиотека не очень хорошо организована. Чтобы найти в библиотеке заклинание, магу необходим бросок проверки Интеллекта. Если он успешен – поиск займет столько дней, какое число выпало на кубике; если не успешен – маг будет искать количество дней равное его значению Интеллекта, прежде чем сдаться.

Вдобавок к магической библиотеке, в Зале Магов также расположены покои, в которых селятся гостящие маги (из магического когтя). Мистелла запрещает своим людям ходить в общую жилую пещеру без конкретного задания, полученного от нее.

6) Склад. Эта пещера отдана под хранение торговых припасов, оружия и других товаров. Вещи здесь свалены беспорядочной кучей, и никто не отвечает за содержание этой зоны, поэтому здесь невозможно найти ничего, кроме выделяющихся вещей большого размера.

7) Источник. Этот источник производит воду для обитателей пещеры. Вода из источника собирается в естественной впадине, которую обитатели используют как цистерну.



Поселения разбойников

Не все путешествующие по Белому Треугольнику делают это для законной торговли. Множество племен эльфов, групп беглых рабов и бандитов добывают пропитание, промышляя на караванных путях и нападая на фермерские деревни городов-государств. В этой части описываются две наиболее известные группы беглых рабов Белого Треугольника, а также одно необычное поселение, состоящее не из беглых рабов. Рассматриваются способы, которыми эти сообщества борются за выживание, их лидеры и перспективы на будущее. Начнем с обзора поселений беглых рабов.

Множество беглых рабов скитается по Белому Треугольнику, убегая от судьбы, на которую их обрекали хозяева. Эти бывшие рабы считают, что свобода стоит любых жертв, и убегают в пустоши, спасаясь от преследований со стороны храмовников и бывших хозяев.

Обретя пристанище в пустошах, они часто ужасаются невероятно тяжелой жизни вне городов-государств. Чтобы выжить в бесплодных пустошах, беглые рабы собираются в племена, разбойничьи банды или даже деревни, наполненные беглецами из рабовладельческой системы городов-государств.

Племена рабов очень уязвимы. Некоторые существуют годы или даже десятилетия, в то время как другие появляются и исчезают в течение нескольких недель, после того, как их глупый лидер приводит их в руки храмовников или пасть какой-нибудь ужасной пустынной твари.

Соленое Поле (Salt View)

Дневник Эсревы

Моя единственная встреча с Ксайноном, известным лидером поселка рабов Соленое Поле, произошла во время его побега из Раама. Я посетил Раам со своим хозяином, который прибыл договариваться о покупке редкого шелка для обы Лалали-Паи. Мы находились во дворце Великого Визиря Абалах-Ре, обсуждая с одним из ее храмовников условия сделки, когда вдруг стражники заполонили комнату, крича о восстании рабов. Я не успел ничего понять, как был схвачен и брошен к другим рабам, которых заперли в темнице под дворцом.

Несколько часов мы сидели в темноте, как вдруг до нас донеслись звуки битвы. Затем мы услышали топот: группа рабов, возглавляемая мулом и дворфом, отступала по проходу между камер, преследуемая отрядом храмовников-солдат. В дальнем конце прохода находился выход подземного водосборника. Дворф и мул повернулись, чтобы задержать солдат, в то время как их товарищи ныряли в водосборник. Затем они также



Поселения разбойников

прыгнули туда, оставив солдат в замешательстве. Один храбрый солдат нырнул за рабами, однако быстро выплыл обратно в расходящемся облаке крови. Никто не стал повторять его поступок.

Позднее я узнал, что этот мул был Ксайнон, будущий основатель Соленого Поля, а дворф – его давний товарищ Фира. И хотя я больше никогда не видел их вновь, героизм и доблесть, показанные этими двумя воинами, воодушевили всех, кто откликается на прозвище «раб».

Ни один рассказ о разбойниках Белого Треугольника не будет полон без упоминания известнейшего поселка беглых рабов Соленое Поле. Эта деревня, один из углов Белого Треугольника – одна из самых успешных попыток беглых рабов начать новую жизнь в Тирском регионе.

Деревня изначально была основана как убежище для банды беглых рабов из Раама. Под предводительством мула Ксайнона, бывшего гладиатора, деревня начала жить набегами и устройством театральных представлений для деревень и городов Белого Треугольника. Ее население быстро выросло до 500 человек, включая путешествующие актерские труппы. Подробный обзор деревни Соленое Поле можно найти в книге «Поселения Рабов». В него включены статистики Ксайнона и других лидеров, карта пещеры, в которой расположен поселок и многое другое. В представленном описании рассмотрены отношения между Соленым Полем и другими обитателями Белого Треугольника, лидеры театрального движения, зарождающегося в Соленом Поле и некоторые другие подробности жизни деревни. Если же вы планируете проводить кампанию в поселке Соленое Поле, смотрите книгу «Поселения Рабов» для получения более полной информации.

Организация

Соленое Поле возглавляют мул Ксайнон, бывший гладиатор из города Раам и его советник магесса-хранительница Арья. Их управление не похоже на диктаторский режим, Ксайнон скорее представляет собой отца-покровителя деревни, а не настоящего атамана беглых рабов. Население разделено на несколько групп. И хотя в теории все жители деревни равны, на практике существует четкая (хотя и неформальная) иерархия власти.

На вершине иерархии располагается собственно Ксайнон. Ксайнон считает, что чем меньше управлять бывшими рабами, тем лучше. Во время опасности, однако, он быстро берет в свои руки все бразды правления. Его авторитет полностью основывается на его силе и воинском искусстве, и те из бывших рабов, кто подвергает жизнь сообщества опасности в тревожное время, могут быстро встретить свою смерть от меча Ксайнона.



Поселения разбойников

Арья, магесса-хранительница, служит ближайшим советником Ксайнона. Некоторым из поселян не очень комфортно жить рядом с волшебником. Как следствие, она редко возглавляет рейды или отдает приказы другим поселянам. Для всех очевидно, однако, что она имеет большее влияние на Ксайнона, чем кто бы то ни было в деревне. Ксайнон редко принимает важные решения, не посоветовавшись с Арьей.

Атаманы разбойников отчитываются перед Ксайноном. Эти люди – доверенные заместители Ксайнона и их слова (безо всяких ограничений) являются его словами. Во время набегов, атаманы поддерживают среди своих людей жесткую военную дисциплину и даже те из разбойников, кто публично протестует против решений атаманов в Соленом Поле, в набеге подчиняются им без разговоров. Во время опасности атаманы отдают приказы населению и их распоряжения выполняются беспрекословно.

Хотя изначально отряды разбойников формировались случайным образом, со временем некоторые атаманы начали требовать одних и тех же людей на свои операции. В этих отрядах установились социальные связи, и они образовали основу неформальных политических партий и клик.

Формально, разбойники подчиняются своим атаманам только во время операций. Большая часть разбойников владеет воинскими умениями, после службы воином-рабом или гладиатором в городе-государстве или после тренировок уже в Соленом Поле. В беспокойной жизни Соленого Поля, где споры решаются оружием также часто, как и другими путями, воинская доблесть – важный показатель статуса человека.

Растущая политическая партия Соленого Поля представлена ремесленниками и мастерами. Форт Фиры обеспечивает устойчивый рынок сбыта их продукции и дополнительный доход от работы ремесленников усиливает политическое влияние Фиры. Многие ремесленники находятся в числе лучших воинов и их умения в прошлом хорошо послужили Соленому Полю. Распределение товаров всегда было задачей разбойников. На практике это распределение, не считая раздачу воды и пищи, не всегда бывает справедливым. Ремесленники последовательно поддерживают линию Фиры по переводу деятельности Соленого Поля в мирное русло.



Поселения разбойников

Хотя каждый поселенец обычно имеет некоторые таланты, как воина, так и артиста, заслуженные артисты Соленого Поля имеют значительное влияние в этом сообществе. Первые актерские труппы Соленого Поля, путешествующие по Белому Треугольнику, служили источником дополнительного дохода сообщества и разведывательной сетью для разбойников. Актеры составляют непредсказуемую политическую партию в поселении.

Популярные актеры часто могут увлечь поселенцев своими зажигательными речами, собирая толпы, которые трудно контролировать даже Ксайнону. К счастью, актеры, в большинстве своем, не имеют материальной заинтересованности в каком-либо исходе противостояния разбойников и торговцев. При любом из предлагаемых способов жизни поселения у актеров будет масса возможностей для выступлений. Поэтому лидеры противоборствующих партий часто влияют на популярных актеров, с целью добиться их поддержки. Актеры, как правило, падки на лесть и не столь проницательны, как сами о себе думают.

Самый низкий статус среди жителей Соленого Поля у беженцев. К этой группе относятся проходящие испытательный период (см. «Вступление в племя» ниже) и те, кто был принят поселением, но чьи умения не приносят никакого вклада в выживание Соленого Поля. Хотя эти люди получают воду, пищу и кров, они не участвуют в политических прениях. Большая часть этих людей пытаются добиться прогресса в воинском или актерском искусстве для того, чтобы получить признание более авторитетных жителей Соленого Поля.





Поселения разбойников

Деятельность и источники существования

Соленое Поле существует благодаря трем источникам, которые, складываясь, позволяют поселению получать достаточно средств для жизни. Набеги традиционно были основным способом добычи ресурсов Соленым Полем. Театральные представления приносили как дополнительные средства, так и информацию о передвижениях караванов. И, наконец, Форт Фира стал давать прибыль от легальной торговли.

С момента основания Соленого Поля, товары, добытые в набегах, справедливо распределялись между жителями деревни, с выделением более ценных вещей самым влиятельным жителям. Однако эта система работала, пока население Соленого Поля не превышало 200 человек, и с дальнейшим ростом поселения перестала удовлетворять всех.

Сейчас здесь сформировалась устойчивый рынок, начинающийся после официального «справедливого» распределения. В основном на нем производится бартер, ремесленники добавляют свои изделия к товарам, поступающим из разграбленных караванов. Ходит некоторое количество монет (в основном от ремесленных артелей и шахтеров Форты Фира); монеты из Галга и Нибеная наиболее распространены, но иногда попадаются монеты из далекого Балика.

Рабы Соленого Поля – умелые разбойники и зачастую способны захватить (или, как минимум, серьезно потрепать) караваны с гораздо большим количеством воинов и вооруженных лучше, чем они. У них большой арсенал военных хитростей, замедляющих караваны и вынуждающих их оставлять часть груза.

С ростом Соленого Поля, его банды разбойников стали расширять свой район операций. Разбойников из Соленого Поля (или тех, кто утверждает, что они из Соленого Поля) встречают на торговом пути между Галгом и Альтарюком, на дороге между Нибенаем и Раамом и даже в поселке Северный Ледополус. Налеты вызывают рост цен на многие товары по всему району. Это сильно бьет по фермерским деревням Галга и Нибеная, так как они не могут позволить себе покупать товары по завышенным ценам. Они готовы, однако, платить деньги за головы убитых разбойников.

Хотя банда Ксайнона старается не убивать напрасно, многие другие разбойники не столь щепетильны в этом вопросе. Не один караван около Лесного Полумесца исчез без следа благодаря другим поселениям беглых рабов. Торговые Дома не делают различий между бандами разбойников и их возмездие, как правило, бывает направлено на Соленое Поле. До тех пор, пока Ксайнон не сможет каким-либо образом сдерживать остальные группы беглых рабов, Соленое Поле будет подвергаться опасности.

Вторая сфера деятельности – театр. Актеры и певцы Соленого Поля дают представления по всему Белому Треугольнику. Труппы артистов путешествуют по этому району под видом свободных, ничем не выдавая того, что они на самом деле



Поселения разбойников

из Соленого Поля. Зачастую они прибавляют к своей выручке от представлений краденые вещи (сворованные, обычно, у местного храмовника или аристократа). Также они собирают информацию о караванных путях и планируют нападения разбойников.

Изначально, игра актеров была своего рода отдушиной, средством, позволяющим жителям поселка забыть о трудностях своей жизни в бегах. Со временем, однако, актеры начали совершать выездные гастролы по дорогам. Давать представления становилось все более и более выгодно, а их легальное посещение караванов, деревней и городов позволило им приобретать вещи, которые было бы слишком сложно брать в набегах (например, специи).

Третья и последняя сфера деятельности – соляная шахта и рынок ремесленников, поддерживаемые Фортом Фира. Большинство шахтеров соляной шахты обычно живут в Форте Фира или около него, а не в Соленном Поле, но их выручка (когда торговля солью приносит прибыль) идет на поддержание Соленого Поля. Ремесленники увеличили производство своей продукции для ее реализации через торговый форт. Для получения более подробной информации о работе шахты и рынка смотрите описание Форта Фира в главе «Торговые Форты» этой книги.

Происхождение

Соленое Поле было основано Ксайноном и его бандой более 15 лет назад. Когда банда наткнулась на заброшенную соляную шахту, Ксайнон объявил, что здесь будет их постоянное убежище.

Изначально, банда Ксайнона включала в себя около 200 человек, оставшихся с ним; сюда входили как воины, так и ремесленники и даже немного тех, кто умел и воевать и работать. Ремесленники, попав в пещерный комплекс соляной шахты, увидели прекрасную возможность построить здесь город своей мечты; воины Ксайнона увидели здесь укрытие, надежно защищенное от преследователей из городов-государств. Соляная шахта скрыла поселение от глаз храмовников, а входы в нее представляли собой узкие тоннели, которые можно было легко запечатать в случае, если бы расположение поселка стало известным. Наконец камни, раскиданные в окрестностях шахты, могли послужить прекрасным материалом для постройки оборонительного рубежа внутри пещеры.

Воины добыли из разграбленных караванов остальные материалы, необходимые для обживания пещеры; ремесленники использовали эти материалы для постройки небольшой деревни с театрами, тавернами и ремесленными мастерскими. Один беглый раб захотел установить факелы по всей стене пещеры, окружающей деревню. «И что ты хочешь увидеть?» - спросил Ксайнон - «Здесь нет ничего, кроме этого соленого поля». От этой шутки Ксайнона и пошло название их вновь обретенного дома.



Поселения разбойников

Во время набегов на караваны банда Ксайнона иногда освобождала рабов. Тем из рабов, которые показывали достаточную силу духа и тела, предлагался выбор: пытаться жить своей жизнью в пустыне или присоединиться к банде Ксайнона. Предпочтение отдавалось рабам, владеющим воинскими искусствами или какими-нибудь ремеслами; деревне не требовались чернорабочие или носильщики.

Рабы, отвергшие это предложение (и те, кому оно не делалось), начали распространять слухи о банде Ксайнона и таинственной деревне Соленое Поле. Вскоре разбойники стали встречать беглых рабов (по одиночке и группами) которые желали присоединиться к населению Соленого Поля. Число новоприбывших вскоре превзошло число членов изначальной банды Ксайнона. Соленое Поле, созданное как уютная деревня для 200 человек, превратилась в переполненную деревню с 4-мя сотнями обитателей. Более того, у некоторых из новоприбывших оказался весьма свирепый нрав и пороки городов-государств начали расцветать в этой деревне мечты.

Ксайнон начал восстанавливать свою власть. Он казнил самых отъявленных беспредельщиков и установил основной закон Соленого Поля: никто в Соленом Поле не может угнетать свободу другого, если ценой этого не является выживание деревни. Как лидеры Соленого Поля, Ксайнон и его атаманы определяют, когда ради выживания поселения требуется ограничить свободу его жителей. И, наконец, он установил испытательный период для определения тех, кто будет принят в сообщество, а кто нет.

Законы Ксайнона не привели к построению утопии. Прошлые беглых рабов было слишком разным (и слишком велико было их стремление к свободе) для того, чтобы они смогли работать вместе в идеальной гармонии. Облик деревни быстро перестал соответствовать изначальным идеализированным планам ремесленников-создателей, так как все большее количество людей вносило в него свою лепту. Возникали споры, разрешаемые насилием также часто, как и словами.

До нынешнего времени деревня продолжает расти. Более 500 обитателей различных рас населяют деревню и ремесленники трудятся, чтобы обеспечить существование всех их. Набеги пришлось увеличить для того, чтобы содержать растущее население. С увеличением набегов выросла дурная слава поселка, и пришло больше новых рекрутов.

Расположение и защита

Как уже говорилось, деревня Соленое Поле находится в огромной соляной пещере с большими соляными колоннами, поддерживающими ее свод. Пещера скрыта в восточных отрогах Мекилотовых Гор, в нее можно попасть только кружными дорогами по высоким перевалам, извилистым тропкам и серии тоннелей. Эти дороги замаскированы, чтобы запутать лазутчиков, разыскивающих деревню, и



Поселения разбойников

охраняются ловушками и сторожами для того, чтобы никто не смог прийти незваным.

Собственно деревня занимает только одну шестую часть пещеры и имеет форму большого шестиугольника. Стены высотой 2,5 метра (8 футов) сделаны из грубо отесанных камней, скрепленных засохшим раствором соли. И хотя эта замазка не столь прочна как та, что скрепляет стены городов-государств, она держит хорошо. Стены достаточно широки для того, чтобы по ним мог пройти человек. Во время осады к внутренней стороне стены будут приставлены лестницы, чтобы защитники Соленого Поля могли отражать нападение.

Каждый обитатель Соленого Поля уделяет время на тренировки с оружием. В любое время по меньшей мере половина разбойников находятся в деревне, образуя гарнизон из 150 обученных воинов 3-7 уровней, плюс 200 рекрутов из ремесленников (считается, что у каждого ТНАС0 20, 1d6 НР). Разбойники Ксайнона уделяют особое внимание сбору оружия с ограбленных караванов, и на рынке деревни присутствует практически неисчерпаемый запас холодного оружия, луков и стрел.

При нападении на пещеру, в тоннелях могут быть устроены искусственные обвалы, чтобы задержать нападающих. Вспомогательный тоннель закрыт грубой каменной стеной; этот тоннель предназначен для отступления, если остальные тоннели обрушены.



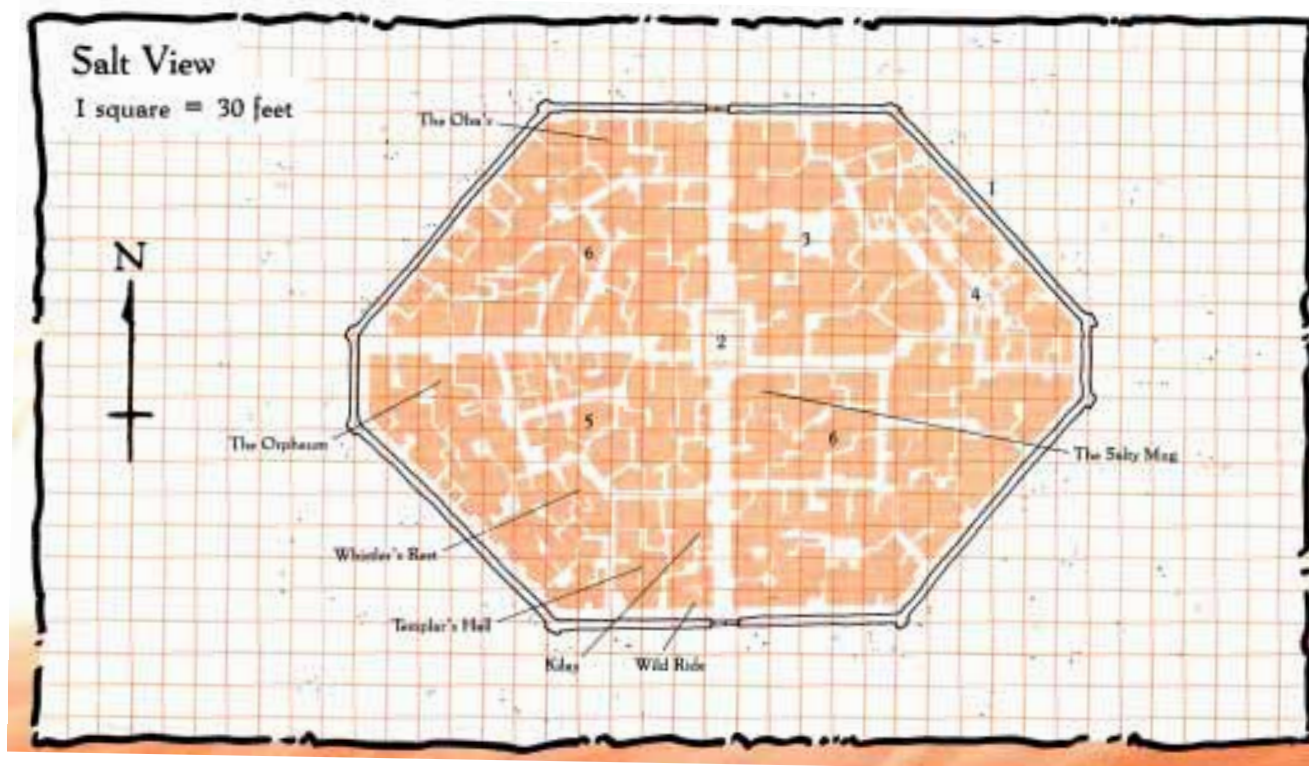
Поселения разбойников

Карта Соленого Поля

Соленое Поле разделено на 4 основных квартала. На северо-востоке и юго-западе расположены жилые районы с несколькими тавернами, разбросанными по ним. В юго-восточном квартале расположен рынок, где вещи, добытые в набегах, распределяются среди обитателей. В северо-западной части расположен театральный район, который содержит множество театров различных размеров и видов.

1) Каменная стена. Эта грубая стена – последний рубеж обороны деревни. Чтобы достичь его, вторгающиеся должны пройти через несколько ловушек-обвалов и сторожевых постов, устроенных снаружи, и успешно пройти через тоннели до того, как они будут обрушены. Стена высотой 2,5 метров (8 футов) и сделана из камней, скрепленных засохшим раствором соли. Поверхность стены неровная. Если кто-нибудь решит забраться по ней наверх, считайте ее неровной поверхностью (rough face) из Руководства Игрока. Внешняя кромка верхушки стены утыкана осколками стекла, вмурованными в замазку. Эти стеклянные осколки не видны снаружи и верхолаз, не подозревающий об их существовании, должен выполнить проверку Ловкости или получить урон 1d2.

2) Театральная Арена. Этот большой амфитеатр – центр общественной жизни Соленого Поля. Он выполнен в виде серии концентрических квадратов, выкопанных в полу пещеры; каждый квадрат выложен досками, на которые садятся





Поселения разбойников

люди. Центральный квадрат, занимающий примерно половину театра, приподнят и образует сцену. Это круговой театр: в нем нет кулис или других мест, куда актеры могут уйти со сцены. Они проходят на сцену через зал.

Килай, главный драматург Соленого Поля, настаивает на строительстве кулис около сцены, чтобы он мог включить магический полет и другие спецэффекты в свои представления. Но он еще далек от того, чтобы убедить строителей выделить время для выполнения этой работы.

3) Рынок. Эта часть города выделена для распределения товаров, взятых разбойниками из разграбленных караванов. Вода и пища распределяются по справедливости. Более редкие вещи распределяются так, чтобы наилучшим образом соответствовать занятиям человека, получившего их.

Каждый член банды разбойников по очереди берет на себя задачу распределения вещей. Ксайнон счел, что это будет наиболее справедливым решением. Люди, рискующие жизнями для общины, должны как-то влиять на то, как будут распределяться плоды их труда. Он иногда вмешивается, если начинает разгораться спор. После распределения обычно начинается бартер. Ремесленники выставляют свои изделия на этом рынке.

Лишние вещи (если таковые оказываются) также хранятся здесь. Эта часть деревни также используется как оружейная, хранящегося здесь оружия достаточно, чтобы вооружить 1000 воинов.

4) Ремесленный квартал. Эта часть поселения постоянно ярко освещена факелами, так как здесь находятся мастерские и студии ремесленников. Сейчас, когда Форт Фира, организовал выгодный рынок сбыта их продукции, мастера в этом квартале трудятся день и ночь.

5) Театральный район. Эта часть города – дом для множества маленьких театров. Около 40 театров расположены здесь, с разной планировкой, размерами сцены и вместимостью зала. Именно здесь путешествующие труппы могут репетировать новые спектакли и готовиться к выступлениям.

Многие из театров построены под конкретную постановку и имеют необычные сцены или другие особенности. Другие, более традиционные, используются постоянно. В любой час занято около дюжины театров, в половине из которых работники устанавливают декорации. Повсюду видны танцоры и певцы, выступающие на площадках для репетиций и в тавернах, разбросанных по району.

Наиболее популярными театрами являются Орфеум (Orpheum) (театр со сценой-ракушкой, спроектированной так, чтобы голоса выступающих на сцене усиливались), Темплар Холл (Templar's Hall) (театр с круглой сценой, специализирующийся на сатирических пьесах из жизни храмовников и королев-колдунов), и Килай (Kilay) (театр, облюбованный главным драматургом Соленого Поля).

Наиболее оживленные таверны также расположены в театральном районе. Каждая из двух дюжин местных таверн предлагает какое-либо развлечение, обычно



Поселения разбойников

это выступления музыкантов или певцов. В число наиболее известных (с хорошей или плохой стороны) мест входят Берлога Уистлера (Whistler's Rest) (музыкальная таверна, где каждый вечер можно услышать лучших музыкантов Соленого Поля) и Дикая Гонка (Wild Ride) (таверна, облюбованная отдыхающими разбойниками).

6) Жилища. Жилые кварталы – самое неупорядоченное место Соленого Поля. Изначально, эти районы были разделены на части несколькими радиальными улицами, идущими от Театральной Арены к внешним стенам, однако быстрый рост Соленого Поля стер все следы изначальной планировки. Здания строились одно за другим, без какого либо порядка, и не один раз Ксайнон был вынужден разрешать возникающие недоразумения. (Как-то раз какой-то застройщик запечатал единственный подход к более чем 30 домам. Прежде, чем вопрос был урегулирован, он успел построить фундамент и стены. Ксайнон распорядился проделать общий коридор через центр его дома).

Дома жителей строятся на площадках этого района. Изначально, будущий житель огораживает незанятое место в жилом районе и строит на нем временное жилище или разбивает палатку. После того, как поселенец проходит испытательный период и получает статус постоянного жителя, он строит каменный дом с соломенной крышей. Ремесленники поселка готовы предложить помощь застройщику, а камни могут быть добыты из стен пещеры, предоставляющих дешевый и доступный строительный материал. Не у всех хижин есть крыша. Единственное, для чего она нужна в этом поселке, так это для того, чтобы заглушать крики ночных гуляк, пока хозяин дома пытается заснуть.

В этих районах также расположены таверны. В жилых районах они значительно тише, чем в театральном, и в них ходят семьями и компаниями друзей для того, чтобы поесть, выпить и хорошо провести вечер. Самые популярные таверны – Оба (Oba's) (ресторан, специализирующийся на галгской кухне) и Соленая Кружка (Salty Mug) (содержится Велином, дворфом, варящим собственный эль).

Отношения с другими

Со временем, Соленое Поле все сильнее вросло в жизнь Белого Треугольника. Хотя Ксайнон хотел сохранить Соленое Поле полностью независимым (за исключением необходимости набегов на караваны), на практике некоторые отношения все-таки установились.

Во-первых, Соленое Поле поддерживает Форт Фира, Торговый Дом солеторговцев, подробно описанный в главе «Торговые Форты». Подробно об их отношениях можно прочитать там, однако достаточная часть ресурсов Соленого Поля идет на поддержание солеторговли Форта Фира. Торговля, ведущаяся в форте, также создала косвенную связь между Соленым Полем и частью Торговых Домов,водящих караваны по этому району.



Поселения разбойников

Во-вторых, Соленое Поле начало торговать с фермерскими деревнями в Зеленом Поясе. Эта торговля началась как побочная деятельность путешествующих театральных трупп, дающих импровизированные представления в маленьких деревнях перед выступлением на больших рынках. Они пользовались возможностью обменять деньги, вырученные за свои представления, на нужные вещи. Эта деятельность поддерживается партиями Форта Фира, утверждающими, что легальная торговля – это единственный курс, которому должно следовать Соленое Поле.

В-третьих, театральные труппы Соленого Поля стали достаточно обыденным явлением и начали привлекать внимание разбойников. Большинство разбойников из беглых рабов испытывали жестокий стресс, когда обнаруживали, что труппа безобидных актеров на самом деле состоит из закаленных в боях воинов. Несмотря на это, труппы имеют при себе достаточно ценностей для того, чтобы быть постоянной мишенью наиболее агрессивных банд (таких, например, как эльфийские разбойники).

Другие враги также мешают экономической деятельности, которую поддерживают актеры. Наступление со стороны гитских орд с гор Черного Хребта на севере и набеги великанов с острова Ледо на юге стали вынуждать актерские труппы Соленого Поля больше работать под защитой городов-государств, в ущерб фермерским деревням.

До сих пор Ксайнон и его заместители не предпринимали никаких мер, если не считать совета актерским труппам быть внимательнее. Но если эти набеги будут учащаться, у них не останется иных вариантов, кроме усиления охраны трупп до уровня охраны торговых караванов или прекращения их деятельности.

Не все относятся к Соленому Полю положительно. Галг и Нибенай запрещают торговлю с разбойниками и дворфы Северного Ледополуса избегают общения с беглыми рабами. Торговым Домам очень не нравятся набеги на караваны, но с тех пор, как Соленое Поле начало демонстрировать некоторую сдержанность (и склонность сохранять жизнь торговцев), они рассматривают набеги как естественные издержки бизнеса и включают эти издержки в себестоимость. Чтобы поддержать свою репутацию разбойников, избегающих убийства, разбойники Соленого Поля часто вступают в конфликты с другими бандитами (в основном, эльфийским племенем Быстрого Ветра), работающими на одной с ними территории.

Вступление в общество

Как уже говорилось выше, все новые обитатели Соленого Поля должны пройти испытательный срок перед тем, как стать полноправным членом сообщества.



Поселения разбойников

Перед началом испытательного срока претенденту подробно объясняют его условия. Ксайнону не нравится доводить до сведения претендентов, что они не прошли испытательный срок, так как в своей жизни он принес уже достаточно смертей; поэтому он дает им как следует подумать и отказаться от испытательного срока до того момента, когда передумывать будет уже поздно.

Потенциальный член сообщества Соленого Поля обычно приходит с отрядом разбойников или странствующей труппой актеров. Кандидату говорят, что он может попробовать присоединиться к сообществу Соленого Поля. Ему объясняются законы, по которым живет общество, но расположение деревни держится в тайне. Кандидат предупреждается о существовании испытательного срока и о том, что тех, кто его не проходит, казнят. Затем кандидата спрашивают, хочет ли он попробовать?

Если кандидат отказывается, он или она с этого момента свободны. Зла на него никто не держит и не один раз те, кто вначале отказался от возможности вступить в общество Соленого Поля, позднее все-таки возвращались, чтобы попробовать.

Если кандидат соглашается, его отводят в деревню. Когда кандидат попадает в нее, ему помогают выбрать место для жилья и найти занятие в деревне. Для него доступна любая работа, как для всех полноправных жителей.

Кандидат остается в Соленном Поле около месяцев, прежде чем выносятся решение. Особо героические или особо гнусные поступки способны значительно уменьшить этот срок. Если по завершению испытательного срока кандидат показывает, что он способен жить в Соленном Поле и демонстрирует умения, которые могут пригодиться сообществу, он или она принимаются в ряды полноправных жителей Соленого Поля. Если же кандидат показал себя жестоким, трусливым, ненадежным человеком или не способен уживаться с другими, Ксайнон отказывает ему в приеме в поселок и незадачливого кандидата топят в Море Ила.*

(* - явный художественный вымысел: от Соленого Поля до ближайшего рукава илового озера к востоку от Белого Треугольника – 25 километров по прямой, до ближайшего берега Моря Ила – 80 километров – прим. переводчика).

Персонажи

В этой части обычно даны характеристики лидеров поселения рабов (в данном случае – Ксайнона) и его или ее главных помощников. В случае Соленого Поля это уже было сделано в книге «Поселения Рабов». Поэтому в этой книге представлены другие важные обитатели Соленого Поля.



Поселения разбойников

Вишшти (Veeshte)

Человек (женщина), храмовник, нейтрально-злая

STR 10

DEX 15

CON 15

INT 17

WIS 11

CHA 20

АС: 9 (ловкость)

Движение: 12

Уровень: 4

НР: 23

THAC0: 17

Кол-во атак: 1

Урон: 1d8-1 (каменная дубинка, -2 к попаданию)

Псионика: PSPs 29

Стихийные способности (wild talent):

-скрыть мысли (conceal thoughts) (PS 11; Cost: 5)

Вишшти – храмовница Короля-Тени. Она замаскировалась под беглого раба и попыталась проникнуть в Соленое Поле. Она была принята как кандидат в жители, но ее испытательный срок пока не закончен. Вишшти скрывает свои магические и псионические способности и большинство считает, что она бывшая наложница из какого-нибудь гарема.

Вишшти намерена покинуть деревню при первой же возможности и вернуться к Нибенай с информацией о ее расположении. Она думает, что эта информация станет ключом для ее быстрого продвижения в рядах храмовниц.

Ксайнону нравится уверенный характер Вишшти и он в некоторой степени попал под обаяние ее личности. Арья не доверяет Вишшти, но Ксайнон отвергает ее подозрения, считая их простой ревностью. К несчастью, в Соленном Поле нет своего псионика, который смог бы проверить слова кандидатов в жители деревни, и маловероятно, что Ксайнон раскроет обман Вишшти.

Необходимость считать рабов ровней себе раздражает ее и это раздражение иногда прорывается, но она с большим энтузиазмом ведет речи о том, чтобы присоединиться к отряду разбойников. Ксайнон не разрешает ей этого до тех пор, пока она не закончит тренировки, и этот момент скоро наступит. Вишшти ждет возможности сбежать обратно в Нибенай. Если ей удастся сбежать, информация, которую она унесет, может означать конец Соленного Поля.



Поселения разбойников

Уиитан (Wheetan)

Полуэльф (мужчина), иллюзионист (маг-хранитель), хаотично-добрый

STR 14

DEX 15

CON 16

INT 18

WIS 16

CHA 14

АС: 9 (ловкость)

Движение: 12

Уровень: 5

HP: 20

THAC0: 17

Кол-во атак: 1

Урон: 1d4-2 (каменный кинжал, -2 к попаданию)

Псионика: PSPs 39

Стихийные способности (wild talent):

-тело-оружие (body weaponry) (PS 13; Cost: 9+4 round)

Заклинания:

1-й уровень: повелитель огня (affect normal fires), фальшивый звук (audible glamor), трюк (cantrip); танцующие огни (dancing lights), невидимый слуга (unseen servant);

2-й уровень: улучшенная иллюзия (improved phantasmal force), пиротехника (pyrotechnics), веревка-убежище (rope trick);

3-й уровень: невидимость в радиусе 3 метра (invisibility, 10 radius), полет (fly);

Уиитан – местный мессия для драматургов Соленого Поля. Недавно бежавший из Нибеная, Уиитан работает в Соленном Поле постановщиком магических спецэффектов для пьес. Он накладывает заклинания из-за кулис, чем позволяет драматургам вставлять в пьесы захватывающие эффекты.

Уиитан очень стеснительный и отказывается работать на виду у зрителей. Но драматурги нашли множество применений его заклинаниям. Представленный выше список заклинаний используется в пьесе Килая «Побег мула»; для других постановок он может составить другой перечень заклинаний.

К сожалению, Уиитан недостаточно силен для того, чтобы поддерживать более одного представления за ночь. Более того, так как магия запрещена в городах-государствах и их деревнях, ни одна из постановок, в которой используются таланты Уиитана, не может быть показана за пределами Соленого Поля. Несмотря на это, люди Соленого Поля высоко ценят таланты Уиитана.



Поселения разбойников

Большинство магов Соленого Поля, особенно советник Ксайнона Арья, презируют работу Уиитана, говоря, что магия не игрушка для развлечения. Застенчивый молодой маг не обращает на это внимания, он получает достаточно славы в театральной среде, чтобы его не волновало мнение остальных магов.

Потерянный дом (Losthome)

Дневник Эсревы

Среди всех нечеловеческих рас Тирского региона полурослики, вне всякого сомнения, наиболее экзотичные. Лишь несколько этих созданий когда-либо достигали Белого Треугольника, они крайне редко уходят так далеко от своего дома в Лесном Кряже. Работоторговцы не часто ловят их, так как в неволе они живут недолго.

Тем не менее, несколько лет назад оба Лалали-Паи стала искать этих существ, чтобы использовать их как разведчиков, в надежде усилить свои силы в Лесном Полумесяце. Полурослики могли послужить дополнительным оружием против козней Короля-Тени. Оба успешно договорилась с вождем полуросликов Могг-лулом о наёме отряда разведчиков, таком же, как отряд воинов вождя Урги-Золтапля, находящийся на службе Хаману, короля Урика. Вскоре после прибытия полуросликов в Галг, Могг-лул умер. Маленькие воины решили, что более не связаны обязательствами, и в то время как некоторые из них стали собираться обратно, другие разбрелись по Лесному Полумесяцу. Оба приказала храмовникам заключить полуросликов под стражу до тех пор, пока она не заключит новый договор с преемником Могг-лула. И хотя оба не хотела принуждать полуросликов к чему-либо силой, один из ее храмовников убедил, что вынужденная жизнь вдали от своих лесных домов, а не какая-то природная потребность в свободе, заставляет полуросликов чахнуть и умирать в плену. Он посоветовал ей пренебречь формальностями договора с этими дикарями и просто силой заставить их служить ей.

Примерно половина маленьких рабов Галга умерли в плену. Остальные бежали в лес.



Поселения разбойников

Осматривая с хозяином участок Лесного Полумесяца во время подготовки к строительству новой лесной дороги, я узнал кое-что еще. Оглядывая лес, я заметил злобные глаза, смотрящие из ближайших кустов. Делая вид, что ничего не заметил, я продолжил разглядывать окрестности и обнаружил, что за мной (и всей нашей командой) наблюдает полдюжины неподвижных полуросликов, укрытых окружающей растительностью. Я наблюдал за ними так долго, как только осмелился, отметив, что они сохраняли полную неподвижность. Я вернулся к хозяину и осторожно осматривался весь остаток дня, однако больше не заметил следов присутствия этих диких людей.

Ночью три раба исчезли из нашего лагеря. Мой хозяин и надсмотрщик решили, что они бежали в лес, и бегом прочесали окрестности, прежде чем счесть, что их упустили. Я не знаю настоящую судьбу этих людей, но боюсь, что полурослики устроили пир после нашего отбытия.

Деревня беглых рабов-полуросликов Потерянный Дом – относительно недавнее добавление к Лесному Полумесяцу. Проект обы по принуждению полуросликов к рабству проводился менее чем пять лет назад и большая часть населения Потерянного Дома – беглецы из этой группы полуросликов. Несмотря на относительную молодость, это довольно большое поселение из примерно 50 полуросликов, живущих в центральной части Лесного Полумесяца. И хотя многие из них хотят вернуться в свои родные джунгли за Звенящими Горами, никто не





Поселения разбойников

решился на ужасное путешествие через Равнины. Постепенно, Лесной Полумесяц и Потерянный Дом становятся их настоящим домом.

Организация

Клан полуросликов из Потерянного Дома организован как обычный клан из джунглей за Звенящими Горами. Есть глава клана (Зивлил), который направляет клан во время охоты, определяет, где клан будет путешествовать и решает другие вопросы, но нет вождя племени, который вел бы клан в трудные времена. Зивлил не считает себя достаточно опытным или могучим для того, чтобы быть вождем и сохраняет верность неизвестному преемнику Могг-лула, находящемуся где-то за Звенящими Горами. Зивлил – миротворец, который пытается установить гармонию и согласие среди членов своей банды.

Зивлил получил свой статус как благодаря своим магическим и псионическим талантам, так и благодаря своему возрасту. Он компетентный и достаточно активный лидер (с точки зрения полуросликов). Опасность заставляет его управлять своей бандой более строго, чем полурослики обычно позволяют. Но его острый разум не один раз спасал всех и поэтому полурослики продолжают поддерживать его власть.

Особой иерархии в племени нет. Полурослики стараются поддерживать друг друга, веря, что построение сообщества и личный духовный рост значительно важнее, чем установление мирового владычества. Поэтому в обществе полуросликов нет борьбы за статус в иерархии. Новые беглые рабы быстро принимаются в клан, получая полный доступ к его вещам и становясь полноправными членами сообщества.

Для особых заданий, однако, часто выбираются отдельные лидеры. Эти лидеры или назначаются Зивлилом или выбираются по договоренности между членами группы, которая должна выполнить задание. Должности лидеров временные, они существуют лишь до тех пор, пока выполняется задание, и лидеры выбираются за свои знания и умения, а не благодаря своему статусу в какой-либо формальной иерархии. После завершения задания лидеры вновь становятся обычными членами клана.

До сих пор в поселении было достаточно полуросликов лишь для образования единственного клана (хотя и очень большого), но уже начали ходить разговоры о том, чтобы основать настоящую деревню полуросликов и сделать Зивлила ее вождем.

Деятельность и источники существования

Полурослики Потерянного Дома ведут жизнь охотников-собирателей, находя в лесу пищу, убежище и все прочее, что необходимо для жизни. Лесной Полумесяц



Поселения разбойников

не такой изобильный, как их родные земли и полурослики вынуждены путешествовать по достаточно обширной территории (более 100 квадратных километров (40 квадратных миль)). Они стараются не оставаться подолгу на одном месте и ограничивают свою охоту, чтобы не подорвать пищевой баланс леса. С ростом клана способность занимаемой территории прокормить его оказалась на пределе. Полурослики вынуждены постоянно мигрировать, чтобы избежать истощения лесных ресурсов и для снижения риска их поимки храмовниками.

Зивлил решил, что клан должен заняться набегами, чтобы получить дополнительный источник пищи, помимо предоставляемого лесом. И хотя полурослики не считают злом ограбление чужаков, вторгшихся на их территорию, они живут в изолированном участке леса, где подобные вторжения крайне редки. Поэтому для того, чтобы совершить набег, клан должен был покинуть свою обычную территорию, отправиться в пустыню и напасть на караван.

Это решение встретило некоторое сопротивление. В обществе полуросликов, налеты устраивают кланы, оскорбившие своего вождя или другой клан. Полурослики Потерянного Дома не желали жить так, как живут изгои на их родине. Но окружающая действительность примирила их с этой идеей и клан начал устраивать периодические набеги.

Налет полуросликов на караван – ошеломительное зрелище. Полурослики всегда нападают из засад: из скрытых ущелий, из-за высохших деревьев или даже просто из ям, в которых они прячутся и засыпают себя песком. Они одновременно нападают с разных направлений по сигналу вождя клана. Их главной целью является похищение животных (и людей), но они не будут пренебрегать и другими вещами.

Зивлил решил, что никто из представителей других рас не должен знать об их существовании, поэтому в каждом набеге они стараются убить или захватить всех разумных существ в караване. Их съедают сразу или чуть погодя. Обычно воинов охраны каравана убивают, а всех прочих оставляют в живых, чтобы мясо не испортилось. До сих пор ни один человек не ушел от них, чтобы рассказать об истинной природе налетчиков; города-государства отмечают отсутствие тел рабов среди останков караванов и винят в нападениях Соленое Поле.

Происхождение

История возникновения Потерянного Дома началась в городе-государстве Галг, благодаря обе Лалали-Пай. В желании усилить контроль над Лесным Полумесяцем, Лалали-Пай решила создать отряд лесных налетчиков, которые должны были нападать на дровосеков и поселенцев Нибеная, замедляя наступление Короля-Тени на лес и скрывая действия ее сил от его взора.

А так как все ее храмовники уже были задействованы, она захотела получить новое оружие, которое усилило бы ее войска в войне против Короля-Тени. Поэтому



Поселения разбойников

она договорилась с Могг-лулом о предоставлении им разведчиков в обмен на обсидиан, который она планировала получить из шахт Урика. После смерти Могг-лула, разведчики, прибывшие в Галг, не увидели причин, по которым они должны были продолжать выполнять этот договор. Они не понимали, каким образом их действия поддержат их вождя, если он уже мертв. Оба заключила полуросликов в темницу до тех пор, пока она не заключит новый договор с Алу, харизматичным шаманом, возглавившим племя. Алу, однако, изначально был настроен против этого соглашения и не собирался больше поддерживать его.

Оба решила, что единственной альтернативой будет склонение ее пленников к сотрудничеству. Те из них, кто согласится служить добровольно – получают свободу, остальные будут работать как пленники. План был обречен на провал. Хотя несколько полуросликов согласились служить обе, остальные хотели лишь вернуться домой. Пленные полурослики могли быть достаточно незаметными, чтобы запросто скрыться от храмовников-надсмотрщиков.

Одним из первых беглецов был Зивлил. В начале работ полуросликов-рабов, Зивлил психически ошеломил своего надсмотрщика, бежал в лес и убил полдюжины храмовников из пращи до того, как окончательно скрылся в его глуши.

С продолжением работ все больше и больше полуросликов убегали в Лесной Полумесяц, Зивлил предоставлял им традиционное гостеприимство полуросликов, предлагая им воду, пищу и свои знания о Лесном Полумесяце, как если бы они были членами его собственного племени. Скоро он собрал вокруг себя более 20 полуросликов, и беглецы создали свой собственный клан.

Клан продолжал расти. Храмовники пробовали удержать полуросликов различными методами: привязи, подкуп, угрозы, но все без толку. В конце концов, они нашли приемлемый метод: подрезали полурослику сухожилия на одной ноге перед тем, как выпустить его в чашу. Это замедляло его передвижения достаточно для того, чтобы храмовник мог его контролировать, однако полурослики, подвергнутые такой процедуре, вскоре умирали в тюрьме Галга. Если Зивлил когда-нибудь узнает об этой практике, вся ярость клана может быть направлена на Галг.

Расположение и защита

Полурослики Потерянного Дома не создают постоянного поселения. Их нынешние охотничьи земли расположены в 25 километрах к северу от Галга, неподалеку от восточных отрогов Ветроломов. Этот район хорошо орошается ручьями, сбегаящими с высоких гор, здешний лес один из самых высоких в Лесном Полумесяце и еще не тронут человеком.

Полурослики путешествуют по своим охотничьим землям и разбивают лагерь в тех местах, где их застала ночь, принимая только самые необходимые меры предосторожности. Однако, благодаря их природному умению маскироваться и



Поселения разбойников

искусству лесовиков, взвод храмовников может пройти прямо через их лагерь и даже не догадаться об этом.

Каждую ночь клан прячется на высоких деревьях, устраиваясь в их ветвях. Они разбиваются на группы по три-четыре полурослика на каждое дерево, и достаточно ловки для того, чтобы перепрыгивать с дерева на дерево в случае опасности.

Для защиты клана, полдюжины полуросликов выставляются в дозор, они ходят по периметру лагеря и высматривают нарушителей. Это задание часто дается молодым воинам, оно позволяет отточить их охотничьи умения. О вторжении нарушителей и других событиях полурослики оповещают друг друга, подражая голосам птиц.

Эта система дозоров также используется и днем, для кругового охранения клана. Во время движения основная часть клана окружается кольцом разведчиков, которые предупреждают вожakov обо всем, что встретится на пути клана. Отряды разбойников и собирателей используют аналогичное построение, хотя из-за того, что эти отряды меньшего размера, полоса охранения несколько уже. Благодаря этим мерам практически невозможно застать врасплох полуросликов Потерянного Дома.

В случае нападения, полурослики, в основном, стреляют по нападающим из луков, пращей и используют другое метательное оружие. Некоторые используют деревянные дубинки, утыканые обломками обсидиана (булава (footman's mace), -3 к броску атаки, -1 к повреждению), другие используют костяное оружие, а некоторые даже металлическое, добытое из караванов. Если враги еще не подошли близко, лучники будут стрелять, пока остальная часть клана скрывается в лесу. Если же враги подобрались слишком близко до того, как их обнаружили, полурослики начинают яростно сражаться. Если полуросликов больше, они будут нападать на врагов группами; если же враги превосходят числом, полурослики будут сражаться лишь до тех пор, пока не смогут сбежать.

Описание лагеря

Клан полуросликов обычно ищет для своего лагеря защищенные лоцины. Основные требования: толстые стволы деревьев, источник воды и, как минимум, два пути отступления. За эти годы Зивлил нашел несколько таких мест, и в каждом из них полурослики установили несколько ловушек (в том числе сигнальных) для помощи в защите. Представленная карта показывает типичное место; другие места могут иметь другое устройство и расположение ловушек.

Карта Потерянного Дома

1) Спальные деревья. Эти деревья используются как жилые квартиры для клана полуросликов. Те из них, кто не находится в дозоре, забираются на эти



Поселения разбойников

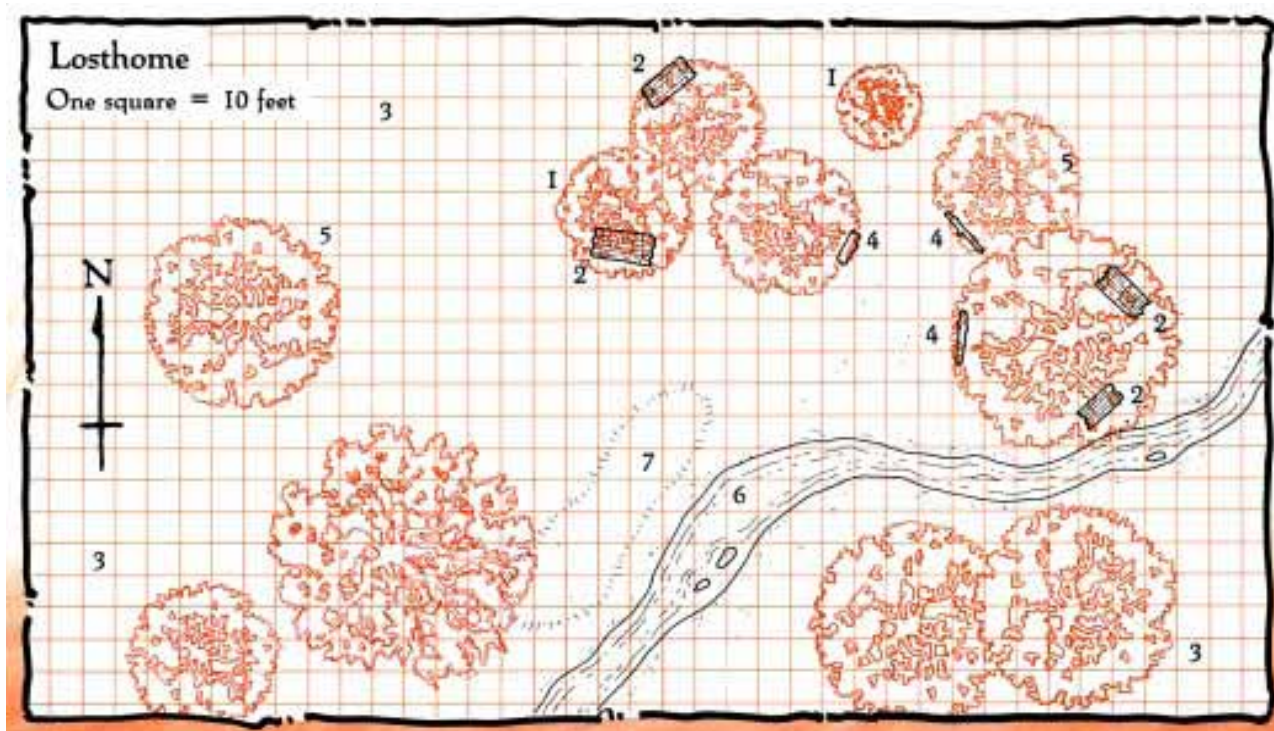
деревья и устраиваются в развилках их ветвей. Большая часть этих спальных мест расположена на высоте 4,5-6 метров (15-20 футов) над землей. Старейшие, наиболее обжитые места оборудованы гамаками, свитыми из лиан и листьев, для более комфортного отдыха. Они сплетены очень аккуратно, чтобы не выделяться среди листвы при взгляде снизу.

Наблюдатель с земли получает штраф -2 к броскам на ошеломление, когда идет через лагерь полуросликов, прячущихся на деревьях. Этот штраф прибавляется к обычному штрафу -4, который персонаж получает, когда пытается обнаружить полуросликов. Отряд, который провалил бросок, проходит через лагерь полуросликов, даже не подозревая, что они здесь, если, конечно, полурослики не решат напасть.

Спальные места сделаны для удобства и маскировки, а не защиты. Они не дают никакого бонуса к АС.

2) Наблюдательные посты. Эти небольшие деревянные платформы расположены высоко на ветвях, надежно укрытые ветвями от взгляда. С этих мест часовые полуросликов могут обозревать лес на несколько сотен метров вокруг. В Лесном Кряже полурослики обычно не устраивают таких сооружений, а предпочитают располагаться среди древесных ветвей. Это новшество было подсмотрено в Галге.

Каждый часовой следит за своим участком периметра лагеря. Платформы расположены так, чтобы никто ни с какой стороны не смог подобраться к лагерю незаметно. Часовые вооружены луками и пращами и на большей части платформ лежат копья, которые можно метать в нападающих. Часовые защищены





Поселения разбойников

платформами и получают АС 2 в случае нападения.

3) Пешие часовые. Вдобавок к часовым на деревьях, эти трое часовых патрулируют лес внизу. Они располагаются на границе зоны наблюдения часовых на деревьях и подают сигналы голосами птиц в случае, если приближается нарушители или хищники. На карте показано, как могут располагаться эти часовые. Но они патрулируют весь периметр и могут быть встречены где угодно.

4) Падающие бревна. Каждая из этих точек на карте показывает, где располагаются толстые бревна, подвешенные на лианах на верхних ветвях деревьев. Полурослики могут перерубить эти лианы за один раунд, сбросив бревна вниз. Если внизу находится враг, полурослик должен сделать бросок атаки со штрафом -2, но если бросок успешен, то падающее бревно нанесет цели урон 3d6. Бонусы к АС от этой атаки от щитов и Ловкости не действуют, если атакуемый не подозревает об опасности. Мишень не будет подозревать об атаке, если была ошеломлена или если в предыдущих раундах бревна не сбрасывались.

5) Дерево-ловушка. Ветви этого отдельно стоящего дерева были очищены полуросликами, чтобы сделать его более удобным для лазания. Однако, если человек (или кто-либо, весящий больше чем полурослик) попытается залезть на это дерево, то на высоте 6 метров (20 футов) над землей ветви обломятся, сбросив лезущего по ним на землю с причинением ущерба 2d6, если не был успешно сделан спасбросок от дыхания. Успешный спасбросок означает, что верхолаз сумел уцепиться за дерево и может карабкаться дальше, но другие верхолазы не могут последовать за ним. (Не полурослики, балансирующие на ветвях, получают штраф -2 к атакам и не получают бонусы к АС от Ловкости).

6) Ручей. Этот быстрый ручей глубиной 60 см (2 фута), несет воду с вершин Ветроломов через лес. Вода чистая и холодная. Есть брод, но вода бежит слишком быстро и может сбить человека с ног (проверка Ловкости, чтобы избежать падения). Полурослики обычно переправляются через ручей не вброд, а забираясь на деревья и перепрыгивая с ветки на ветку.

7) Странный бугор. Под этим необычно выглядящим бугром лежит впавший в спячку анхег. Полурослики не знают об этом создании, а если узнают, то будут его избегать. Анхег средних размеров (5 HD) и он вылезет наружу, если вокруг будет достаточно шумно (например, если услышит звуки битвы или удар о землю падающего бревна). Он голоден и будет есть как людей, так и полуросликов с одинаковым аппетитом. Анхег достаточно длинный для того, чтобы достать до спальных и сторожевых платформ полуросликов, однако для этого он должен забраться по стволу дерева, открыв свое незащищенное подбрюшье.

Отношения с другими

Полурослики Потерянного дома – чужаки, запертые в чуждых землях. Они оказались в незнакомом мире. Они стараются сохранить тайну своего пребывания,



Поселения разбойников

убивая всех, кто обнаружит их в Лесном Полумесяце. Эсрева, наш рассказчик, выжил только потому, что не подал никакого знака, что увидел полуросликов.

Оба Лалали-Пай и ее храмовники знают о беглецах-полуросликах. Они думают, что крохотные люди стали жертвами хищников, и не подозревают о том, что они собрались вместе. Большая часть населения Галга даже не знает о том, что полурослики вообще были в городе, а тем более о том, что они сбежали.

Нибенай также ничего не знает о беглецах. Есть ясные признаки того, что некоторые караваны были ограблены полуросликами (раны на некоторых телах, обглоданные кости и т. д.), но храмовники и Торговые Дома пока не разобрались в том, что происходит. Если Король-Тень узнает о существовании такой большой группы беглых рабов около своего города он, вне всякого сомнения, отправит храмовниц в лес, чтобы схватить их, привести в Нибенай и вновь сделать рабами.

Полурослики мало контактируют с другими людьми Белого Треугольника. Они редко покидают свой лесной дом, а вглубь леса путешествует очень мало людей. Иногда они замечают разбойников-людей или охотничьи стаи три-кринов на границах своей территории. Полурослики остаются незамеченными другими людьми, за исключением нескольких друидов.

Если их и обнаружат, большая часть населения Белого Треугольника не будет иметь с ними дел. Города-государства решат, что полурослики представляют собой угрозу и попытаются прогнать их. Поселения беглых рабов и эльфийские кочевники будут смотреть на полуросликов как на еще одну из причин, чтобы избегать Лесного Полумесяца. Гиты Черного Хребта могут рассматривать их как возможные жертвы, однако вряд ли решат идти в такую даль ради такой крохотной закуски.

Вступление в общество

Потерянный Дом принимает только полуросликов. Ни один представитель другой расы не может присоединиться к ним, так как полурослики доверяют только своим соплеменникам.

Любой пришедший полурослик, однако, будет с радостью принят. Ему расскажут о клане и дадут все необходимое. Для новых членов нет никаких церемоний инициации или испытательного периода. Полурослики доверяют друг другу, и даже если полурослик путешествует по землям людей, остальные примут его как равного.

Есть, однако, некоторое время привыкания, во время которого полурослик вживается в клан. В это время другие члены клана осторожно присматриваются к новичку, оценивают его умения и сравнивают его с собой и другими членами клана. Никакого духа соперничества в этом нет. Тем не менее, для того, чтобы получить беспристрастную оценку умений полурослика, ему могут дать какое-нибудь



Поселения разбойников

специальное задание. Умелые полурослики могут быть немедленно поставлены отвечающими за одно из многих дел, необходимых для выживания клана.

Персонажи

Зивула (Zivilil)

Полурослик (мужчина), Иллюзионист (маг-хранитель)/Псионик,

Нейтральный

STR 11

DEX 20

CON 11

INT 18

WIS 18

CHA 14

АС: 5 (кожаный доспех + ловкость)

Движение: 6

Уровень: 8/8

НР: 29

THAC0: 17 (14 для метательного оружия, 13 для пращи)

Кол-во атак: 1

Урон: 1d4 (праща)

Псионика: PSPs 120

Защиты (defense modes):

-крепость разума (intellect fortress) (PS 15; Cost: 4)

-ментальный барьер (mental barrier) (PS 16, Cost: 3)

-пустой разум (mind blank) (PS 11; Cost: 0)

-щит мыслей (thought shield) (PS 15; Cost 1)

Ясновидение (Clairsentience):

Науки (Sciences):

-предсказание (precognition) (PS 13; Cost: 24)

Умения (Devotions):

-круговой обзор (all-round vision) (PS 15; Cost: 6+4/round)

-предвидеть удар (combat mind) (PS 14; Cost: 8+4/round)

-определение опасности (danger sense) (PS 17; Cost: 4+3/turn)

Психокинетика (Psychokinesis):

Науки (Sciences):

-телекинез (telekinesis) (PS 15; Cost: 3+1/round)

Умения (Devotions):

-двигать предмет (animate object) (PS 15, Cost: 8+3/round)

-двигать тень (animate shadow) (PS 15, Cost: 7+3/round)



Поселения разбойников

- контролировать свет (control light) (PS 18, Cost: 12+4/round)
- контролировать звук (control sound) (PS 13, Cost: 5+2/round)
- левитация (levitation) (PS 15, Cost: 12+2/round)

Телепатия (Telepathy):

Науки (Sciences):

- отторжение (ejection) (PS 14; Cost: varies)
- щуп (probe) (PS 13; Cost: contact+9/round)

Умения (Devotions):

- контакт (contact) (PS 18; Cost: varies+1 /round)
- ЭСВ (ESP) (PS 14; Cost: contact+6/round)
- поиск жизни (life detection) (PS 16; Cost: 3+3/round)
- защита разума (mind bar) (PS 16; Cost: 6+4/round)
- псионический удар (psionic blast) (PS 13; Cost: 10).

Заклинания:

1-й уровень: доспех (armor), пылающие руки (burning hands), танцующие огни (dancing lights), страшилка (spook), насмешка (taunt);

2-й уровень: слепота (blindness), клякса (blur), облако тумана (fog cloud), вонючее облако (stinking cloud);

3-й уровень: полет (fly), невидимость в радиусе 3 метров (invisibility 10. radius), молния (lightning bolt), призывание монстров I (monster summoning I);

4-й уровень: замешательство (confusion), околдованная местность (hallucinatory terrain), каменная кожа (stoneskin).

Зивлил был талантливым магом и псиоником в лесах за Звенящими Горами. Он не только был уважаемым главой клана, но и, по слухам, в будущем мог стать вождем племени.

Все изменилось в тот день, когда Могг-лул объявил, что 100 воинов должны пойти на другой конец мира, чтобы искать пути в лесу для королевы жителей пустыни. Зивлил был выбран для того, чтобы возглавить экспедицию, и каждый клан дал добровольцев, чтобы послужить вождю и лесу. Путешествие было тяжелым и отряду Зивлила пришлось съесть храмовников, которые сопровождали их. Без сопровождения они прибыли в лесной город Галг и стали ожидать инструкций обы. Лалали-Пай была поражена и обрадована рвением полуросликов и интересом, который они проявили к ее лесному дому. Гости пробыли в Галге три дня, когда Зивлил услышал мысли Алу, шамана их племени. «Могг-лул умер, Зивлил. Возвращайтесь домой», - гласило послание.

Зивлил объявил остальным полуросликам, что они могут вернуться в Лесной Кряж. И они были необычайно удивлены, когда оба заключила их в тюрьму при попытке покинуть город. Они также были удивлены тем, что оба не понимала, что договор действует лишь до тех пор, пока жива персона, заключившая его. Через несколько дней заточения оба пригласила к себе Зивлила и его друзей. Она



Поселения разбойников

призывала их остаться в лесном городе и разведывать окрестные леса вместе с ее храмовниками. И хотя предложение было необычайно заманчиво для любого полурослика, заточение в тюрьму сильно подавило дух диких воинов, и только трое согласились. Остальные были заточены в темницу на полный цикл Гутея*. Несколько полуросликов уже ослабли и погибли, когда люди с обручами на шеях вывели Зивлила из его клетки.

(* - 125 дней. Это продолжительность каждого из трех времен года Атаса: восхождения солнца, высокого солнца и нисхождения солнца – прим. переводчика).

Зивлил решил, что люди хотят есть, но словами и жестами они объяснили ему, что хотят, чтобы он вел их по их странному лесу. С точки зрения Зивлила это было необычайно глупое требование. Он только недавно пришел сюда, в то время как они жили здесь всю свою жизнь. Полурослики других кланов никогда не попросили бы его об этом, поэтому требование людей привело его в замешательство.

Вскоре он увидел, однако, что люди в лесу неловки и неуклюжи. Они пытались узнать секреты бесшумной охоты полуросликов, но были слишком велики и неповоротливы, чтобы когда-либо суметь воспользоваться ими. Как только люди освободили его, он не стал терять времени зря. Он бросился в лес и побежал так быстро, как только мог. Люди бегали быстрее, но были далеко не столь ловки, и его следы быстро затерялись в этом новом для него лесу.

Зивлил провел несколько дней, обживаясь в своем новом доме. Он видел, как люди приводили других членов его отряда и повторяли свое нелепое задание. Некоторым из его братьев и сестер удалось бежать, остальные были подстрелены из луков или с помощью магии. Вскоре все уцелевшие члены его отряда бежали или были убиты. Зивлил увел свой отряд глубже в лес, подальше от глаз людей, и попытался начать нормальную жизнь. Он объявил, что они будут новым кланом, кланом Потерянного Дома, до тех пор, пока не смогут воссоединиться со своим новым вождем племени.

Через несколько лет отряд немного вырос. Несколько молодых пар поженились и даже завели детей. Зивлил понимает, что с ростом клана шансы вернуться домой уменьшаются. В глубине души он знает, что никогда не вернется домой и что для его людей лучше всего будет остаться здесь. Тем не менее, следуя старым традициям своего племени, он продолжает предлагать гостеприимство всем полуросликам, пришедшим в его владения и приносить смерть всем людям, наткнувшимся на его клан.

Плетав (Pletaw)

Полурослик (мужчина), следопыт, хаотично-добрый

STR 15

DEX 16

CON 14

INT 15



Поселения разбойников

WIS 14
CHA 15
АС: 4 (клепанный доспех (bone studded leather) + ловкость)
Движение: 6
Уровень: 4
НР: 28
THAC0: 17

Кол-во атак: 2 (используется двуручное оружие)
Урон: 1d8-1 (костяной длинный меч)

Псионика: PSPs 37
Стихийные способности (wild talent):
-предвидеть удар (combat mind) (PS 11; Cost: 5+4/round)

Специальные способности:
MS 43
HS 40
Заклятый враг: Человек

Плетау – один из соплеменников Зивлила. Зивлил взял молодого, неопытного полурослика под свою опеку и был поражен, увидев, что этот молодой полурослик сумел сбежать от людей, пленивших его.

К несчастью, рабство ожесточило юного полурослика. Он почувствовал всю невероятную жестокость людей, удерживавших его в плену так долго, и решил, что все их обещания не есть полуросликов были циничной ложью.

Плетау все еще стремится стать лучшим лесным воином и за годы существования Потерянного Дома сильно продвинулся вперед. Его ненависть к людям делает его практически невменяемым, если люди находятся поблизости, и во время налетов он демонстрирует дикую кровожадность. Зивлил опасается, что его неуголимая ярость может однажды взять верх над его разумом.

Грельзен (Grelzen)

Полурослик (женщина), шаман Земли (Shaman Witch Doctor of Earth),
Законно-нейтральная
STR 10
DEX 15
CON 11
INT 16
WIS 17
CHA 13



Поселения разбойников

АС: 5 (клепанный доспех (studded leather) + ловкость)
Движение: 6
Уровень: 5
НР: 28
THAC0: 18

Кол-во атак: 1
Урон: 1d4 (обсидиановый кинжал)

Псионика: PSPs 21;
Стихийные способности (wild talent):
-определение яда (poison sense) (PS 17; Cost: 1)

Заклинания:
1-й уровень: дружба с животными (animal friendship), исцеление легких ран (cure light wounds) x 2, волшебный камень (magical stone), проход без следа (pass without trace);
2-й уровень: пыльный черт (dust devil), удержание человека (hold person), замедление яда (slow poison), искривление дерева (warp wood), сторожевой крылан (wyvern watch);
3-й уровень: молитва (prayer), призыв насекомых (summon insects).

Грельзен – еще один полурослик, пришедший из-за Звонящих Гор. Она также сумела бежать и пришла в растущий клан Зивлила.

В то время как Зивлил является политическим лидером клана, Грельзен – духовный лидер сообщества. Как и Зивлил, она понимает, что чем больше становится клан, тем меньше у него будет возможностей совершить путешествие в свой лесной дом. По ее мнению, следует отправиться в путь прямо сейчас, пока клан не вырос еще больше.

Грельзен понимает, что Лесной Полумесяц недостаточно велик для того, чтобы скрывать отряд в течение долгого времени, и она боится вновь быть пойманной людьми. Но гораздо важнее то, что Грельзен видит, что смешение полуросликов разных кланов убивает духовную чистоту, которая, по ее мнению, делает жизнь полурослика достойной. Она воспринимает кочевую жизнь «клана» Потерянного Дома, без деревни, без вождя, как скатывание в варварство. И, наконец, она воспринимает готовность Зивлила устраивать набеги ради выживания, как тяжелый удар по духовным опорам полуросликов клана.

Слова Грельзен имеют большой вес в сообществе полуросликов. В их родных джунглях шаманы являются хранителями культуры полуросликов, судьями в спорах и историками. Зивлила ценят за его магические и псионические способности, а у Грельзен – духовный авторитет.



Поселения разбойников

Грельзен публично советует (как это принято в обществе полуросликов) как можно скорее отправиться домой, и предпринимает ряд шагов, чтобы приблизить этот момент. Она и группа ее последователей проводят время, плетя корзины и делая меха для воды, чтобы хранить запасы, которые понадобятся им во время долгого пути через пустыню.

Грельзен также проводит беседы с людьми, захваченными во время набегов. Она старается как можно больше узнать о дороге, ведущей обратно в Звенящие Горы. Она с невероятным терпением выслушивает путанные рассказы людей об их жизни, родных землях и своей культуре, вылавливая крупницы знания, могущие облегчить путь домой. Однако даже самый щедрый источник информации рано или поздно отправляется на жаркое.

Фуллгрин (Fullgrin)

Полурослик (мужчина), вор, нейтрально-злой

STR 10

DEX 18

CON 11

INT 15

WIS 11

CHA 10

АС: 2 (клепанный доспех из кожи (studded leather)+ловкость)

Движение: 6

Уровень: 6

НР: 22

THAC0: 18 (14 удар в спину)

Кол-во атак: 1

Урон: 1d8-1 (костяной длинный меч, -1 к атаке),

Псионика: PSPs 32

Стихийные способности (wild talent):

Науки (Sciences):

Умения (Devotions):

-дверь между измерениями (dimensional door) (PS 10; Cost: 4+2/round)

Воровские умения (в доспехах):

PP 40 (10)

OL 70 (60)

F/R T 60 (50)



Поселения разбойников

MS	60 (40)
HS	70 (50)
DN	60 (50)
CW	50 (20)
RL	0

Фуллгрин (человеческое прозвище) – необычный полурослик, часто бывающий в человеческих городах, и умелый вор. Свою карьеру он начал в Урике, как один из двух сотен полуросликов, посланных, в обмен на обсидиан, вождем Ургой-Золташлем из Ого. Затем, когда его задание было закончено, он отправился в Раам, где стал достаточно опытным взломщиком, использующим свою псионическую способность создавать дверь между измерениями для того, чтобы избегать самых хитрых ловушек в городе.

Его подвиги в Рааме принесли ему нежелательную дурную славу, и он перебрался в Нибенай. Но там, где храмовники Раама были слабы и нерасторопны, храмовницы Нибеная оказались пугающе эффективны. Через несколько недель Фуллгрин вновь был вынужден бежать, на этот раз в Лесной Полумесяц – до тех пор, пока погоня не потеряла его.

Он был очень удивлен, найдя большое сообщество полуросликов в Лесном Полумесяце. Согласно обычаям полуросликов, ему предложили убежище и защиту от людей. Он согласился и последние несколько месяцев жил с полуросликами Потерянного Дома. Его умение маскировки и воинское искусство были быстро замечены, и он был поставлен во главе нескольких важных набегов и других миссий для клана.

Но Фуллгрин не был создан для лесной жизни. Если бы он хотел жить жизнью клана полуросликов, он вернулся бы из Урика домой, а не ушел бы еще глубже в земли людей. И в этом заключается основная проблема.

Зивлил считает Фуллгрину очень странным полуросликом. И, хотя полурослики по своей природе не стремятся принуждать других полуросликов к чему-либо, или, тем более, держать их в заточении, Зивлил опасается, что если он позволит Фуллгину вернуться в человеческое общество, тайна Потерянного Дома будет раскрыта и люди вновь начнут охотиться на них. Фуллгрин и Зивлил не хотят доводить ситуацию до обострения и осторожно идут к своим целям, стараясь не задеть друг друга. Однако конфликт разрастается, и полурослики должны решить, что с этим делать.



Орда Пуртула (Poortool's Horde)

Дневник Эсревы

Я не должен был бы говорить о дне, когда мой хозяин и я наткнулись на место гибели эльфов племени Ночного Огня. Фермерская деревня пожаловалась обе на разбойников. Хозяин прибыл в деревню, чтобы получить подробные сведения. Деревенские сказали, что небольшая банда эльфов разбила лагерь на поле неподалеку. Подобравшись туда по высокой траве, мы неожиданно наткнулись на следы настоящей боины. Если это и был лагерь эльфийской банды, то никого из них уже не осталось в живых. Дымящиеся тела были разбросаны по измятой траве. Палатки были разорваны и сожжены. Хозяин и я стояли и смотрели на картину перед нами, когда высокий бледный человек в широкополой шляпе появился со стороны поля. Хозяин простер руку к незнакомцу и приготовился воззвать к силе обы, чтобы уничтожить врага.

Незнакомец помолчал некоторое время, затем сказал: «Уцелевшие эльфы Ночного Огня могут попытаться проникнуть в город через тоннель контрабандистов под Стеной Монти. Тоннель располагается позади Охотничьего Колодца». Сказав это, он исчез.

Я не имею ни малейшего понятия о том, кто был этот незнакомец, однако мой хозяин и отряд храмовников поймали эльфов в этом тоннеле и замуровали их в нем заживо. Хозяин получил очередной обруч за свою службу обе.

Кандидат в Союз Масок неожиданно бежит в пустыню; храмовники врываются в магазин в тот самый момент, когда там продают магические компоненты; на племя эльфов нападают гиты, которые обирают эльфов до нитки и оставляют в пустыне – цепочка странных и кажущихся не связанными друг с другом событий.

На самом деле, это деятельность небольшого, но приобретающего все большее влияние, поселения Белого Треугольника. Орда Пуртула – это поселение магов, обслуживаемых рабами и охраняемых гитами. Это причудливое сообщество – результат стремления Пуртула создать место, где он мог бы заниматься магией в открытую и в компании других магов. Место, где мага не душит конспирация Союза Масок и не держат на поводке в рядах магов-осквернителей города, служащих королю. Эти устремления безжалостного мага-хранителя и стали причиной основания одного из самых необычных поселений Белого Треугольника.



Поселения разбойников

Организация

Пуртул управляет своим поселением с беспристрастием истинного аристократа. Он даже готов выслушивать мнения своих гитских охранников или кухонных рабов. Он считает, что любой может обладать информацией, могущей повлиять на принимаемое им решение. Однако он не считает, что каждый человек достаточно квалифицирован, чтобы эти решения принимать, и не тратит понапрасну свое время на игры в демократию. Временами, он меняет свои решения при возникновении серьезных разногласий. Он считает это не слабостью, а скорее доказательством широты своих взглядов и умением наилучшим образом блюсти интересы сообщества.

Пуртул возложил повседневное управление деревней на своего заместителя Тордоса. Тордос отвечает за хранение деревенских запасов и материальных компонентов заклинаний. Он также следит за рабами, захваченными в набегах или купленными на рабских рынках городов-государств. Рабы заняты во всех сферах жизни поселка. Маги не испытывают никакого желания заниматься повседневными хлопотами мирской жизни.

За безопасность деревни отвечает Гаррет – солдат, сумевший сбежать из Галга во время Охоты в Ночь Красной Луны и нашедший приют в деревне Пуртула. Он командует гитскими воинами, защищающими сообщество, и руководит их набегами. Сам же Пуртул решает, кто будет входить в группы, направляемые на задания, важные для соблюдения интересов деревни и ее союзников.

В настоящий момент, помимо Пуртула и Тордоса, в деревне живут восемь магов 3 – 8 уровня. Они рады посвящать все свое время изучению магии и экспериментам, оставив повседневные дела Пуртулу. Пуртул приобретает необходимые товары через Дом Цалакса.

Пуртул позволяет членам поселения заниматься теми делами, которые им интересны, но они должны быть готовы в любой момент отправиться выполнять задание, нужное сообществу или его союзникам. Пуртул требует соблюдения беспрекословной воинской дисциплины при выполнении заданий или во время набегов. Постоянно отсутствуют 1d6 магов. Маги уважают прозорливость Пуртула и понимают, что он добился успеха благодаря готовности принимать жесткие решения. Верность Пуртулу хранят двое молодых магов из Союза Масок в Галге и один в Нибенае.

В гарнизоне деревни служат 50 гитов. Это гиты из племен, согнанных с мест Черным Копьем (см. описание гор Черного Хребта). Они подчиняются Гаррету – командиру гарнизона. Они служат поселению в обмен на товары, добытые во время налетов и за помощь, которую Пуртул оказывает им для защиты их племен от Черного Копья. Среди этих воинов нет псиоников.

Двадцать рабов находятся под командой Тордоса. Среди этих рабов есть несколько ремесленников, поддерживающих состояние зданий и изгороди,



Поселения разбойников

кухонная команда, пастухи и несколько разнорабочих. С рабами хорошо обращаются и не изнуряют чрезмерной работой. Пуртул вовсе не проявляет сострадание. Он просто старается получить максимальную отдачу от своей собственности.

Деятельность и средства существования

Поселение устраивает два вида налетов. Для саботажа и для оказания помощи союзникам. Саботаж является частью программы Пуртула по привлечению сторонников в Союзе Масок. Эти налеты он устраивает на племена эльфов, и они направлены на то, чтобы заставить их держаться подальше от выбранного города-государства. Это увеличивает стоимость материальных компонентов заклинаний и приводит к их дефициту, что сразу же ударяет по Союзу Масок, и в первую очередь в этой организации страдают новички, проходящие обучение. Пуртул использует эту тактику для нагнетания недовольства среди членов нижних ступеней этой секретной организации и затем задействует своих агентов для вербовки потенциальных новых членов своей группы.

Налеты также устраиваются для оказания помощи союзникам Пуртула. Сейчас к ним относятся племена гитов, находящиеся у него на службе, и Торговый Дом Цалакса из Дража. Поселение посылает магов при необходимости оказать помощь гитам. Пуртул не так давно заключил союз с Домом Цалакса, который желал увеличить свое влияние в Галге и Нибенае. Орда Пуртула часто сопровождает его караваны с особо ценными грузами. Их также нанимают для налетов на караваны и торговые точки конкурентов. Поселение использует выручку от своих наймов для закупки товаров прямо в Торговом Доме. Они также продают Дому Цалакса часть магических компонентов, добытых во время своих саботажных налетов.

Пуртул привлекает племена гитов для усиления своих отрядов во время особенно трудных набегов. Он также направляет как минимум двух магов среднего уровня в каждый отряд разбойников. Сейчас он хочет найти несколько псиоников, желательно, специализирующихся на телепатии и психопортации, чтобы увеличить мобильность своих отрядов и обеспечить их связью.

Повседневная жизнь поселения обеспечивается отрядом рабов. Эти рабы преданы деревне, некоторые из страха, а некоторые уже достаточно терты и понимают, что жизнь в городах-государствах или поселениях рабов в пустошах будет гораздо тяжелей. Обязанности рабов включают, в числе прочего, уход за небольшим стадом эрдлу и приготовление пищи.



Поселения разбойников

Происхождение

Интеллект Пуртула проявился еще в раннем детстве, и его отдали на обучение к королевским магам-осквернителям в Нибенае. Он проявлял невероятную жажду знаний, но полное непринятие дисциплины. Его хозяин порекомендовал отправить его в школу псиоников, чтобы улучшить его способность к концентрации прежде, чем продолжить обучение магии. Он покинул магическую школу и продолжил служить клерком у храмовниц. Его способности, однако, не остались незамеченными, и он был завербован Союзом Масок. Начав с нуля, он стал обучаться как маг-хранитель. Со временем, однако, конспиративность этой организации начала стеснять его и замедлять его рост. В конце концов, он стащил книгу заклинаний у своего связного и покинул город.

Через несколько недель пути он наткнулся на небольшой отряд гитов. Он быстро вывел нападающих из строя и решил вернуть их за выкуп в их родное племя. Этот случай принес ему уважение гитских воинов, восхитившихся его хитроумием. Он предложил гитам свою помощь в налете и, хотя некоторое недоверие оставалось, успех налета подтвердил мнение об остром уме юного полуэльфа и заложил основу для их дальнейших отношений.

Пуртул решил основать постоянную базу и попросил гитов помочь ему захватить нескольких рабов из каравана, идущего из Нибенае. И пока они работали над строительством небольшого поселения, он отправился на поиски молодых магов, мыслящих сходным с ним образом. После серии тайных встреч, подкрепленных внезапным дефицитом материальных компонентов заклинаний, Пуртул быстро нашел нескольких приверженцев среди новичков. Название поселению дал один гит, когда увидел, что юный маг начал собирать последователей. С годами, Пуртул расшил свое маленькое сообщество. Сейчас он надеется внедрить агентов в города Балик, Раам и Драз для того, чтобы привлечь новых людей в свое поселение.



Поселения разбойников

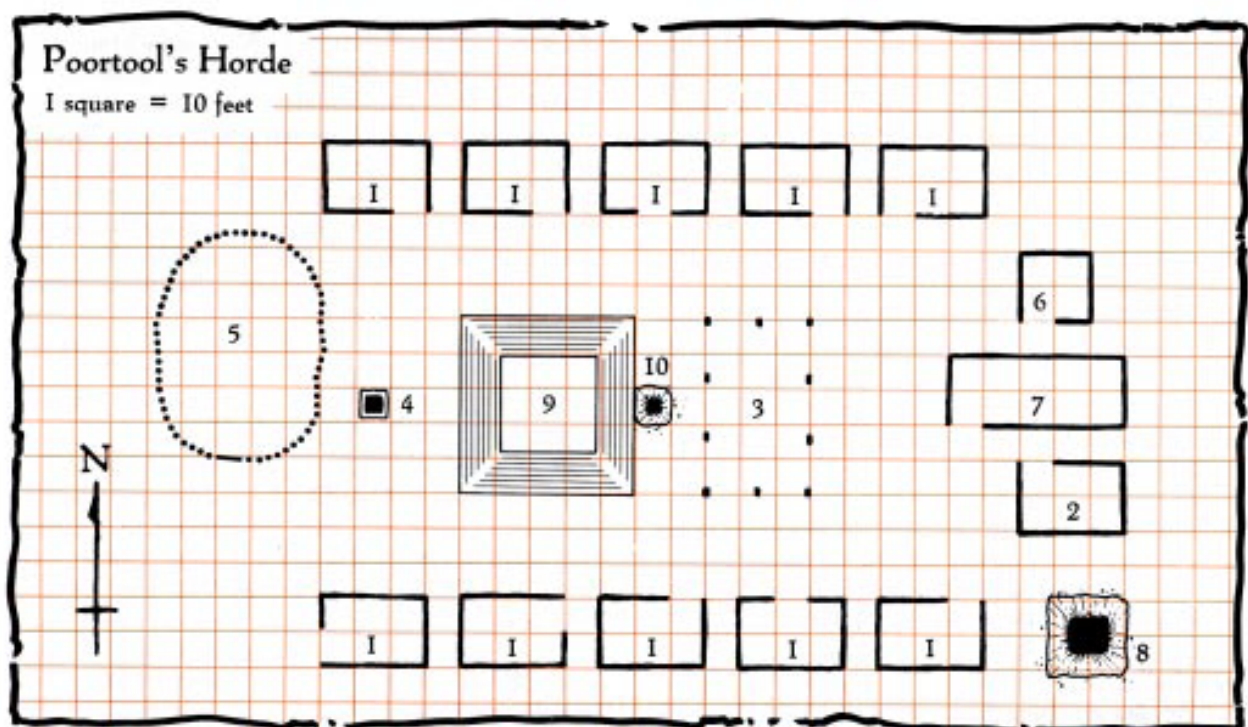
Расположение и защита

Поселение Орды Пуртула находится примерно в 30 километрах (20 миль) к востоку от Нибеная. Оно расположено на самой границе кустарниковых полей, где на северо-востоке начинаются ущелья предгорий гор Черного Хребта, а на юг простираются солончаки Великой Белой Равнины. Поселение представляет собой небольшую деревню со скромным укреплением. Укрепление (земляная насыпь, утыканная кольями) служит для защиты от хищников. Гарнизон из 50 гитов в три смены несет охрану. Часовые расположены вокруг деревни в пределах прямой видимости друг от друга. Это гитские земли, и мало кто из путешественников сможет пройти по ним незамеченным.

Карта Орды Пуртула

1) **Жилища магов.** Это кирпичные здания, крытые соломой. Помещение разделено на спальную комнату и гостиную. Обитатели готовы в любой момент покинуть деревню. Все маги научены записывать свои заклинания узелками на бечевках, прикрепленных к их поясам. У каждого мага есть короб с приделанными к нему лямками, позволяющими носить его за спиной. В коробе хранятся материальные компоненты заклинаний и ценные вещи. В каждом здании есть погреб для проведения своих магических изысканий.

2) **Жилище рабов.** В этом большом однокомнатном здании лежат соломенные циновки и стоят сундуки, в которых хранятся личные вещи рабов. Волшебники





Поселения разбойников

магически запечатали сундуки так, что только владелец может их открыть. Это маленькое признание их права собственности очень нравится рабам.

3) Обеденный зал. Под этим навесом стоит несколько длинных столов со скамьями по бокам. В северной части расположен открытый очаг, на котором готовится пища. Вся деревня ест здесь, хотя иногда маги требуют принести еду в свои жилища.

4) Колодец. Этот глубокий колодец круглый год дает воду деревне.

5) Кораль. На этой огороженной площадке содержится стадо эрдлу, которое пасут рабы.

6) Склад. В этом здании хранятся различные вещи, используемые сообществом. Вещи, как правило, куплены у Дома Цалакса.

7) Казарма. В этом здании живет Гаррет и гитские воины. Гиты предпочитают спать на полу, завернувшись в одеяла. Гаррет перенял у них этот обычай. Сундуки воинов запечатаны также как и у рабов. Все воины спят со своим оружием. В любое время здесь спит треть гарнизона.

8) Яма. Эта яма глубиной 12 метров (40 футов) была вырыта для того, чтобы удержать со-ута, которого один из магов хотел поймать для изучения. До сих пор он не добился успеха и яма стоит пустой.

9) Амфитеатр. Это яма трех метров (10 футов) глубиной, с деревянными скамьями, идущими до земли. Он используется для демонстраций и инструктажей. Девятью метрами (30 футов) ниже пола амфитеатра располагается комната (куб со сторонами по 6 метров (20 футов)). Она используется для экспериментов.

10) Провал. Этот 12-ти метровый (40 футов) провал ведет в комнату под амфитеатром. В этой яме нет никаких ступенек, и заканчивается она твердым каменным полом. Маги могут использовать любые магические средства, чтобы попасть в комнату внизу. На складе есть веревки на случай, если рабам понадобится спуститься в эту комнату, чтобы навести в ней порядок или произвести ремонт.

Отношения с другими

Пуртул полностью отдает себе отчет, что его поселение будет скрываться от закона до тех пор, пока короли-колдуны сохраняют свою силу или, по крайней мере, до тех пор, пока не наберет достаточно сил, чтобы сопротивляться королям-колдунам и вести свою деятельность открыто. Маловероятно, однако, что это время наступит в нынешнем Королевском Веке. Следовательно, вне поселения необходимо строгое соблюдение секретности.

Даже союзники поселка в Доме Цалакса считают их кочевой бандой наемников. Только их гитские союзники знают место расположения поселка.

Пуртул презирает Союз Масок. Хотя он набирает новобранцев из их рядов, он считает их тайным обществом трясущихся старцев, плетущих интриги. Он



Поселения разбойников

наслаждается, находя их уязвимые места и переманивая самых многообещающих магов из их рядов.

Пуртул не питает особой неприязни к магии осквернителей, но не считает возможным приглашать магов-осквернителей в свое сообщество, где так много магов работает бок о бок. Иногда он снабжает магов-осквернителей, проходящих через его земли, материальными компонентами заклинаний или предоставляет им убежище. Он напоминает своим магам-хранителям, что все маги – изгои, и что подобные знакомства когда-нибудь могут оказаться полезными.

Он рассматривает отношения с Домом Цалакса как способ приобретения различных товаров, нужных поселку, без необходимости появляться в городах-государствах и деревнях этого района. Но он с радостью завяжет отношения с другим торговым домом, если это послужит его интересам. В настоящее время, доступ к большому количеству товаров, получаемым из единственного источника, делает его отношения с Домом Цалакса вполне удовлетворительными.

До этого времени, поселение поддерживало союз только с некоторыми племенами гитов, изгнанными Черным Копьем. В настоящее время, Пуртул пытается заключить союз с самим Черным Копьем. Маги считают, что в тот день, когда их маленькое сообщество станет народом, ему понадобится армия, чтобы построить свое государство.

Ни эльфы, на которых нападают гиты Пуртула, ни храмовники, которым он время от времени помогает, не подозревают о существовании его поселения. Маги обычно не раскрывают себя во время нападений на эльфов. В результате, эльфы думают, что эти нападения – бессистемные удары кочующих гитских племен. Храмовники городов-государств считают, что сведения, которые они время от времени получают, исходят от взволнованных горожан.

Пуртул будет вести дела с кем угодно, если сочтет, что это послужит долгосрочным интересам сообщества. Он вербует небольшие группы наемников для того, чтобы добыть какие-либо вещи для поселка или для сопровождения караванов Цалаксы.

Вступление в общество

Чужаки могут найти поселение случайно, когда оно внезапно появляется перед ними во время их долгого однообразного пути. Пуртул не колеблясь прикажет убить чужаков в случае необходимости. Он не будет уделять особое внимание путешественнику, павшему жертвой гитов и исчезнувшему в предгорьях Черного Хребта. Пуртул, однако, проявит гостеприимство к магу и его спутникам. Его интересует, разумеется, возможное пополнение своего сообщества.

Маг, проявивший желание присоединиться к поселению, беседует с Пуртулом и Прасадом, псиоником поселения. Магией и псионикой они проверяют правдивость ответов кандидата. Кандидат, которому позволено было остаться,



Поселения разбойников

проводит неделю в деревне, в обществе других магов. После этого кандидата берут в налет. Если маг проявит себя с хорошей стороны, его (или ее) примут в сообщество. Что интересно, только гитам позволено давать оценку действиям кандидата во время налета.

Магам-осквернителям не позволяется практиковаться в поселении, однако к ним также будет проявлено гостеприимство.

Персонажи

Пуртул (Poortool)

Полуэльф (мужчина), Маг-хранитель/Псионик, Законно-Нейтральный

STR 14

DEX 16

CON 17

INT 20

WIS 17

CHA 15

АС: 8 (ловкость)

Движение: 12

Уровень: 10/10

HP: 54

THAC0: 16

Кол-во атак: 1

Урон: 1d6 (копье с обсидиановым наконечником)

Псионика: PSPs 151

Защиты (defense modes):

-крепость разума (intellect fortress) (PS 14; Cost: 4)

-ментальный барьер (mental barrier) (PS 15; Cost: 3)

-пустой разум (mind blank) (PS 10; Cost: 0)

-щит мыслей (thought shield) (PS 14; Cost 1)

-башня железной воли (tower of iron will) (PS 15; Cost 6)

Ясновидение (Clairsentience):

Умения (Devotions):

-определение яда (poison sense) (PS 17; Cost: 1)

Психометаболизм (psychometabolism):

Науки (Sciences):

-кража жизни (life draining) (PS 14; Cost: 11+5/round)

Психопортация (psychoportation):

Науки (Sciences):



Поселения разбойников

-изгнание (banishment) (PS 17; Cost: 30+10/round)

-телепортация (teleport) (PS 18; Cost: 10+)

Телепатия (telepathy):

Науки (Sciences):

-связь разумов (mindlink) (PS 11; Cost: contact+ 81 round)

Умения (Devotions):

-контакт (contact) (PS 16; Cost: varies+1/round)

-передать мысли (send thoughts) (PS 17; Cost: contact+2/round)

-связь с чувством вкуса (taste link) (PS 13; Cost: contact+4/turn)

Заклинания:

1-й уровень: цветные брызги (color spray), понимание языков (comprehend languages), волшебный снаряд (magic missile), сон (sleep);

2-й уровень: ослепление (blindness), определение псионики (detect psionics), невидимость (invisibility), паутина (web);

3-й уровень: огненный шар (fireball), удержание человека (hold person), молния (lightning bolt);

4-й уровень: волшебная дверь (dimension door), малая сфера неуязвимости (minor globe of invulnerability);

5-й уровень: ядовитое облако (cloudkill), волшебный сосуд (magic jar).

Пуртул – высокий лысый полуэльф с необычайно бледной кожей. Он быстро обгорает на солнце и всегда носит широкополую бесформенную шляпу, сплетенную из соломы, чтобы защитить лицо. Одевается он довольно просто и предпочитает носить практичную кожаную куртку, подпоясанную ремнем.

Пуртул всегда был чрезвычайно прагматичным человеком. Временами он демонстрирует безжалостную эффективность храмовников, которым он когда-то служил. Он очень умело ведет переговоры и всегда держит свое слово. Он стремится увеличить свои познания в магической науке и псионике и считает, что его сообщество наилучшим образом позволит добиться этих целей. Хотя он никогда не озвучивает свои амбиции, он хочет создать силу, которая однажды сможет соперничать с королями-колдунами.

Последние несколько лет он проявляет повышенный интерес к Незримому Пути. Самодисциплина, которой так не хватало ему в детстве, с возрастом проявилась утроенной и укрепляется постоянными тренировками его внутренней псионической силы.

Пуртул не эмоциональный человек. У него есть талант точно понимать мотивы действий людей, и проявляемая им терпимость вызвана искушенностью в политике, а не доброжелательностью. Лидер от природы, Пуртул ценный союзник, но очень опасный враг.



Поселения разбойников

Тордос (Tordos)

Человек (мужчина), маг-хранитель, нейтрально-добрый

STR 14

DEX 16

CON 15

INT 18

WIS 12

CHA 13

АС: 8 (ловкость)

Движение: 12

Уровень: 8

HP: 18

THAC0: 18

Кол-во атак: 1

Урон: 1d6 (шест)

Псионика: PSPs 48;

Стихийные способности (wild talent):

-определение опасности (danger sense) (PS 9; Cost: 4+3/turn).

Заклинания:

1-й уровень: фальшивый звук (audible glamor), изменение внешности (change self), танцующие огни (dancing lights), обнаружение магии (detect magic);

2-й уровень: пылающая сфера (flaming sphere), определение мировоззрения (know alignment), вонючее облако (stinking cloud);

3-й уровень: огненный шар (fireball), молния (lightning bolt), замедление (slow);

4-й уровень: волшебная дверь (dimension door), огненный щит (fire shield), околдованная местность (hallucinatory terrain), превращение (polymorph self), огненная стена (wall of fire).

Тордос – мужчина средних лет с густыми черными волосами и аккуратной бородой. Он носит узорчатую тюбетейку и обычно ходит с большим деревянным коробом, висящим на спине как рюкзак. В коробе двустворчатая дверца, закрываемая на ремennую петельку. Когда короб открыт, можно увидеть бесчисленные выдвигаемые ящички с маленькими круглыми ручками. В этих ящичках хранятся материальные компоненты заклинаний, а также травы и порошки, с которыми Тордос экспериментирует.

Тордос – первый маг, присоединившийся к сообществу Пуртула и, без сомнения, самый преданный ему. Тордос был владельцем гостиницы в Нибенае и главой большой семьи. Он вступил в Союз Масок этого города и позволил



Поселения разбойников

использовать свою гостиницу как почтовый ящик и место сбора для своей ячейки. Невыносимый гнет свалившихся на него обязанностей заставил его отправиться в гости к своему другу в Южный Ледополус. Караван, в котором путешествовал Тордос, подвергся нападению Пуртула и его гитов. Пуртул ментально подчинил мага и использовал его для завершения своей яростной атаки. Затем он приказал гитам связать ему руки и заткнуть рот и отправил его в деревню вместе с несколькими рабами.

С помощью различных магических и псионических сил Пуртул несколько дней полностью контролировал его. Потом, однако, он решил превратить свою марионетку в самостоятельного союзника. Пуртул ушел с Тордосом в пустыню, чтобы рассказать ему о своей мечте. Он убрал свой контроль над Тордосом и стал ждать его реакцию. Тордос испытал не ярость или обиду, как следовало бы ожидать, а детский восторг. Легкость, с которой он принес смерти охранникам каравана во время рейда, поразила его. Полное подчинение принесло Тордосу свободу от ответственности. Трудно выразить трепет, с которым он принял эту свободу. С самого детства он не испытывал такую легкость от мысли, что кто-то другой накормит его, оденет и решит, как будет применяться его магия.

Пуртул начал говорить о своей мечте. Почему кучка стариков, которых ты даже не знаешь, должна решать какие заклинания ты будешь учить? Почему люди, прячущиеся в тених, отдают тебе приказы? Почему нет общества, где каждый человек может выбирать свой собственный путь, и где только возможности его разума ставят предел в овладении новыми способностями? Обсуждение скоро перешло в увлекательный обмен опытом по маскировке произнесения заклинаний. Тордос с энтузиазмом согласился присоединиться к юному магу-хранителю и стал правой рукой Пуртула. Тордос никогда больше не встречался со своей семьей, которая считает, что он был убит во время нападения гитов. Сейчас он занимается руководством повседневными делами и распоряжается рабами.

Гаррет (Garreth)

Человек (мужчина), воин, нейтрально-злой

STR 17

DEX 18

CON 13

INT 7

WIS 9

CHA 12

АС: 4 (клепаная кожа (studded leather) + Ловкость)

Движение: 12

Уровень: 7

HP: 60

THAC0: 12



Поселения разбойников

Кол-во атак: 3/2

Урон: 1d8+3 (зачарованная сабля (scimitar) + Сила)

Псионика: PSPs 68


Стихийные способности (wild talent):

-внутренний компас (radial navigation) (PS Int; Cost: 4+7/hour)

Гаррет – воин, присоединившийся к поселению как командир гарнизона после того, как выжил при нападении на фермерскую деревню, которую он охранял. Гаррета наняли для охраны деревни Дома Иника из Галга. Когда напавшая Орда Пуртула покинула поселение, она увела с собой четырех рабов, один из которых принадлежал Гаррету. После того, как налетчики ушли, Гаррет отправился на поиски своего слуги. Ему было безразлично, жив его раб или нет, но он пришел в ярость оттого, что кто-то посмел похитить его имущество.

Упрямый Гаррет прошел по следу гитов до самого поселения Пуртула. Он спрятался в кустарнике, несколько дней наблюдал за деревней и был ошеломлен тем, что увидел: волшебники (люди и полуэльф) использовали магию, рабы ухаживали за стадом эрдлу, гиты охраняли. На третий вечер он решил пробраться в поселок и захватить своего раба обратно. Гиты разбудили Пуртула, когда Гаррет активировал невидимую магическую сигнализацию. Гаррета схватили, однако его упорство и мастерство так поразили гитов, что Пуртул вернул ему раба и предложил гостеприимство поселка. Вскоре этот тяжелый человек, неожиданно для себя, согласился служить капитаном гарнизона деревни.

Гаррет – крупный человек со скверным характером, он носит клепаные доспехи из черной кожи и собирает свои длинные черные волосы в хвост на затылке. Его жесткий характер и скорость на расправу принесли ему уважение гитов. Гаррет – настоящий пират, только сухопутный, и просто создан для своей работы.



Земли Белого Треугольника

В этой главе описываются основные районы Белого Треугольника. Хотя треугольник образуют земли между Галгом, Нибенаем и Соленным Полем, мы будем рассматривать и прилегающие к нему районы. Глава описывает климат, флору, фауну, население и особенности каждого района. Мы начнем с описания гор Ветроломов и будем двигаться на юго-восток в сторону пустыни. При этом мы рассмотрим Лесной Полумесяц, Зеленый Пояс, Великую Белую Равнину и Мекилотовы Горы; в конце мы рассмотрим горы Черный Хребет, расположенные на северо-востоке Белого Треугольника.

Ветроломы (Windbreak Mountains)

Ветроломы образуют северо-западное основание Белого Треугольника. Северо-западная (наветренная) сторона этого высокого горного кряжа отвесно возносится из песчаных дюн, характерных для этой части Равнин. Эти горы называют Ветроломами из-за того, что они защищают район Белого Треугольника от преобладающих западных ветров, дующих с Равнин в сторону Моря Ила.

Путешественники, приближающиеся к горам со стороны песчаных дюн, вначале замечают их как туманную серо-коричневую полосу на горизонте. Некоторые клянутся, что они могут увидеть эти горы даже из оазиса Серебряные Ключи. Ущелья скалистых пустошей предгорий Ветроломов не такие протяженные и не такие запутанные, как те, что находятся у Звонящих Гор. Одного дневного перехода через пустоши обычно достаточно для того, чтобы путешественник смог достичь подножия гор.

К сожалению, перейти эти горы почти невозможно. Наветренная сторона гор образует непреодолимый барьер. Она более похожа на отвесную стену какого-то гигантского ущелья, а не на обычный горный кряж. Столетиями ветер и песок полировали камень, превратив его в гладкую поверхность, практически без трещин или выступов.

Дно ущелий наветренной стороны гор усеяно пылью и камнями, осыпавшимися с гор. Большая часть упавших камней – обычная галька, однако некоторые камни в два раза превышают рост человека. Что хуже, эти ущелья часто заполнены песком, нанесенным ветром за столетия. Очень часто здесь можно увидеть дюны высотой в пять человеческих ростов, наметенные у подножия гор. Часто эти дюны вырастают до таких размеров, что песок с них осыпается. Некоторые путешественники описывали звук осыпающегося песка как ветер, дующий в уши. Если этот звук становится слишком громким – спасайтесь, иначе вы можете стать жертвой песчаного оползня.

Обычно лавины идут недалеко, примерно на расстояние двойной высоты дюны. Однако, они очень опасны, и путешественников, попавших под них, погребает под песком так глубоко, что не находят даже их тел.



Земли Белого Треугольника

Над дюнами возносятся голые каменные стены гор, выветренные, лишенные растительности вершины которых теряются в туманной дымке. На эти скалы почти невозможно взобраться. На них слишком мало опор для рук и ног и, кроме того, сильные порывы западного ветра могут сбросить скалолаза вниз.

Скалолаз, сумевший каким-то образом взобраться на нижние отроги, начнет испытывать горную болезнь, подобную той, какую переживают путешественники через Звенящие Горы. Воздух становится холодным, и невнимательный путешественник может просто сесть на землю и будет сидеть пока не замерзнет насмерть.

К счастью, нет необходимости карабкаться на эти горы. Большая часть караванов обходят их с южной стороны, по Зеленому Поясу, или с восточной стороны, через Проход Черного Хребта. Кроме того, Перевал Бремила расположен прямо посередине горной гряды и позволяет достигнуть скалистых пустошей на северной границе Лесного Полумесяца. Ущелья в этом районе ведут с запада на восток, создавая естественный путь в город Нибенай.

С подветренной стороны (восточной) отроги гор значительно более пологи. Длинные кряжи, подобные контрфорсам старинных храмов, позволяют легко забраться на самые высокие пики. Лесной Полумесяц на южных склонах доходит почти до середины гор. Выше границы леса горы сильно напоминают голые, выветренные скалы наветренной стороны. Там, где лес покрывает склоны, земля покрыта глинистой почвой, удерживаемой на горном склоне корнями травы и мхом.

Северная часть гор не покрыта лесом. Сухой, горячий ветер, дующий с Перевала Бремила, создал участок скалистых пустошей к северу от леса, и сам лес вдоль их границ не такой густой.

Флора и Фауна

Ветроломы кажутся стороннему наблюдателю голыми и безжизненными, но даже на этих землях есть жизнь. Кактусы и пустынные цветы растут на холмах предгорий. Кустарник с зубчатыми листьями, называемый серебрилист (silver knife), распространенный по всему Тирскому региону, также встречается в этих предгорьях вместе с высоким колючим серо-желтым кустарником, известным под названием посох странника (wanderer's staff). Сами горы практически голые, хотя иногда можно увидеть маленькие цветы или лишайник, цепляющиеся за жизнь даже в этом засушливом, продуваемом ветрами месте.

Самые высокие пики, однако, постоянно покрыты влагой. Здесь начинаются горные ручьи, несущие воду в Лесной Полумесяц и Зеленый Пояс. Ручьи в основном стекают по подветренному склону. Везде, где бегут эти чистые и холодные горные потоки, в изобилии растут горные деревья и кустарник.

Предгорья изобилуют разнообразной животной жизнью: здесь встречаются огненные ящерицы (fire lizard), расклинны (rasclinn), тагстеры (tagster),



Земли Белого Треугольника

психонечисть (id fiend), ча'транги (cha'thrang) и стаи жакалов (zhackal). Также здесь пасутся стада эрдландов (erdland), однако, самое распространенное здесь всеядное, находящееся внизу пищевой цепи – з'тал (z'tal). Самые коварные хищники этого региона могут утащить несколько этих безобидных ящериц из стада, не вспугнув его.

В горах животная жизнь более скудная. Здесь много хищников, охотящихся друг на друга так же часто, как и на эрдландов, пасущихся на нижних отрогах. Психонечисть, горные львы (mountain lion) и гигантские скорпионы (giant scorpion) наиболее распространены, однако, также можно встретить булеттов (bulette) и даже, иногда, земляных змеев (earth drake). Высочайшие пики – царство крылатых созданий и тех, кто хорошо лазает по скалам: рухов (roc), аараккра (aarakocra), драгоннелов (dragonnel) и гигантских пауков (giant spider).

Путешествие

По предгорьям можно путешествовать любым способом. Есть хорошо размеченный путь через Перевал Бремила, который достаточно широк и полог для того, чтобы пропустить мекилотовый фургон. Неровность окружающей местности, однако, делает Перевал Бремила идеальным местом для нападения на караваны. Из-за этого мало Торговых Домов используют этот путь. Канки, кродлу или собственные ноги – вот наилучшие способы для путешествия по ущельям этих скалистых пустошей.

Путешествия на запад или восток, вдоль ущелий, довольно легки, в то время как для путешествия на север или юг приходится пересекать стены между ущельями. Человек может пройти примерно 13 километров (8 миль) в день в западном или восточном направлении, следуя изгибам ущелий. Для сравнения, путешественник, идущий на север или на юг, сможет пройти только 6,5 километров (4 мили) за это же время. (Считайте, что идущий на запад или восток пересекает скалистые пустоши обычным порядком: 3 очка движения на 1 милю (1,6 км). Путешествующие на север или юг тратят удвоенное количество очков движения (6 на 1 милю), а путешествия на мекилотовом фургоне или иниксах в этих направлениях невозможны).

В самих горах лучше всего путешествовать на канках или пешком. Хотя кродлу достаточно выносливы, чтобы карабкаться по этим крутым склонам, они не так уверенно как канки идут по ним, особенно с грузом. Путешественники, направляющиеся высоко в горы, иногда ведут с собой кродлу и затем бывают вынужденными забить их на мясо, когда дорога становится слишком неровной. Это единственное преимущество кродлу перед канками для неопытных путешественников.

Дорога в горах необычайно тяжелая. Здесь нет прямых путей, ведущих к вершинам. Путешественник вынужден осторожно идти по каменному склону.



Земли Белого Треугольника

Канки и кродлу также замедляют свое движение в этом районе и не могут тащить за собой повозку. Идущий налегке человек может пройти в горах не более 5 километров (3 мили) в день, а плохая погода или несчастный случай легко могут уменьшить это расстояние вдвое. (Считайте путешествие по Ветроломам как путешествие по любым другим горам Атаса: 8 очков движения за 1 милю (1,6 км)).

Насколько легко будет найти воду, зависит скорее от того, на какой стороне склона ее искать, а не от высоты. Наветренная сторона сухая, здесь можно найти только очень небольшое количество воды. Поискав на подветренной стороне, можно обнаружить один из чистых горных ручьев. Источники пищи распределены так же: растительность более изобильна на подветренной стороне, а путешествие по наветренной может закончиться схваткой с хищником, которая решит, кто кем будет сегодня обедать.

Случайные столкновения

Приведенные таблицы показывают возможные столкновения в Ветроломах. Представленные здесь монстры взяты из Дневника Странника (Wanderer's Journal), Справочника Монстров Темного Солнца (DARK SUN MONSTROUS COMPENDIUM), Справочника Монстров I, II (MONSTROUS COMPENDIUM I, II) и из этой книги. Время, когда произойдет столкновение, определяется с учетом Частоты&Вероятности (Frequency&Chances) столкновения, приведенной в таблице в приложении к Книге Правил. Для столкновений в Ветроломах представлены 2 таблицы: одна для предгорий и одна для вершин.

Таблица столкновений в горах Ветроломов

Бросок 2d10	Существо
2	Ааракокпа (aarakocra)
3	Джинни (djinni)
4	Драгоннел или хоргар (dragonnel or horgar)
5	Гигантский муравьиный лев (ant lion, giant)
6	Рух (roc)
7	Горный лев (mountain lion)
8	Гигантский питон (snake, giant constrictor)
9	Огненный жук (beetle, fire)
10	Гигантская крыса (rat, giant)
11	Гигантский паук (spider, giant)
12	Слиг (slig)
13	Эрдланд (erdland)



Земли Белого Треугольника

14	Гигантский скорпион (scorpion, giant)
15	Баньши, дворф (banshee, dwarf)
16	Психонечисть (id fiend)
17	Рамбасан (rhambusun)
18	Скелет (skeleton)
19	Булетт (bulette)
20	Воздушный змей (drake, air)

Таблица столкновений в предгорьях Ветроломов

Бросок 2d10	Существо
2	Земляной змей (drake, earth)
3	Хрустальный паук (spider, crystal)
4	Жук-мучитель (beetle, agony)
5	Психонечисть или гадж (id fiend or gaj)
6	Жакал (zhackal)
7	Огненная ящерица (lizard, fire)
8	Баньши, дворф (dwarf, banshee)
9	Птерракс или шелковый змий (pterrax or silk wyrm)
10	Джанкз (jankz (animal, herd))
11	Беглый раб (escaped slave)
12	Б'рог (b'roh)
13	Эрдланд (erdland)
14	Скраб (scrab)
15	Тагстер (tagster)
16	Расклинн (rasclinn)
17	Ча'транг (cha.thrang)
18	Т'чоуб (t'chowb)
19	Порождение кошмара (nightmare beast)
20	Небесный скат (cloud ray)

Обитатели

Ветроломы не очень плотно заселены. Лишь некоторое количество людей пытается выжить в бесплодных горах, ниже которых начинается Зеленый Пояс. Тем не менее, существует несколько рас, зовущих эти места своим домом.



Земли Белого Треугольника

Ааракокра плотно заселили вершины гор. Эти существа гнездятся на недоступных горных пиках, защищенные от всех врагов, кроме других крылатых хищников. Особенно тяжело им приходится с рухами, которые относятся к населенным ими вершинам так же, как дятел к дереву, полному личинок.

Предгорья населяют другие разумные существа. Помимо маленьких банд беглых рабов, прячущихся в здешних многочисленных пещерах и ущельях, в скалистых предгорьях живут три разумные расы.

Во-первых, это слиги (slig) (см. приложение DRAGONLANCE к Справочнику Монстров). Эти безволосые гоблиноиды живут маленькими кланами по 6 – 36 особей, обычно в пещерах или узких ущельях. В ближайших ущельях они устанавливают ловушки, представляющие собой замаскированные ямы с каменными острями и ядовитыми змеями на дне. Эти ловушки проверяют раз или два неделю, добычу, попавшую в них, вытаскивают наверх и относят в убежище слигов, чтобы съесть ее там.

Слиги занимаются и торговлей, в основном с хорошо охраняемыми караванами и некоторыми близлежащими деревнями. Они покупают оружие и другие ремесленные товары, предлагая в обмен шкуры огненных ящериц и других существ, попавших в их ловушки. Они продают в рабство пойманных ими путников.

В ущельях также живет некоторое количество б'рогов (b'rohg). Эти звероподобные создания кочуют по ущельям небольшими бандами по 15 – 30 б'рогов, нападая на любое существо, которое, как они думают, могут убить. Они убивают ради еды, и не видят разницы между разумными расами и эрдландами. Они воюют со слигами, которые ловят б'рогов в свои ловушки и продают на гладиаторские арены.

Помимо кочующих банд, иногда здесь можно встретить б'рогов-гладиаторов, сумевших бежать из гладиаторских ям Нибеная. Хотя они не более разумны, чем их свободные собратья и не собираются в банды, они могут быть довольно опасными. В отличие от диких б'рогов, вооруженных примитивным оружием, эти существа часто носят настоящие доспехи и оружие.

Самая опасная из разумных рас, населяющих пустоши – это скрабы (scrab). Эти высокоразумные насекомоподобные существа не очень распространены, однако свою малую численность они с лихвой компенсируют своими смертельно опасными псионическими способностями и своим изощренным разумом. Менее разумные расы, живущие в здешних пустошах, избегают крохотных скрабов всеми способами, а если это не получается, то платят им дань. Слиги и б'роги связывают пойманных эльфов и оставляют на земле неподалеку от колоний скрабов, чтобы умиротворить своих опасных соседей. Скрабы испытывают невероятную страсть к мучениям эльфов. Слиги всегда учитывают эту ценность эльфов, когда решают, кого продать на рабском рынке или съесть. Б'роги, перенявшие этот обычай у слигов, не понимают полностью его смысла и просто оставляют скрабам всех высоких человекоподобных.



Лесной Полумесяц (The Cerscent Forest)

Лесной Полумесяц лежит на юго-восточном склоне Ветроломов. Этот густой лес – самый изобильный и напоенный влагой район Белого Треугольника.

Лес получает больше воды, чем любая другая часть Белого Треугольника. Большая ее часть сбегает ручьями с Ветроломов; редкие облака, сумевшие пройти над Звонящими Горами проливаются дождем, когда натываются на эту горную гряду, и эта вода быстро сбегает в лес. Свою долю вносят и многочисленные источники, разбросанные по всему лесу.

Это изобилие воды не уменьшает невыносимую жару, от которой страдает даже этот плодородный район. Лес лишь немного прохладнее, чем окружающая его пустыня, и персонажу, находящемуся в нем, ежедневно требуется столько воды, сколько требуется обычно, если он весь день находится в тени (см. *Время и Движение* в Книге Правил Темного Солнца). Кроме того, персонаж в металлических доспехах будет получать кумулятивный модификатор -1 к ТНАС0 за каждые два раунда, проведенные в бою, а не за каждый раунд, и потеряет сознание через количество раундов, равное его утроенному Телосложению.

История

Лесной Полумесяц достиг пределов, в которых его может поддерживать водосток Ветроломов. Лес более густой на юге и в центре и становится значительно более редким на севере из-за проводимой Нибенаем вырубки, горячих ветров, дующих через перевал Бремила и постепенного уменьшения количества осадков в Тирском регионе. Тем не менее, лес, по крайней мере сейчас, все еще в состоянии восстанавливаться.

Когда-то, Лесной Полумесяц мог распространяться на весь Зеленый Пояс, но никто не может сказать об этом с полной уверенностью. Новейшая история леса – это история многовекового противостояния Нибена и Галга. Культура охотников Галга вступает в нерешаемый конфликт с Нибенаем, с его массовыми лесозаготовками. В настоящий момент джудага, галгские охотники за головами, стараются удержать лесозаготовительные команды Нибена в северной части леса. Лесорубы боятся, что если они не смогут пройти дальше на юг, то они проредят северный лес до опасного уровня.

Флора и Фауна

Растительность Лесного Полумесяца хорошо приспособилась к жаре. Многие хвойные деревья, встречающиеся в Лесном Кряже, также растут и в Лесном Полумесяце. Однако, широколиственные деревья, покрывающие Лесной Кряж, встречаются здесь гораздо реже.



Земли Белого Треугольника

Деревья фанна (fanna) высокие и тонкие, с густой листвой и ветвями, расположенными на очень большой высоте, поближе к солнцу. Их листья узкие даже в раскрытом состоянии и сворачиваются в тонкие полоски в полуденную жару. Под пологом этим узких листьев расположен подлесок из разнообразных кустарников меньшей высоты.

Почва глинистая и мягкая и обычно покрыта сине-зеленым мхом, называемым берилл (berill). Мох удерживает воду и не дает почве размываться. В засушливый сезон высокого солнца берилл высыхает и превращается в тонкую корку, ломающуюся под ногами; в этом состоянии из него можно заваривать чай.

Многие растения растут только в Лесном Полумесяце, по крайней мере никто в Тирском регионе не находил их нигде более.

Путешественники могут найти в Лесном Полумесяце множество диких фруктов и орехов. На растении велела (welela) растут длинные, тонкие, колючие плоды, похожие на тыквы, приятные на вкус и содержащие большое количество воды. Велела выращивается вокруг Галга, однако также может быть найдена в любой части Лесного Полумесяца.

Гежа (geja) дает плоды с тонкой кожицей, созревающие лишь на несколько дней в году, и большая их часть сразу же поедается насекомыми. Если же удастся собрать их до этого и съесть свежими, то можно насладиться их сладким нежным вкусом. Гежу можно высушить на солнце как финики. В сухом виде гежа сохраняет большую часть своего вкуса.

Орехи кола (kola), во множестве выращиваемые рабами Галга, толкутся в муку, которая, будучи разведенной в воде, превращается в напиток, приятный на вкус, проясняющий разум и отгоняющий сон.

Голубые деревья агафари (agafari) – одни из самых впечатляющих растений Лесного Полумесяца. Их широкая крона дает в лесу тень и убежище, дворец обы Лалали-Пай в Галге построен на ветвях огромного дерева агафари. Его древесина почти так же тверда как бронза и служит прекрасным материалом для оружия и щитов. В Нибенае его длинные ветви заостряются и служат копьями для армии великанышей Короля-Тени. Орехи агафари съедобны. Дерево необычайно живучее и его толстый ствол можно полностью выдолбить изнутри, не убив дерево.

Единственная опасность, которую может встретить путешественник среди деревьев агафари, это кроволозы (bloodvines), растущие на этих деревьях. Лозы толщиной с палец человека, их корни глубоко внедряются в кору дерева. Иногда они настолько плотно оплетают подножие дерева, что полностью скрывают под собой его ствол. Их переплетения создают помехи для путешественников и, кроме того, эти лозы могут внедрять свои корни в любое существо, коснувшееся их. Это вызывает сильную боль и, если контакт не оборвать, приводит к смерти. Рабы Галга тратят очень много времени, счищая кроволозы со стволов агафари, растущих в городе. Кроволозы настолько обычны на деревьях агафари, что некоторые считают, что это скорее часть дерева, а не паразит, живущий на его коре.



Земли Белого Треугольника

Более агрессивные хищные лозы – это опутывающие лианы (strangling vine), которых можно найти в наиболее удаленных областях Лесного Полумесяца. Эти растения растягиваются между несколькими деревьями и нависают над тропинками. Лоза висит неподвижно до тех пор, пока под ней не проходит подходящая добыча. Тогда она падает на нее, вонзает свои шипы ей в шею, и вздергивает свою хрипящую и сучащую ногами жертву в воздух. Путешественники также должны опасаться гигантскую росянку (giant sundew), напоминающую клубок веревок, покрытых серо-зеленой смолой. Это растение может выбрасывать свои щупальца на несколько метров, обжигая свои жертвы ядовитым касанием. (Более подробное описание лозы-удавки см. Растения Хищные в DARK SUN MONSTROUS COMPENDIUM. Гигантская росянка описана в части Растения Хищные в MONSTROUS COMPENDIUM II).

Лес также является домом для других хищных растений, встречающихся на Равнинах. Ароматный убийца (blossomkiller), хлещущие побеги (dew fronds), ядовитик (poisonweed), и кусты-зомби (zombie plant) встречаются в Лесном Полумесяце (см. Растения Хищные в DARK SUN MONSTROUS COMPENDIUM для более подробной информации).

Фауна Лесного Полумесяца также разнообразна, как и растительная жизнь. Здесь можно встретить большое количество крупных хищников, включая хрустального паука, тембо (tembo), жакала и даже, иногда, гаджа (gaj).

Возможно самое восхитительное явление в дикой жизни Лесного Полумесяца – это огромное разнообразие птиц. Можно насчитать сотни видов птиц, с ярким оперением и собственной неповторимой песней. Некоторые птицы Лесного Полумесяца, например, покрытый желтым оперением росс (rhoss), могут подражать человеческой речи. Красно-зеленый квейл (kvale) может точно повторять мелодии, которые услышит. Многие мелодии детских песен Галга имитируют пение квейла.

Партии лесорубов Нибеная в последнее время сообщают о том, что в лесу ими был замечен бихир (behir). Уже не один раз лесорубы сталкивались с этим хищником, на чью территорию они вторглись. Судя по их свидетельствам, чудовище должно обитать в Лесном Полумесяце уже несколько столетий. Лесорубы слышали, что у бихира есть разрушительные псионические способности. Храмовницы уверяют их, что интеллект бихира недостаточно высок для того, чтобы позволить ему эффективно использовать эти способности. Некоторые храмовницы предполагают, что эти слухи возникли из-за заклинаний друидов, чинящих лесорубам препятствия.

Путешествие

Путешествовать через Лесной Полумесяц проще всего пешком или на кродлу. Мекилоты и иниксы не могут пробраться через густую растительность, а дорог в лесу нет (исключая те, что ведут на лесоповалы Нибеная). Не сильно нагруженный



Земли Белого Треугольника

человек может пройти по Лесному Полумесяцу 13 километров (8 миль) в день. Кродлу также могут идти через лес, но не так быстро, как человек: всадник на кродлу может проехать по Лесному Полумесяцу только 6,5 километров (4 мили) за день. (Считайте путешествие через Лесной Полумесяц как путешествие через обычный лес без штрафов: 3 очка движения за 1 милю (1,6 км)).

Путешественник не будет испытывать затруднений с поиском воды в лесу, и даже небольших знаний о лесной растительности или охотничьих умений будет достаточно для того, чтобы добыть еду для небольшой группы. Большие группы (более 20 человек) должны нести с собой хотя бы небольшой запас пищи, так как большая группа легко распугает всю дичь в округе.

Случайные столкновения

Приведенные таблицы показывают возможные столкновения в Лесном Полумесяце. Представленные здесь монстры взяты из Дневника Странника (Wanderer's Journal), Справочника Монстров Темного Солнца (DARK SUN MONSTROUS COMPENDIUM), Справочника Монстров I, II (MONSTROUS COMPENDIUM I, II) и из этой книги. Время, когда произойдет столкновение, определяется с учетом Частоты&Вероятности (Frequency&Chances) столкновения, приведенной в таблице в приложении к Книге Правил.

Таблица столкновений в Лесном Полумесяце

Бросок 2d10	Существо
2	Трент, атасский (treant, Athasian)
3	Гадж (gaj)
4	Полурослик-беглец (halfling, renegade)
5	Анхег (ankheg)
6	Браксат (braxat)
7	Ароматный убийца или ядовитик (blossomkiller or poisonweed)
8	Гигантская росянка (sundew, giant)
9	Тембо (tembo)
10	Гигантская крыса (rat, giant)
11	Дикий эрдлу или з'тал (wild erdlu or z.tal)
12	Человекоподобный (demihuman)
13	Жук-рогач (beetle, stag)
14	Гигантская летучая мышь (bat, giant)
15	Человекоподобный (demihuman)
16	Гигантская оса (wasp, giant)



Земли Белого Треугольника

17	Хлещущие побеги или опутывающая лиана (dew frond or strangling vine)
18	Небесный скат или гигантская стрекоза (cloud ray or giant dragonfly)
19	Хрустальный паук (spider, crystal)
20	Бихир (behir)

Население

Лишь несколько разумных рас Атаса живут в Лесном Полумесяце. Хотя в этом районе много воды и он плодороден, присутствие крупных хищников и естественные трудности этой местности заставляют большую часть рас Атаса селиться в более гостеприимном Зеленом Поясе.

Два города-государства Атаса живут благодаря Лесному Полумесяцу. Город-государство Галг находится прямо в лесу и живет благодаря охоте и собирательству, в то время как значительная часть экономики Нибеная основана на экспорте древесины, добываемой в северной части леса. В лесу постоянно находится большое количество людей из этих городов. Галгские рабы путешествуют далеко в лес, собирая орехи и ягоды. Джудага, галгские охотники за головами, охотятся в лесу и периодически возвращаются в Галг с головами нибенайских лесорубов. Отряды великанышей под командой жен-храмовниц Нибеная патрулируют границы зоны влияния их города. Для того чтобы вспыхнула очередная война достаточно самого незначительного повода. Более подробно об отношениях между Галгом и Нибенаем и их лесной жизни можно узнать в книгах, посвященных этим городам.



Земли Белого Треугольника

Глубоко в Лесном Полумесяце расположены руины, хорошо охраняемые храмовницами Нибеная. Под охраной сильных отрядов воинов, караваны рабов переносят каменные барельефы из этих руин в Нагарамакам, дворец короля-колдуна. Путешественников, наткнувшихся на такой караван, сразу же убивают.

Как уже упоминалось в главе «Поселения Разбойников», в центральном районе леса живет небольшой клан полуросликов. И хотя он избегает любых контактов с людьми, их обнаружение жителями городов только вопрос времени.

Полурослики, однако, не остались полностью незамеченными. Друиды Лесного Полумесяца знают об их существовании, но, поскольку полурослики не причиняют лесу вреда, друиды оставляют их в покое. Примерно 15 друидов 4 – 12 уровней охраняют различные места Лесного Полумесяца, но в отличие от своих коллег из пустыни, эти друиды связаны друг с другом, образуя иерархию, во главе которой находится друид Бразин (см. ниже). И хотя формально друиды не подчинены Бразину, он выступает как координатор их действий и источник информации о путешествующих по лесу. В кризисные времена Бразин становится активным лидером. В спокойные дни, однако, он старается не сильно лезть к другим друидам со своими указаниями и советами.

Сердце силы друидов Лесного Полумесяца – роща деревьев жизни, расположенная глубоко в лесу. Эта роща существовала здесь всегда на памяти живущих друидов, и легенды гласят о могущественном друиде, который посадил эту рощу в те времена, когда Лесной Полумесяц простирался широко по Тирскому региону. На самом деле, эту рощу создала Лалали-Пай, оба Галга, как резервуар магической силы, используемой ее магами-осквернителями в войне с Нибенаем.





Земли Белого Треугольника

Роща состоит из 50 величественных деревьев и за ней ухаживает атасский трент (см. главу «Монстры Белого Треугольника»). Этот трент был создан первым друидом, которого оба поставила заботиться о своей роще. Дух водоносного слоя, питающего Лесной Полумесяц, был заключен в дерево жизни, чтобы стать стражем рощи. С тех пор вода этого водоносного слоя медленно уходит. Трент живет в роще уже 1000 лет, и оба приказала ему защищать эту рощу от любых опасностей. Некоторые друиды считают, что мистическое влияние этого трента поддерживает источники воды, позволяющие лесу выживать.

Бразин говорит молодым друидам, что любой друид, добавивший дерево в рощу, после смерти становится духом земли; более того, друид получает связь со всеми остальными духами леса и может вызвать их в трудные времена. Бразин выдумал это, чтобы увлечь своих учеников, однако в эту историю верят все друиды леса. Из всех живущих друидов, однако, только Бразин добавил дерево к роще.

Бразин (Brazin)

Человек (мужчина), Друид Воды и Земли, Нейтральный

STR 13

DEX 14

CON 12

INT 17

WIS 17

CHA 17

АС: 6 (доспехи из шкуры браксата (braxat hide armor))

Движение: 12

Уровень: 13

HP: 58

THAC0: 12

Кол-во атак: 1

Урон: 1d6 (шест),

Псионика: PSPs 60

Стихийные способности (wild talent):

-дверь между измерениями (dimensional door) (PS 11; Cost: 4+2/round)

Заклинания:

1-й уровень: дружба с животными (animal friendship), объединение (combine), исцеление легких ран (cure light wounds), определение магии (detect magic), определение яда (detect poison), (entangle), невидимость для нежити (invisibility to undead), защита от зла (protection from evil), дубинка (shillelagh);

2-й уровень: помощь (aid), дубовая кожа (barkskin), очарование человека или млекопитающее (charm person or mammal), пыльный черт (dust devil),



Земли Белого Треугольника

добрянника (goodberry), определение мировоззрения (know alignment), бегство (withdraw), сторожевой крылан (wyvern watch);

3-й уровень: исцеление болезни (cure disease), рассеивание магии (dispel magic), удержание животного (hold animal), грязь в камень (meld in to stone), рост растений (plant growth), рост шипов (spike growth), призыв насекомых (summon insects);

4-й уровень: исцеление серьезных ран (cure serious wounds), определение лжи (detect lie), (reflecting pool), разговор с растениями (speak with plants), языки (tongues);

5-й уровень: призывание животных II (animal summoning II), вызов элементаля воды (conjure elemental (water));

6-й уровень: создать дерево жизни (create tree of life), путешествие через растения (transport via plants).

Бразин практически постоянно живет в Лесном Полумесяце последние 20 лет. Он провел много времени, наблюдая за лесом, и хорошо узнал его. Бразин уверен, что лес, уникальное явление в Тирском регионе, критически важен для поддержания жизни в нем. Он постоянно демонстрирует свою любовь к лесу.

Вскоре после того, как Бразин нашел рощу обы, его навестила сама лесная богиня. Она не стала убивать друида, а, с присущим ей коварством, превратила его в свою марионетку.

После нескольких бесед, произошедших в течение года, оба убедила друида, что их цели совпадают. Она убедила Бразина, что в интересах Галга поддерживать баланс в лесу. Ее город – сообщество охотников и собирателей. А лесозаготовки Нибеная угрожают будущему ее города и лесу в целом. Она не упомянула, что именно джудага Галга полностью истребили кирров в Лесном Полумесяце.

Бразин сам не заметил, как заключил сделку с дьяволом. Лалали-Пай посоветовала ему организовать друидов, чтобы лучшим образом блюсти их интересы, а не работать независимо друг от друга и, следовательно, менее эффективно. Она также подтолкнула его к тому, чтобы он расширил район своих действий и принял более непосредственное участие в деятельности друидов по всему лесу. Она скрепила их соглашение, потребовав, чтобы Бразин добавил дерево жизни к ее роще.

Оба считает, что создала особый военный отряд, который послужит ей в последнем противостоянии с Нибенаем и не будет конкурировать с ней из-за ресурсов. Друиды Бразина также могут послужить королеве-колдунье как разведывательная сеть, поставляющая Бразину информацию о действиях Нибеная в Лесном Полумесяце. Оба позволяет друидам действовать в ее лесу до тех пор, пока они продолжают служить ее интересам. Она внимательно следит за их численностью и хочет быть уверенной, что они не превратятся в силу, которой она не сможет управлять.



Земли Белого Треугольника

Бразин не догадывается об истинных мотивах обы. Но он не решается рассказать остальным друидам о своем договоре с королевой. Даже союз с обычным магом-осквернителем, несомненно, привел бы к мятежу среди друидов Лесного Полумесяца – что уж говорить о жестокой обе Галга.

Охраняемые земли Бразина включают с себя весь водоносный слой, поддерживающий жизнь Лесного Полумесяца. Бразин, с подачи обы, стал своеобразным стражем всего леса. Он хорошо уживается с остальными друидами и у него очень широкий взгляд на свои обязательства перед своими охраняемыми землями. Поэтому, хотя некоторые доказывают, что нибенайские лесоповалы не причиняют вреда водоносному слою, Бразин достаточно хорошо понимает ситуацию, чтобы утверждать, что дальнейшая вырубка леса приведет к истощению водоносного слоя. Как следствие, он уделяет большое внимание лесорубам (и последствиям их деятельности). Бразин не понимает, что трудности, с которыми он сталкивается, пытаясь замедлить истощение водоносного слоя, вызваны тем фактом, что дух его земли заточен в теле атасского трента, которого он почитает. Однажды, друид может быть вынужден убить трента, чтобы спасти водоносный слой.

Бразин проводит большую часть времени в облике росса, так как этот облик дает ему подвижность птицы и способность говорить с путешественниками и другими друидами без смены облика.

Дымы, Святилище Огня (Fume, a Shrine of Fire)*

*(Вставка из книги «Земля, Воздух, Огонь и Вода»)

Безумный жрец живет в этом месте, и он называет свое святилище Дымы. Оно расположено посередине между Нибенаем и Галгом. Воины этих двух городов постоянно сражаются друг с другом за ценные деревья агафари, но ни с одной из сторон нет безумцев, готовых вторгнуться в святилище Сользака в верхней части Лесного Полумесяца. Изредка, какая-либо из сторон пытается привлечь его на свою сторону; однако жрец Огня весьма горячо возражает тем, кто делает ему такое предложение.

Сользак поддерживает неугасимое пламя святилища, подкармливая его медленно горящей древесиной агафари. Одно бревно сгорает за пару дней, а специальное масло, изготавливаемое Сользаком, способно поддержать горение более чем на неделю.

Сользак не любит посетителей, война Нибеная и Лалали-Пай настроили его против жителей их городов. Но Сользак примет благосклонно врагов любого из этих двух народов. Он также благожелателен к жрецам любых стихий, даже Воды. До того, как жрец осел в этих краях, удача благоволила ему, и ходят слухи, что его пещера забита волшебными сокровищами и золотом.



Земли Белого Треугольника

Святилище

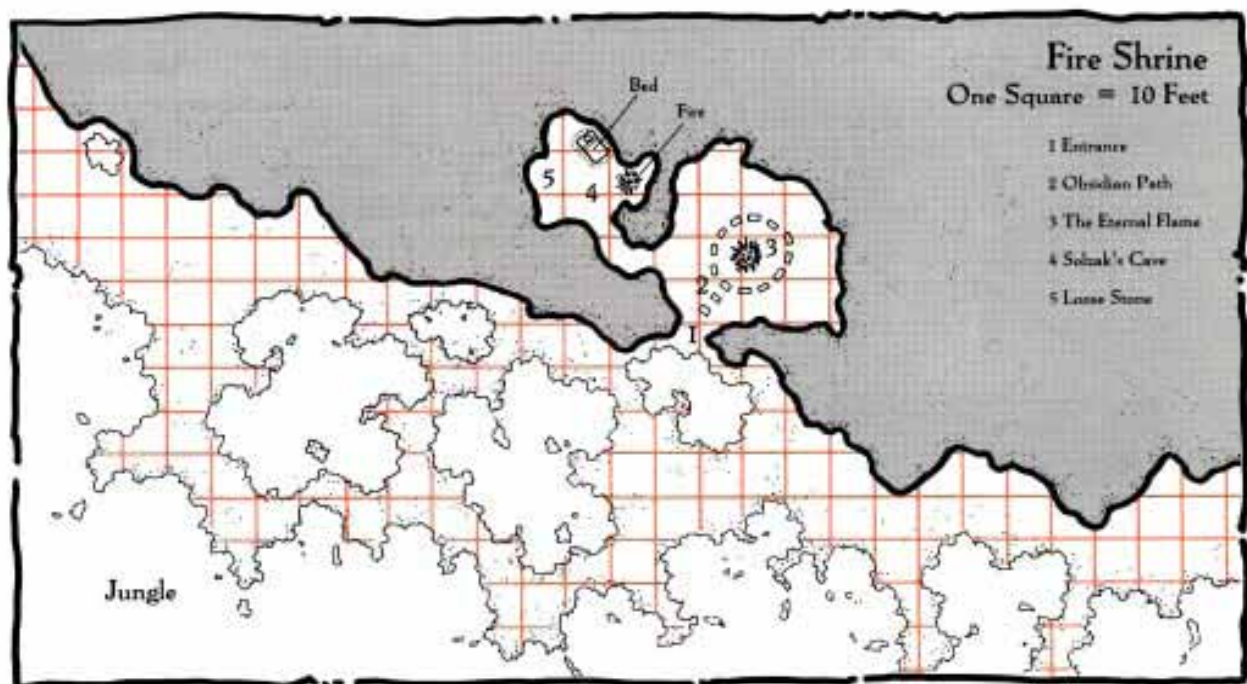
1) **Вход.** Вход в святилище огня закрыт густой растительностью и требуется проверка Мудрости, чтобы найти проход через кустарник.

2) **Обсидиановая тропа.** Пятнадцать овальных полированных обсидиановых плиток ведут к неглубокой яме, постоянно наполненной огнем, и обходят ее кругом. Сользак поддерживает большой огонь с помощью бревен агафари.

3) **Неугасимое Пламя.** Это собственно святилище. Здесь всегда поддерживается горящий огонь, и даже самый сильный дождь не сможет его загасить, хотя и поднимет сильный дым. Бревна агафари, политые специальным маслом, горят примерно неделю, прежде чем Сользаку потребуется добавить новые.

4) **Пещера Сользака.** Внутри этой большой пещеры, вырытой в земле руками Сользака, все, что нужно для жизни жрецу Огня. Здесь есть постель, сделанная из сухой соломы, несколько мисок и небольшой очаг, дым которого уходит через вентиляционное отверстие. Черные стены гладкие и стеклянисто поблескивают, из-за постоянного воздействия могучей силы огненного жреца.

5) **Вынимающийся камень.** Сользак хранит сокровища, собранные им за время его странствий. Он прячет их в тайнике под камнем, и здесь лежат 305 ср и три золотых самородка примерно по 500 ср каждый. Кроме того, у него есть кольцо сопротивления огню (ring of fire resistance), воспламеняющееся масло (oil of fiery burning) и кинжал +2.





Земли Белого Треугольника

Сользак (Solzak)

Полуэльф (мужчина), Жрец Огня, Законно-Нейтральный

STR 15

DEX 16

CON 15

INT 16

WIS 17

CHA 9

АС: 5 (кожаный доспех + Ловкость)

Движение: 12

Уровень: 12

НР: 40

THAC0: 14

Кол-во атак: 1

Урон: 1d8+2 (Стеклянный меч, подарок старого компаньона),

Заклинания: см. список заклинаний Жрецов Огня.

*(Конец вставки)

Зеленый Пояс (The Verdant Belt)

Зеленый Пояс – это плодородный район между густым Лесным Полумесяцем и голой Великой Белой Равниной. Пояс полон источниками, лугами и рощами. В Зеленом Поясе располагается множество ферм и усадеб фермерских деревень Галга и Нибеная, и он используется как торговый путь между этими враждующими городами.

Зеленый Пояс начинается в северной части Лесного Полумесяца, около города Нибеная. Он идет на юг до города Галг, затем поворачивает на запад и вытягивается дугой на юг, почти достигая берегов Устья Раздвоенного Языка. Практически на всем протяжении он окружен кустарниковыми полями, за исключением участка на севере, где он граничит с Лесным Полумесяцем и предгорьями Ветроломов. Узкая полоска кустарниковых полей обозначает границу пахотных земель, по мере удаления от источников воды Зеленого Пояса.

Флора и Фауна

Зеленый Пояс – самая изобильная земля Тирского региона, если не считать Лесного Полумесяца и лесов Звонящих Гор. Земля покрыта высокой пышной травой, а в некоторых местах растут небольшие рощи и можно найти засохшие стволы высоких деревьев. Вода в этот район поступает из источников и ручьев,



Земли Белого Треугольника

выбегающих из Лесного Полумесяца в Пустые Земли. Эти ручьи, в конце концов, заканчиваются в болотцах, создавая оазисы Пояса.

Растительность становится реже по мере того, как Пояс выходит из-под защиты Ветроломов. На южной половине Зеленого Пояса располагаются практически одни только луга высокой травы, хорошо орошаемые ручьями, сбегаящими с Ветроломов.

Хотя дикая жизнь Зеленого Пояса не так разнообразна, как в Лесном Полумесяце, здесь все же живет большое количество животных. Во-первых, наиболее распространены здесь стадные животные: эрдлу, эрдланды и з'талы. Кипы (kip) истребляются в Зеленом Поясе, так как поедание ими корней деревьев может уничтожить все рощи. Большие рои канков также широко распространены по всему Зеленому Поясу.

Существует конфликт между скотоводами (которые должны постоянно перемещаться, чтобы не истощить пастбища) и фермерами (привязанными к определенной земле). Скотоводы считают, что фермеры берут себе слишком много земли и что их претензии на землю ущемляют права скотоводов. Фермеры, с другой стороны, считают, что скотоводы забирают все у земли, ничего не давая взамен. Периодически этот конфликт перерастает в прямое столкновение, особенно когда скотоводы не являются гражданами города-государства или когда скотоводы из одного города-государства встречаются с фермерами из другого.

Дикие стада также гуляют по Зеленому Поясу. Эти стада избегают заселенных районов Пояса, но не один фермер был вынужден прогонять стаю кипов со своего поля. Сообщества джанкзов (jankz) строят свои подземные колонии на сухих





Земли Белого Треугольника

участках Пояса, обычно вдали от поселений людей.

Даже если не считать стычек скотоводов и фермеров, Зеленый Пояс не совсем безопасное место. Болотца, создаваемые ручьями, привлекают болотников (bog wader) в этот район. Браксаты (braxat) и б'роги охотятся на кочующие стада, не разбираясь, дикие они или одомашненные.

Самая южная часть Пояса подвергается набегам великанов с островов Устья Раздвоенного Языка. Великаны ходят по Поясу, охотясь и нападая на проходящие караваны. Путешественникам следует проявлять осторожность.

Путешествие

Зеленый Пояс – один из наиболее удобных для путешествия районов Белого Треугольника. Главный караванный путь идет от Галга до Устья Раздвоенного Языка, затем поворачивает на север к Альтарюку. На всем своем протяжении от юга Лесного Полумесяца до Устья Раздвоенного Языка дорога вымощена древними каменными плитами и очень удобна для фургонов и всадников. Каменная дорога, известная под названием Дорога Рошотта, идет до самого Устья и проходит под илом; но караваны сворачивают с нее, не доходя несколько километров до берега, чтобы не привлекать внимания великанов с ближайших островов. Даже медленные мекилотовые фургоны проходят по этой прекрасной дороге 30 километров (18 миль) за день. (Считайте, что для путешествия по этой караванной дороге тратится 0,5 очка движения за 1 милю (1,6 км)). Никто не знает, кто построил эту дорогу, хотя это, несомненно, сделала не оба.

Каменная дорога, бегущая через Зеленый Пояс, один из самых лучших караванных путей на Равнинах. На ее протяжении встречается несколько источников воды и множество деревень. Дорога патрулируется отрядами солдат различных Торговых Домов и, иногда, храмовниками Галга. Но участок дороги, примыкающий к Устью, защищен гораздо хуже.

В добавление к главной дороге проложена сеть менее защищенных и хуже устроенных путей. Эти пути ведут от дороги к фермам и деревням. Хотя они сделаны не из такого прекрасного камня как главная караванная дорога, путешествовать по ним гораздо быстрее, чем по бездорожью. Сеть таких путей связывает Галг и Нибенай. (Считайте, что для путешествия по этим дорогам тратится 1 очко движения за 1 милю (1,6 км)).

Зеленый Пояс – это самый большой район пригодной для земледелия земли на всех Равнинах. Это природное богатство делает этот удобно расположенный район одним из самых привлекательных маршрутов для торговцев. Кроме того, в южной части Пояса расположены одни из немногих районов, не находящихся под властью одного из городов-государств. Форт Калвис Торгового Дома Цалакса (см. «Торговцы Дюн») является главным торговым центром и основным оборонительным пунктом для живущих здесь людей.



Земли Белого Треугольника

Несмотря на то, что храмовники плотно патрулируют район между Нибенаем и Галгом, защиту они предоставляют лишь по просьбе главы фермерской деревни. Их часто призывают для того, чтобы отогнать бандитов или эльфийских налетчиков. Храмовники иногда очень долго собираются идти на выручку, поэтому даже слабейшие банды знают, что они могут безнаказанно гулять по окрестным землям несколько недель, прежде чем им придется исчезнуть.

Те, кому нужно путешествовать по незаселенным землям Пояса (или те, кто желает избежать внимания храмовников и законопослушных горожан), вполне могут передвигаться по бездорожью, хотя это и несколько медленнее. Множество небольших оврагов, роц, ручьев и других препятствий замедляют передвижение, однако путешествовать через любой участок Зеленого Пояса все же гораздо быстрее, чем через песчаные дюны или скалистые пустоши диких районов Белого Треугольника. (Считайте путешествие по этим путям как путешествие по редкому лесу: 2 очка движения за 1 милю (1,6 км)).

Вода широко распространена по всему Зеленому Поясу. Большая часть течет по ирригационным каналам в полях. Здесь всегда достаточно воды для небольших групп путешественников, за исключением самых жарких дней сезона высокого солнца, когда ручьи пересыхают. В эти дни путешественники должны брать воду с собой или быть готовыми купить ее на местных фермах.

Еду достать сложно. Фермеры этого района не любят путешественников, покушающихся на их поля, и часто встречают их копьями и палками. О больших группах сообщат храмовникам как о бандитах. Большая часть фермеров согласится продать часть урожая путешественникам, однако, если путешественник не храмовник или представитель известного Торгового Дома, фермеры будут относиться к нему с подозрением. Храмовники имеют право потребовать пищу, воду и кров в любой из фермерских деревень их городов. Это считается дополнительным налогом.

Случайные столкновения

Таблица случайных столкновений в «Справочнике Монстров» Темного Солнца содержит перечень основных столкновений в Зеленом Поясе. Однако, конкретный перечень столкновений, возможных на дороге, отличается от перечня столкновений в глуши Зеленого Пояса. Вы должны использовать основную таблицу Зеленого Пояса для столкновений на дороге и первую альтернативную для столкновений в глуши.

Население

Зеленый Пояс – один из наиболее плотно населенных районов, если не считать сами города-государства. Сотни ферм разбросаны по округе, выращивая



Земли Белого Треугольника

урожай для своих городов-государств и торговых караванов. Скотоводы перегоняют тысячи голов скота по всему Поясу, обеспечивая пищей людей в городах. Храмовники патрулируют Пояс, поддерживая порядок и выполняя волю своих правителей.

Пояс можно разделить на три населенных района. В северной части (пролегающей от Нибеная до половины пути к Галгу) расположены фермерские деревни Короля-Тени. Жители этих деревень полностью находятся во власти храмовниц, которые (с учетом малой площади патрулирования) являются значительной силой в районе фермерских деревень Нибеная.

Это наиболее возделанный из всех трех районов, здесь практически не осталось земель, не занятых полями или пастбищами. В этом районе часто случаются побеги рабов, и храмовницы, назначенные на охрану дорог, используют обученных цилопсов (cilops) для охоты на них.

Центральный район (расположенный в окрестностях города Галг) контролируется обоей Лалали-Пай. Этот район менее плотно заселен и большая его часть все еще не затронута деятельностью человека. Охотников Галга часто можно встретить на здешних лугах. Храмовники Галга не очень плотно патрулируют этот район, отчасти из-за того, что подданные обое более лояльно относятся к своему правителю, чем подданные Короля-Тени. Храмовники, патрулирующие этот район, воспринимаются скорее как защитники, а не угнетатели, но имеют здесь такой же авторитет, как и жены Нибеная в деревнях центрального района его земель.

По поводу границы между этими двумя районами ведутся постоянные споры. По мнению Галга, граница пролегает по Грязевому Потoku Верехана. Нибеная, однако, считает своими земли, расположенные на удалении 32 километра (20 миль) югу от этого русла. К фермерам спорного района приходят храмовники как из Галга, так и из Нибеная. Все они требуют часть урожая фермы, как если бы ферма принадлежала обоим королям-колдунам. Итог предсказуем: фермер не может заплатить храмовникам одного или другого города. Его семью обращают в рабство за неуплату налогов, и другой человек получает его землю. Этот цикл стал настолько обычным делом в этой пограничной зоне, что большинство фермеров воспринимают отправку сюда как наказание за непокорство храмовникам.

Третья часть Зеленого Пояса идет от границ зоны, контролируемой Галгом, до Устья Раздвоенного Языка. Этот район не контролируется городами-государствами и здесь расположены поселения беглых рабов, разбойников, племена кочевников и маленькие пограничные деревеньки. Эти поселения не получают защиту, предоставляемую городами-государствами или Торговыми Домами своим фермерским деревням. Поэтому каждый поселок должен обеспечивать свою собственную защиту. Это может быть или отряд местного ополчения или банда наемников. Некоторые бандиты в одну неделю предлагают жителям деревни свою защиту, а в другую неделю грабят ее. Честные наемники – редчайшая драгоценность в южных районах Зеленого Пояса. Поселения готовы хорошо платить



Земли Белого Треугольника

за свою безопасность. Некоторые деревни стараются удержать наемников у себя, предлагая им взять жен из жительниц деревни.

Форт Калвис Дома Цалакса – самое безопасное место на юге Зеленого Пояса. Близлежащие поселения часто просят в нем убежища в тяжелые времена. Хотя глав Дома Цалакса ни в коем разе нельзя назвать гуманистами, они понимают, что ключ к власти в любых отношениях лежит в установлении контроля над партнером, и они с радостью позволяют жителям деревень зависеть от их охраны. Это уже окупилось благодаря выгодным торговым сделкам с маленькими городками.

Все три района Пояса подвергаются нападениям разбойников. Изобильные земли предоставляют множество укрытий для разбойников и беглых рабов. Храмовники и охотники за головами постоянно ищут беглецов в этих районах. Множество небольших групп беглых рабов бродят по этим землям, но патрули храмовников столь рьяны (а беглые рабы столь неорганизованы), что большая часть этих рабов ловится в течение нескольких недель.

Вдобавок к разбойникам-людям, охотничьи группы три-кринов также путешествуют по этим землям. Эти охотники столь эффективны, что беспокоят даже королей-колдунов. Оба Лалали-Пай назначила награду в 100 глиняков (ср) за голову налетчика три-крина. Охотникам Галга нравится соревноваться между собой в выслеживании воинов-богомолов и это привело к смерти не одного городского три-крина, чьи головы ничем не отличаются от голов их диких собратьев. Несколько раз три-крины выражали храмовникам свой протест против этой политики, однако этот протест ни к чему не привел.

Поля битв

История Зеленого Пояса – вовсе не мирная история. Было множество битв между силами Галга и Нибеная. Многовековой конфликт между охотничьей культурой Галга и лесозаготовительной промышленностью Нибеная вызван соперничеством двух городов за ценные ресурсы Лесного Полумесяца. Обе стороны имеют свой перечень побед, и соперничество между двумя городами-государствами продолжается по сей день. В этой части будет рассказано об известнейших битвах, произошедших в новейшей истории, и на карте района показано, где эти битвы произошли.

1. Битва во время Охоты в Ночь Красной Луны.

Год неизвестен.

В Нибенае этот случай известен под названием Резня на Лесоповале. Есть несколько версий произошедших событий, и эти рассказы вызывают бурные эмоции в обоих городах. Согласно рассказам, Галг проводил традиционный ритуал Охоты в Ночь Красной Луны. В эти ночи заключенных из тюрем Галга выпускают в лес. Претендующие на то, чтобы стать дворянами, преследуют беглецов и те, кто



Земли Белого Треугольника

вернутся с головами своих жертв, принимаются в ряды знати. Заключенные, которым удастся пережить эту ночь, получают свободу.

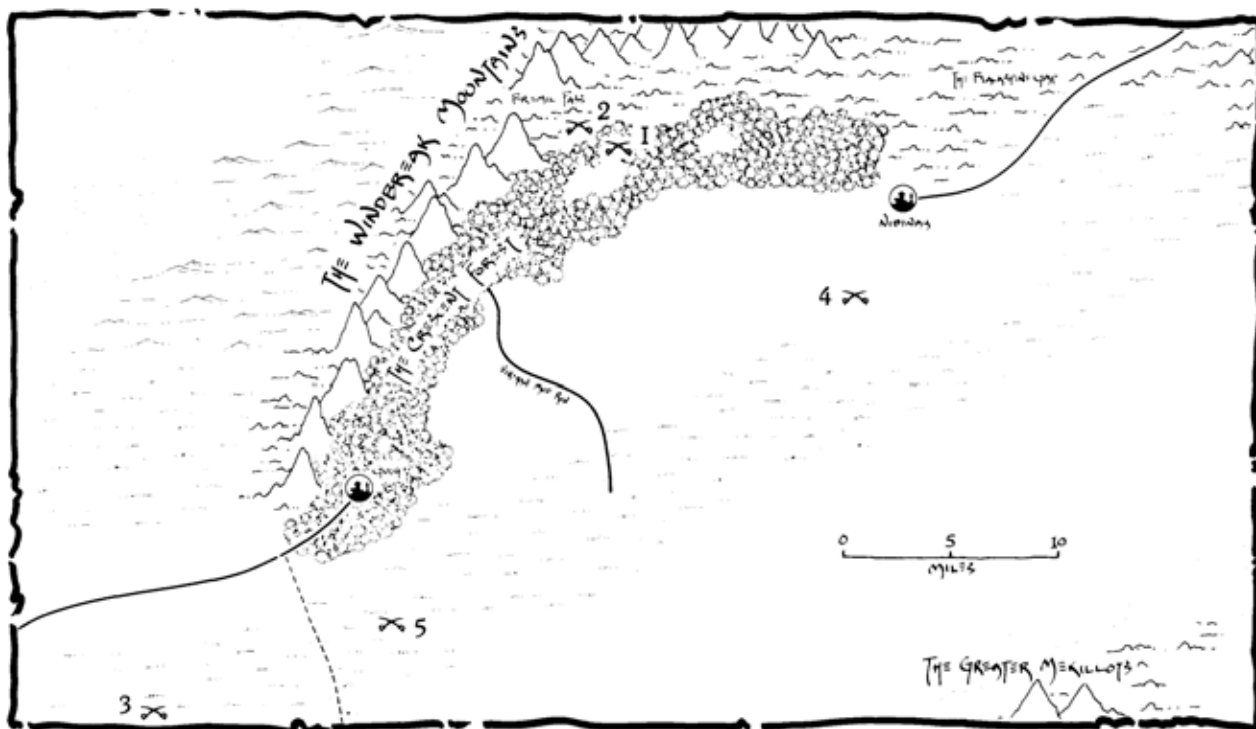
В одну из этих ночей, юный охотник прошел по следу своей жертвы до лагеря лесорубов Нибеная. Юноша забрал голову своей добычи и головы еще шестерых лесорубов. Одному из лесорубов удалось бежать и предупредить храмовниц Нибеная, которые подняли взводы великанышей и отправились в лес. К утру только 10 из 30 охотников вернулись в Галг живыми. По версии, рассказываемой в Галге, Габ-али, молодой вор, отпущенный в лес как добыча, вернулся к стенам лесного города с головами двух жен Нибеная, насаженными на копье. Оба даровала ему свободу и приняла его в круг знати.

В Нибенае героем этой истории считается молодая храмовница по имени Альтера. Согласно нибенайской версии, молодая женщина помогла выпущенным заключенным Галга поймать охотников обы. Говорят, что с ее помощью удалось поймать все 30 охотников. Затем она отдала 20 из них заключенным, а оставшихся отпустила в Галг, чтобы они рассказали обо всем, что увидели.

2. Выжигающая Война.

Год Отдыха Дракона (Dragon's Slumber). 184 Век Королей.

Исторически сложилось, что армия обы прекрасно сражается в Лесном Полумесяце, в то время как армия Короля-Тени показывает мастерство в битвах на открытых полях Зеленого Пояса. Одна из битв, однако, закончилась грандиозной победой Нибеная в самой чаще Лесного Полумесяца.





Земли Белого Треугольника

Лесник из Нибеная обнаружил руины, погребенные в лесу, и привел храмовниц к этому месту. Храмовницы начали расчищать руины, однако сразу же стали подвергаться нападениям охотников Галга. Король послал войско из 1500 солдат для охраны этого места и защиты его слуг от дальнейших атак. Огромное войско, посланное королем, разожгло интерес обы к этой непонятной деятельности в лесу. Однажды утром солдаты Нибеная обнаружили, что их окружают 5000 воинов Галга. Командующий армией обы объявил, что предоставит подданным Нибеная безопасный проход, если они немедленно покинут это место. Через несколько часов соглашение было достигнуто и войско Нибеная приготовилось к возвращению в свой город. Колонна солдат покинула укрепления лагеря и шла через ряды противника, когда внезапно воины Галга пустили в ход свои копья. Лишь 150 пехотинцам удалось вернуться в Нибеная и доложить о случившейся бойне.

Король-Тень покинул свой дворец и сам возглавил поход армии из 2000 воинов и храмовниц в лес. К исходу дня, 3000 охотников Галга лежали мертвыми среди руин. Затем Нибеная поднял павших воинов Галга и повел эту армию нежити в поход против уцелевших воинов армии обы. Охотники бежали в Галг. Оскверняющая магия, использованная Королем-Тенью, уничтожила лес более чем на 2 километра (1 милю) вокруг. Выжженная проплешина оставалась бесплодной несколько веков и лишь в последние несколько десятилетий начала зарастать. Никто не знает, что было найдено в руинах, однако это место было оставлено храмовницами Нибеная через несколько месяцев после битвы.

3. Битва Камней.

Год Раздумья Гор (Mountain's Contemplation). 189 Век Королей.

Эта битва началась с набега двух дюжин великанов из Устья Раздвоенного Языка на несколько деревень южной части Зеленого Пояса. Их жители попросили помощи у Галга, и оба, увидев возможность увеличить свое влияние на юге, послала отряд из 200 воинов (включая опытных джудага) для защиты южных ферм. Эти воины не имели опыта битв с великанами и были обучены сражаться с войсками Нибеная.

Отряд чудовищных существ, напавших на южные фермы, был составлен из представителей разных кланов, населяющих острова Устья. Примерно равное количество могучих звероголовых великанов и их человекообразных братьев пересекли полосу ила и встретились с армией Галга. Великаны не стали сражаться в сомкнутом строю, подобно войскам Нибеная, а буквально прошли по армии Галга (самый высокий воин которой был ростом им по колено), молотя своими огромными дубинами, каждый удар которых разом убивал по два-три солдата Галга. Джудага были практически беспомощны в открытом поле, где армия встретила великанов; их тактика внезапных нападений была бесполезна при свете дня, и менее чем через час половина войска Галга лежала на поле битвы. Армия отступила, сумев убить всего двух великанов.



Земли Белого Треугольника

Великаны могли беспрепятственно идти вперед, так как не было способа донести до Галга весть о разгроме, которая опередила бы их самих. Но великанам уже наскучил набег, и они вернулись на свои острова. Хотя военная мощь Галга не была подорвана потерей столь малого отряда, его престиж на юге очень сильно пострадал.

4. Восстание Грешака.

Год Уважения Рала (Ral's Reverance), 189-й Век Королей.

Эта битва началась с восстания рабов в фермерской деревне Грешак на восточной границе земель Нибеная. Храмовники старались как можно скорее подавить восстание, но прежде чем они успели подтянуть силы, восстание охватило уже полдюжины деревень. Около 200 рабов были казнены при восстановлении порядка, однако и по сей день этот район – рассадник бунтарских настроений в землях Нибеная.

5. Война Изгородей.

Год Ярости Жреца (Priest's Fury), 190-й Век Королей.

Этот недавний местный конфликт произошел в землях Галга и явился следствием трений между фермерами и скотоводами, продолжающихся по сей день.

Конфликт начался с того, что скотоводы, стараясь занять лучшие пастбища, снесли ограды ферм, мешающие им перегонять стада. Фермеры, возмущенные уничтожением своей собственности, начали вооружаться сами и вооружать своих рабов для защиты своих полей.

Серия мелких стычек унесла жизни нескольких фермеров и скотоводов. Конфликт разрастался, и местные храмовники оказались не в состоянии погасить его. Храмовники, собирающие налоги с фермеров, решили, что скотоводы наносят ущерб интересам города-государства. Храмовники, занимающиеся скотоводами, подумали то же самое о фермерах. Вскоре храмовники оказались втянуты в конфликт с обеих сторон, и речитатив их заклинаний присоединился к стуку костяного оружия.

Во время одного из своих путешествий за пределы дворца оба Лалали-Пай вмешалась в Войну Изгородей. Она отняла заклинания у храмовников, участвующих в конфликте, и велела им вернуться к своим обязанностям. Она приказала конфисковать несколько ферм и стад, владельцев которых сочла виновными в произошедшем. Также она обратила в рабство тех, кто начал кровопролитие. По ее воле на месте конфискованных ферм проложили коридор для прохода стад, позволяющий скотоводам перегонять их через фермерский район. Оба запретила строить здесь фермы, чтобы не перекрывать проход для скота, а скотоводам велела никогда впредь не прогонять стада через фермерские земли.



Земли Белого Треугольника

Драконовские решения обы привели к прекращению кровопролития, но не удовлетворили ни одну из сторон. Обе стороны решили, что решение было несправедливым из-за неправильного понимания обой ситуации. Противоречия в этом районе все еще сильны, и начало нового кровопролития – только вопрос времени.

Великая Белая Равнина (The Great Ivory Plain)

Старинные дворфские саги рассказывают о странствиях двух героев древности, Джо'орша и Са'рама, по Великому Соленому Озеру, лежащему в краях, где ныне раскинулась Великая Белая Равнина. И хотя эти истории кажутся нелепыми, полное отсутствие старинных построек на этой равнине может свидетельствовать об их истинности.

Великая Белая Равнина – это огромное соляное поле, один из обширнейших районов Тирского региона. Простирающаяся от дворфской деревни Северный Ледополус на юге до Черного Хребта на севере, Равнина достигает ширины 180 километров (110 миль) в самом широком участке. В своей узкой части (от предгорий Мекилотовых Гор до кромки иловых рукавов вокруг руин города Бодач) она простирается на 8 километров (5 миль) в ширину.

Путешественникам, никогда не видевшим Равнину, трудно представить себе ее размеры. Для примера скажем, что в ее южной части можно разместить Чашу Дракона так, что она не коснется ее границ. Путь от Северного Ледополуса до Нибеная (пролегающий по Равнине), по протяженности равен пути от Нибеная до Раама, от Урика до Раама или от Тира до оазиса Пруд Грака.

Главной особенностью этого района, давшей ему его название, является сплошная равнина, покрытая смесью соли, песка и ила. Приближаясь к Равнине, путешественники первым делом замечают слепящий блеск солнца, отражающегося от соляной корки. Затем они обращают внимание на внезапное исчезновение растительности. Наконец, местность превращается в однообразную белую равнину, лишенную жизни. Нигде более в Тирском регионе нет земель столь же безжизненных и суровых как Великая Белая Равнина.

Большая часть равнины покрыта твердой коркой из песка и ила с примесью соли, достаточной, чтобы уничтожить практически всю растительность. Сквозь эту корку очень тяжело копать, однако изредка особенно упорные дворфы выкапывают глубокие колодцы, но только для того, чтобы найти соленую воду, непригодную для питья. На Великой Белой Равнине ни один оазис не даст воды для изнемогающих от жажды путешественников и ни одна роща не предложит им своих плодов. Говорят, что блеск соляных полей за несколько часов может ослепить путешественника, а тела тех, кто умрет здесь, не разлагаются, а высыхают и превращаются в мумии, превосходно сохраняемые солью.



Земли Белого Треугольника

Земля здесь, однако, не совсем однообразна. Холмы и причудливо выветрившиеся камни создают ориентиры на здешнем пейзаже. Некоторые из них напоминают своими очертаниями исполинских людей, и кочевники Равнины считают, что это древний народ великанов, магически превращенный в соль и камни. В глубине Равнины эти фигуры достигают огромных размеров, 12 метров (40 футов) в высоту и 9 – 15 метров (30 – 50 футов) в ширину. Некоторые утверждают, что это здания древнего королевства, превращенные в камень вместе со своими обитателями.

Иногда здесь также встречаются каменистые участки, где из соляной корки выходят скалы, изъеденные постоянными ветрами Равнины. Эти выходы камня часто отмечают места, где можно найти воду и предлагают безопасное убежище для путешественников, обеспечивая защитой от соляных зомби и тенью, укрывающей от безжалостного солнца. Эти места, однако, редки и не один путешественник был вынужден весь день проводить на открытом пространстве.

Великая Белая Равнина – одно из самых негостеприимных мест Тирского региона. Здесь практически не бывает дождей, а те, что все же выпадают, быстро впитываются в землю или испаряются.

Флора и Фауна

По вполне понятным причинам, эти голые земли поддерживают мало жизни. На Великой Белой Равнине практически нет растений, за исключением небольшого количества кактусов, спасающихся от вытягивающей влагу соли на выходах камня. Насекомых всевозможных размеров (от крохотных песчаных клещей до гигантских муравьев, шершней и скорпионов) можно найти на Равнине; многие из них закапываются глубоко под соляную корку для того, чтобы найти влагу или прорывают ходы в более плодородные районы. Цилопсы (cilops), необычные членистоногие охотники, часто используемые храмовниками для поиска беглецов, водятся на Великой Белой Равнине. Ящерицы (включая психонечисть и василисков) также умудряются выживать здесь, питаясь гигантскими насекомыми или небольшими змеями, живущими в камнях. Земляных змеев иногда принимают за выходы каменной породы на поверхность. Эти терпеливые создания могут ожидать добычу много дней, и они представляют особую опасность для путешественников, использующих скалы как безопасное убежище в дневное время.

В центральных районах Равнины практически не водятся теплокровные существа. Здесь слишком мало жизни, чтобы прокормить этих созданий, так как они должны питаться слишком часто, чтобы суметь выжить в этих бесплодных землях. На краю равнины, однако, иногда можно встретить б'рогов или стада эрдландов. Большая часть этих созданий не может долго жить на Великой Белой Равнине и они или возвращаются в более плодородные земли или умирают от полуденного зноя.



Земли Белого Треугольника

Другую опасность для путешественников по соляным полям представляют крылатые хищники. Хороший обзор позволяет избежать встречи с большей частью наземных плотоядных. Однако, летающие существа, живущие за пределами соляных полей, могут заметить группу путешественников за многие километры и слететь вниз, чтобы убить их. Соляные поля дают очень мало укрытий.

Крыланы (wyvern), гигантские осы, и даже небесные скаты (cloud ray) парят над Великой Белой Равниной в поисках добычи. Группы, путешествующие около иловых озер в окрестностях Бодача также должны остерегаться лезвиекрылов (razorwing). Они представляют собой серьезную проблему.

Воистину, самые ужасающие существа на Великой Белой Равнине – меганожки (megapede). Эти 50-метровые (150 футов) существа часто зарываются в землю, вылезая только для того, чтобы съесть неосторожных путешественников. У поверхности земли ходы меганожек можно опознать по растрескавшейся соляной корке.

Зачастую эти существа открыто нападают на жертву, используя свои могучие псионические способности. Перед лицом этих монстров с острыми когтями и ядовитыми жвалами большинство торговых караванов предпочитают бежать, бросая свой груз и надеясь подобрать его позже, если удастся выжить.

Последняя группа созданий, бродящих по Великой Белой Равнине, заслуживает особого рассмотрения. Великая Белая Равнина – дом для неразумной нежити: скелетов и зомби, бывших и людьми, и животными, и монстрами, включая таких опасных существ как б'роги и даже великаны. Эти существа скитаются по





Земли Белого Треугольника

Равнине, нападая на любое живое создание.

Некоторые думают, что эти создания пришли сюда из руин Бодача, а кочевники считают, что те, кто умер от жажды посреди Великой Белой Равнины, возвращаются потом как зомби, пополняя население нежити этого района. Эти соляные зомби описаны более подробно в Главе 4: «Монстры Белого Треугольника».

Зомби на Великой Белой Равнине «живут» гораздо дольше, чем в других районах Атаса. Их плоть мумифицируется, а не разлагается, продлевая их бессмысленное существование и затрудняя определение их возраста.

Путешествия

Великая Белая Равнина не самое гостеприимное для путешественников место. Солнечные лучи, отражающиеся от белой соли, делают этот район одним из самых жарких в Тирском регионе. Более того, соль вытягивает влагу из всего, поэтому путешественники должны употреблять большее количество воды, чем обычно. Вы должны удвоить потребность в воде для персонажей и животных (см. Обезвоживание в главе «Время и Движение» Книги Правил Темного Солнца). Эта невероятная жара делает ночное путешествие предпочтительным способом передвижения в этом районе.

Как и в других землях, однако, ночные путешественники должны найти какое-либо убежище на время дневного отдыха. Выходы каменной породы – наилучший выбор, так как они защищают персонажей от солнца и колючего сухого песка. Можно также поставить палатку, особенно хороши палатки с полом, однако кочевники избегают использовать их, так как считают, что стук при забивании кольшкков может привлечь внимание хищников.

С другой стороны, путешествие через Великую Белую Равнину очень быстрое. Соляная корка позволяет использовать любой транспорт – от собственных ног до мекилотового фургона. Более того, местность настолько ровная, что практически не приходится огибать препятствия или замедляться на подъемах. Пеший человек может пройти 40 километров (24 мили) за ночь, а мекилотовый фургон может пройти за день 5 километров (3 мили). (Считайте путешествие по Великой Белой Равнине как путешествие по соляному полю: 1 очко движения на 1 милю (1,6 км)).

Другой плюс для путешественников через Великую Белую Равнину – большое открытое пространство, дающее хороший обзор. Охотящимся хищникам практически невозможно застать путешественников врасплох при дневном свете. Если не считать колыхания перегретого воздуха, ничто не мешает обзору.

Самый распространенный способ путешествия – это путешествие верхом на канке, так как эти создания могут прожить несколько дней без воды и пищи, а при их скорости этого обычно бывает достаточно, чтобы пересечь соляные поля. (Канк, понукаемый бежать с утроенной скоростью, может проделать путь в 70 километров (45 миль) за ночь, и может пересечь Великую Белую Равнину за 2 ночи). Иниксам



Земли Белого Треугольника

требуется слишком много пищи, это позволяет использовать их только для очень коротких переходов через Равнину. Мекилоты слишком медленные и очень упрямые, что подвергает путешественников слишком большому риску во время пути через Равнину. Некоторые караваны все же ведут мекилотовые фургоны по Равнине, обычно, однако, это бывают короткие переходы. Одна дорога для мекилотовых фургонов идет на восток от Нибеная до Форта Иникс; мекилоты, следующие по ней, идут по равнине только 1 день, но подходят опасно близко к землям гитской орды с Черного Хребта.

Возможно самый необычный транспорт на Великой Белой Равнине – это дворфский парусный фургон (wind wagon), небольшой фургон с огромными колесами и полотном, закрепленным на брусе и служащим парусом. Это необычное транспортное средство использует ветер, чтобы двигаться по равнине, не нуждаясь ни в иниксах, ни в мекилоте. Быстрее всего оно движется прямо по ветру, однако, способно двигаться практически в любом направлении (исключая направление навстречу ветру) благодаря искусным манипуляциям с парусом фургона. При обычной скорости ветра на Великой Белой Равнине, парусный фургон может двигаться со скоростью бегущего человека. Более того, фургон может двигаться день и ночь без остановок, хотя водитель, разумеется, должен отдыхать. Этот транспорт не очень популярен, так как он оставляет путешественника на милость ветра; один или два безветренных дня и в фургоне может закончиться вода и пища. Тем не менее, несколько опытных путешественников регулярно используют их для того, чтобы быстро пересекать Равнину и перевозить грузы, легко ускользая от разбойников пустыни. См. ниже описание специальности «управление парусным фургоном» для более подробной информации.

Найти воду на Великой Белой Равнине практически невозможно. Открытых источников воды нет, а подземные воды соленые и непригодные для питья; однако карманы пресной воды можно найти на выходах каменных пород. Кочевники носят с собой длинные полые шесты, с помощью которых они достают до этой воды под соляной коркой; воду высасывают через эти шесты и пьют. Для нахождения такого кармана требуется успешная проверка навыка выживания на соляных полях и результат 5 или менее на процентнике.

Пищу найти не так трудно, если есть навык охоты, хотя лишь некоторых из существ, населяющих Великую Белую Равнину можно употреблять в пищу. Одиноким путешественник может питаться кактусами и змеями, но эти ресурсы слишком скудны, чтобы поддерживать даже самую маленькую группу. Путешествующим по Великой Белой Равнине рекомендуется брать с собой соответствующий запас пищи; нектар канков особенно хорош, так как он дает не только пищу, но и содержит достаточное количество воды. (Это еще одна из причин, по которой предпочтительней использовать канков для путешествия по этим землям).



Земли Белого Треугольника

Еще одна опасность, которая подстерегает путешественников по Великой Белой Равнине – это соляная буря, несущаяся над бесплодной землей. Эти бури несут смешанный с солью песок, обжигающий кожу. Обычно бури длятся 2d12 часов и причиняют путешественникам урон 1d6 за каждый час пребывания в буре. Убежище можно найти на выходах каменных пород, но с началом бури вероятность обнаружения убежища уменьшается на 10% за час, проведенный в поиске, из-за сильно ухудшающегося обзора.

Специальность «Управление парусным фургоном»

Ловкость -3

2 слота

Эту специальность получает овладевший нелегким искусством управления неустойчивым и зачастую опасным дворфским парусным фургоном с Великой Белой Равнины. Любой не-дворф, решивший овладеть этой этой специальностью, должен потратить 4 слота не-оружейной специальности. Персонаж с этой специальностью может вести парусный фургон по соляным полям при попутном ветре. Успешная проверка специальности позволяет вести фургон при переменчивом или неблагоприятном ветре. Парусный фургон может двигаться только по соляным полям.

Каждый день пути персонаж должен делать успешный бросок проверки специальности. Неудача означает, что фургон заехал на поверхность, слишком неровную для дальнейшего путешествия, и что его надо вытолкать обратно (в этот день фургон теряет половину дистанции своего движения).

Фургон имеет 24 очка движения. Однако к нему применяются модификаторы движения под парусом из раздела «Время и Движение» DMG. Используйте таблицу «Spring/Fall Weather Condition» чтобы определить состояние ветра на каждый день. В случаях, когда требуется проверка навыка мореходства для конкретного состояния ветра, водитель фургона должен делать проверку навыка управления парусным фургоном, чтобы избежать отклонения фургона от выбранного пути.

Случайные столкновения

В Справочнике Монстров Темного Солнца для соляных полей приведены две таблицы случайных столкновений. Используйте основную таблицу из справочника или нижеприведенную таблицу для столкновений на Великой Белой Равнине и альтернативную таблицу – для столкновений на границах Равнины или малых соляных полях Тирского региона.

Следующая таблица содержит перечень возможных столкновений на Великой Белой Равнине. Монстры взяты из Дневника Странника, Справочника Монстров Темного Солнца, Справочника Монстров I, II и этой книги. Время, когда произойдет



Земли Белого Треугольника

столкновение, определяется с учетом Частоты&Вероятности (Frequency&Chances) столкновений, приведенной в DMG.

Таблица столкновений на Великой Белой Равнине

Бросок 2d10	Существо
2	Меганожка (megapede)
3	Дюнный бегун (dune runner)
4	Гигантская оса (wasp, giant)
5	Соляная буря (salt storm)
6	Скелет-монстр (skeleton, monster)
7	Малый василиск (basilisk, lesser)
8	Соляной зомби (zombie, salt)
9	Скелет, обычный или монстр (skeleton, common or monster)
10	Огромный паук (spider, huge)
11	Хоракс (horax)
12	Зомби (zombie)
13	Гигантский скорпион (scorpion, giant)
14	Гигантский шершень (hornet, giant)
15	Гигантская летучая мышь (bat, giant)
16	Цилопс (cilops)
17	Бихир (behir)
18	Огненная ящерица (lizard, fire)
19	Земляной змей (drake, earth)
20	Песчаный ловец (dune trapper)

Население

Великая Белая Равнина – одно из самых малонаселенных мест Тирского региона и, тем более, Белого Треугольника. Лишь немногие достаточно опытные или глупы для того, чтобы попытаться прожить здесь дольше нескольких дней. Беглые рабы, пытающиеся укрыться в этих бесплодных пустошах, или погибают, или настигаются преследователями, или (если они достаточно удачливы) находят пристанище у одной из групп беглых рабов, кочующих в дальних районах Равнины.

Тем не менее, в этом районе есть некоторое количество постоянных обитателей. Несколько кочевых банд разбойников живут в глубине Великой Белой Равнины, получая пищу от стад канков, пасущихся в предгорьях Мекилотовых Гор. Эти племена используют Великую Белую Равнину как убежище, надеясь, что



Земли Белого Треугольника

труднодоступность этого района защитит их от преследований со стороны Торговых Домов и храмовников.

Также на Великой Белой Равнине можно встретить разумных существ, не живущих здесь постоянно. Стаи три-кринов путешествуют по соляным полям в поисках добычи. Изредка можно встретить одиноких т'чоубов (t'choub). Эти жестокие маленькие создания часто скрываются здесь после успешной кражи разума своих жертв. Иногда путешественникам попадаются тор-крины (tohr-kreen). Этих разумных богомоллов можно найти в укромных незаселенных уголках пустошей. Если ожидается что-нибудь интересное, эти могучие, но вежливые создания демонстрируют невероятную жажду знаний.

Есть одна персона, устроившая дом на границе Великой Белой Равнины, которая может представлять некоторый интерес для путешественников.

Логово Отравителя (The Poisoner's Pit)

Дневник Эсревы

Самые леденящие воспоминания я сохранил с той поры, когда, вместе со своим хозяином, совершил путешествие к отравителю Уилоку. Хозяин получил задание добыть противоядие к отраве, которая стала попадаться на оружии наемников Нибеная. Она хотела быть готовой, если Король-Тень захочет поиграть с ядом. Хотя она дала многим храмовникам силы для лечения отравленных людей, она не хотела, чтобы молодые охотники боялись подобных нападений.

Когда остальные рабы узнали, что я отправляюсь с хозяином к Уилоку, многие из них качали головами и прощались со мной так, будто я ухожу навсегда. Некоторые рабы говорили, что тело Уилока настолько переполнено ядом, что он постоянно находится на границе жизни и смерти. Они утверждали, что он – не-мертвый упырь (ghoul) с невероятно изощренным разумом, который выигрывает в любых сделках, и что те, кто затевает с ним дела, часто умирают.

Наш путь привел нас в самые отдаленные места южной части Великой Белой Равнины. Мы нашли земляной холм с высоким шестом, торчащим из него. Шест увенчивал человеческий череп с прикрепленной кожаными ремешками нижней челюстью. Забравшись на этот холм, мы заметили еще один подобный шест в отдалении. Мы следовали этим вехам, пока не пришли к небольшим каменным воротам позади застоялого пруда. Проход вел под землю, в кромешную тьму.



Земли Белого Треугольника

Там мы встретились с Уилоком. Я не могу сказать, жив ли был этот человек или мертв, но истории, гласящие о том, что он находится на границе между жизнью и смертью, показались мне правдивыми. Он носил тяжелый черный балахон, в котором утопало его крохотное тело. Кожа на его лысой голове и руках была закрыта кожаными ремнями, к некоторым из которых были привязаны маленькие колокольчики. Они образовывали узор на его черепе. Его лицо было мертвенно бледным, а губы – синюшными. Глаза его были тусклыми и мутными, и казалось, что он не может сфокусировать свой взгляд. Он сидел, склонив голову набок, как будто прислушивался к чему-то, даже когда никто в комнате не разговаривал.

Он редко отвечал моему хозяину сразу, вместо этого обычно он ждал, когда его помощник повторит ему вопрос. Затем он отвечал своим слабым, тихим голосом. Когда хозяин показал ему смазанный ядом кинжал, который взял с собой, это немощное создание взяло клинок и провело по нему своим языком, напоминающим язык ящерицы. Он замер на мгновение, как будто вновь прислушивался к чему-то, а затем назвал все компоненты этого яда. Как он нам сказал, яд был смертельно опасным.

Молодой помощник Уилока дал хозяину небольшой ящик, в котором был порошок, нейтрализующий яд. Затем он предложил нам провести ночь под крышей их дома. Хозяин заплатил ему за порошок, поблагодарил его и мы ушли. Я думаю, что он, как и я, был рад покинуть это место.

Уилок, вероятно, величайший отравитель Равнин. Он живет в оазисе в 60 километрах (35 милях) к северо-востоку от Северного Ледополуса, на границе Великой Белой Равнины. Обычно он находится дома, однако изредка совершает небольшие походы, пополняя свой запас ядовитых растений. Во время этих путешествий он едет в ярко раскрашенном фургоне с покатой крышей и маленьким занавешенным окошком, который тащат шестеро канков.*

(* - в оригинале «мулов». Есть сильное подозрение, что авторами был использован персонаж из другого мира D&D, слегка адаптированный к миру Темного Солнца. На это указывает ряд нелепостей: мулы, нигде более не упоминаемые (очевидно, имеются в виду все-таки животные, а не дети людей и дворфов); всеобщий торговый письменный язык; открытый источник воды, поднимающий воду на 12 метров вверх над собой; странный список заклинаний помощника и т. д. – прим. переводчика).

Дома визитеров принимает его помощник Тот, жрец Земли. Тот простой и вежливый человек, ведущий дела Уилока и решающий, кто может встретиться с отравителем. В полном соответствии с холодной беспристрастностью атасских



Земли Белого Треугольника

бардов, Уилок не делает никаких различий среди своих клиентов и их запросов. Цены на свои услуги он устанавливает в зависимости от срочности и важности заказа для клиента. Он может продать яд отравителю и противоядие его потенциальной жертве.

Ему не нужно золото, но он берет гонорар, оценивая важность работы для клиента. Иногда он требует исполнить какое-либо задание перед тем, как взяться за изготовление яда. Обычно он берет то, что представляет для клиента наибольшую ценность, неважно, что это – деньги или время. Иногда, если ему нравится клиент или полученное задание, он может работать за символическое вознаграждение или бесплатно.

Уилок всегда понимает запросы людей буквально, что иногда заканчивается их убийством.

Уилок (Weelock)

Человек (мужчина), бард, нейтральный

STR 17

DEX 12

CON 20

INT 17

WIS 12

CHA 15

АС: 8 (тяжелый балахон)

Движение: 6

Уровень: 16

HP: 72

THAC0: 13

Кол-во атак: 1

Урон: 1d6+1 (наручное лезвие (wrist razor) с ядом типа E, - 4 к спасброску).

Псионика:

Уилок более не может использовать свои стихийные способности (см. ниже).

Уилок за годы своей жизни употребил столько яда, что стал абсолютно иммунен к его действию. Он может узнать любой яд на вкус. С вероятностью 70% он сможет воссоздать любой яд в своей лаборатории и с такой же вероятностью сможет сделать противоядие. В случае если у него не окажется нужных веществ, он сможет точно сказать, какие именно ингредиенты ему нужны. Если же эти ингредиенты ему доставят, он сможет изготовить требуемый яд или противоядие. Иногда может



Земли Белого Треугольника

потребоваться далекое путешествие, чтобы найти необычные вещи, требующиеся ему.

Из-за поврежденной нервной системы Уилок получает только половинный урон от физических атак. Заклинания «нейтрализовать яд» или «замедлить яд» вызовут у него коматозное состояние, в котором он проведет 2d12 дней.

Другой интересный эффект от повреждения его нервной системы заключается в том, что он стал полностью не восприимчив к телепатии. С Уилоком нельзя установить телепатический контакт и его нельзя атаковать телепатически. Это защищает отравителя от врагов, но для того, чтобы связаться с кем-либо во время своих путешествий, ему требуется спутник.

Не совсем ясно, каков возраст Уилока, яд, текущий по его венам, похоже, способствует его долголетию.

В поведении Уилока проявляются некоторые странности. Например, он не отвечает на заданные ему вопросы. Вместо этого он ждет, когда Тот, его компаньон, повторит ему этот вопрос. Дело в том, что Уилок слышит какие-то голоса. Не совсем ясно, что это: какие-то шпионические отголоски, голоса из других миров или просто последствия повреждения его нервной системы. Однако он так привык к постоянному шепоту, что игнорирует всех, кто разговаривает с ним. Исключение он делает только для женщин.

Очевидно, что Уилок испытывает нежную любовь к женщинам, хотя, похоже, что он не всегда может отличать их друг от друга. Часто он становится вполне разумным и начинает засыпать женщину потоком вопросов, лишь для того, чтобы послушать ее голос. Похоже, они кого-то напоминают ему.

Отравитель обожает загадки и головоломки. Его логово часто закрывает замок-головоломка, и он наслаждается, играя в интеллектуальные игры. Известно, что он может отказаться от вознаграждения за свои услуги, если клиент излагает ему свою просьбу в виде какой-нибудь шарады. Он также может не потребовать гонорар, если его восхитит умение человека решать загадки.

Тот (Toth)

Человек (мужчина), жрец Земли, нейтрально-добрый

STR 14

DEX 12

CON 13

INT 14

WIS 17

CHA 12

АС: 6 (доспехи из шкуры (hide armor))

Движение: 12

Уровень: 8



Земли Белого Треугольника

НР: 31
THAC0: 13
Кол-во атак: 1
Урон: 1d8-1 (обсидиановый полуторный меч).

Псионика: PSPs 4;

Стихийные способности (wild talent):

-дверь между измерениями (dimensional door) (PS Con-1; Cost: 4+2/round).

Заклинания:*

1-й уровень: сотворение воды (create water), определение яда (detect poison), очищение еды и питья (purify food and drink);

2-й уровень: очарование человека (charm person), удержание человека (hold person), определение мировоззрения (know alignment);

3-й уровень: вызов молнии (call lightning), вход в камень (meld into stone), молитва (prayer);

4-й уровень: нет.

(* - перечень заклинаний не соответствует перечню заклинаний жреца Земли - прим. переводчика).

Заклинания выше 4-го уровня должны быть из сферы Земли. Однако в этой сфере нет заклинаний 4-го уровня.

Тот – личный помощник Уилока. Он полностью посвятил себя заботе об отравителе и ухаживает за ним, так как годы употребления ядов сделали Уилока не способным заботиться о себе самом. Тот мягок и доброжелателен, он заботливый опекун. Он скрупулезно честен в делах и яро защищает Уилока. Ему нравится компания, но он не слишком разговорчивый юноша.

Тот вырос в деревне Хаддрасс, в ближайшем оазисе. Его отец был травник и фермер, выращивающий разные редкие травы для Уилока. Однажды мальчик встретил Уилока, когда относил посылку своего отца. Он много раз оставлял свертки неподалеку от логова отравителя, но ни разу не видел и следа его обитателя.

В тот день, он увидел тощую фигуру, лежащую на земле и истекающую кровью. Мальчик воззвал к силе Земли, чтобы исцелить раны человека и внес его внутрь, чтобы тот мог прийти в себя. Уилок нанес рану сам себе, пытаясь обнаружить свой болевой порог, сильно пониженный из-за повреждения нервной системы. Мальчик обнаружил, что жилище отравителя сильно запущено. Он привел комнаты в порядок и заботился о странном человеке, пока тот не выздоровел. Глядя на вещи отравителя, он узнал кое-что, пролившее свет на причины странного состояния его пациента. То, что он узнал, в сочетании с его беседами с этим не всегда разумным человеком, привело его к мысли, что Уилок нуждается в нем.



Земли Белого Треугольника

После выздоровления отравителя, Тот продолжил навещать его при всякой возможности. Он проводил долгие дни, разгадывая загадки барда или слушая невероятные истории о необычном оружии, висящем на стенах.

Через какое-то время Тот перебрался в Северный Ледополус, чтобы продолжить свое обучение как жреца. Там он женился на официантке по имени Жанель. Жизнь в браке оказалась для Тота не слишком сладкой, так как его жена постоянно проявляла сильный интерес к некоторым путешественникам, останавливающимся в гостинице, где она работала. Через несколько лет умер отец Тота и он вернулся домой, чтобы навести порядок в его делах. По дороге он навестил Уилока и нашел, что состояние отравителя ухудшилось. Молодой жрец решил остаться со своим старым другом и отправил сообщение об этом своей жене в Северный Ледополус. Тот посылает деньги в эту дворфскую деревню, где все еще живет Жанель, наслаждаясь обществом путешественников.

Карта Логова Отравителя

1) Вход. Это квадратная комната шириной 3 метра (10 футов), окруженная каменными стенами 1,5 метровой толщины (5 футовой). Снаружи располагается небольшой пруд, отравленный медленно действующим ядом (Тип G, Проглотить, 2-12 часов, Сила: 20/10). Отсутствие водорослей и кости животных на дне пруда могут навести путешественников на мысль, что вода ядовита. Вход обычно закрыт тяжелой каменной плитой. Уилок иногда запирает дверь на замок-головоломку.

2) Лестница. Эта лестница спускается на глубину 12 метров (40 футов) под поверхность соляного поля. Через каждые 1,5 метра (5 футов) в стенах с обеих сторон лестницы располагаются небольшие ниши. В нишах лежат человеческие черепа с отпиленными макушками, напоминающие чаши. Эти черепа наполнены ламповым маслом, которое горит, освещая лестницу.

3) Ворота Крылана (Wyvern's Gate). Лестница приводит в зал с грубо отесанными стенами. В свете огня посетители могут разглядеть призрачный образ. Он похож на гигантскую ящерицу с длинной шеей, перепончатыми крыльями и скорпионьим хвостом. Эти ворота закрыты Тотом с использованием заклинания «Сторожевой Крылан» («Wyvern watch»).



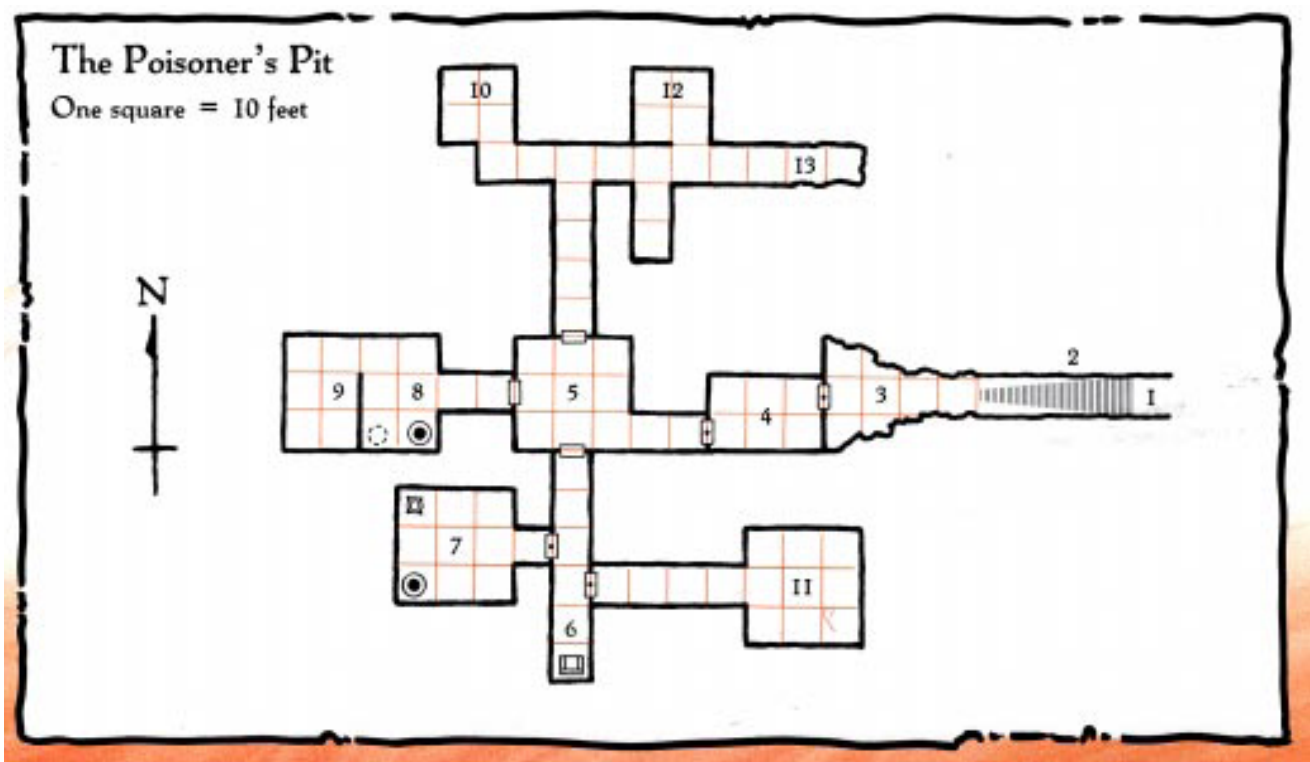
Земли Белого Треугольника

4) **Прихожая.** В этой комнате находятся покрытый резьбой деревянный бочонок и драгоценный кубок. На стене сделана надпись на общем торговом языке: «Пожалуйста, выпейте из этого бочонка. В нем содержится медленный яд. Противоядие вы получите после завершения наших дел». К сожалению, поскольку письменность незаконна в городах-государствах, обычно только храмовники, торговцы и барды проходят через эту комнату. Тот не откроет дверь, если посетитель не выпьет из бочонка.

5) **Комната отдыха.** Это большая комната с декоративными гобеленами, висящими в дверных проемах и лежащими на полу. Вдоль стен расставлены скамьи, а по полу, как в палатках богатых торговцев-кочевников, разбросаны подушки. Кроме того, здесь лежат настольные игры, а по стенам развешано богато украшенное оружие. Здесь также есть несколько струнных инструментов, сделанных из высушенных тыкв.

6) **Кресло Уилока.** Этот зал наполнен дымом благовоний. В конце коридора, две толстых черных портьеры раздернуты в стороны, открывая тяжелый деревянный стул, стоящий на возвышении. Уилок принимает посетителей, сидя в этом кресле. Тоту часто приходится поддерживать отравителя в кресле, удерживая его от падения из-за потери равновесия.

7) **Лаборатория.** Эта комната наполнена керамическими баночками, содержащими различные порошки и мази. Большая жаровня посреди комнаты постоянно горит. Вытяжная труба выходит на поверхность, где выглядит как гигантский муравейник.





Земли Белого Треугольника

Посетителей не допускают в эту комнату. С 70% вероятностью любой, кто проберется в эту комнату, случайно заденет что-нибудь, покрытое контактным ядом. В этой комнате есть колодец, который соорудил Тот, обнаружив подземный источник. Этот источник питает небольшой пруд у входа в комплекс. Он выносит отходы работы Уилока на поверхность (?!!).

8) Кухня. В этой комнате Тот готовит пищу. Здесь есть небольшая труба, соединяющаяся с вытяжкой в лаборатории. Есть колодец, питающийся из того же источника, что и колодец в лаборатории Уилока. Также здесь есть большая деревянная бадья, в которой Тот моется.

9) Кладовка. В этой комнате хранятся сушеные продукты и различная утварь.

10) Комната Уилока. Отравитель спит на большой кровати, завешенной великолепным балдахином, свисающим с потолка.

11) Библиотека. Стены этой комнаты усеяны маленькими отверстиями, высверленными в камне. Бумажные и пергаментные свитки лежат в каждом таком пенале. Большой стол в центре покрыт глиняными табличками с различными надписями на них.

12) Комната Тота. В комнате Тота стоит простая кровать и масляная лампа.

13) Храм Земли. Эта маленькая комната – простая ниша незакрытой ничем земли. В ней Тот молится.

Мекилотовы Горы (The Mekillot Mountains)

Мекилотовы Горы – невысокая цепь древних гор в центре Великой Белой Равнины. Мекилотовы Горы представляют собой длинные широкие кряжи, очень похожие на колонну исполинских мекилотов, благодаря чему они и получили свое название. Некоторые говорят, что когда-то эти горы были цепочкой островов посреди глубокого озера, однако мало кто верит в эти истории в наше время.

Горная цепь разделена на три вида ландшафта, располагающихся концентрически. Внешняя зона – кольцо каменистых пустошей, составляющих большую часть предгорий. Протяженность этих пустошей показывает почтенный возраст горной гряды. Пустоши открыты всем ветрам, и на них часто обрушиваются соляные бури с окружающих соляных полей.

Множество низин и пещер на этих пустошах покрыты солью. В некоторых из таких мест располагаются соляные шахты, большей частью заброшенные. В подобной пещере располагается поселок беглых рабов Соленое Поле (см. Главу 2: «Поселения Разбойников»).

Внутри кольца каменистых пустошей лежит длинная полоса скалистых предгорий. Эта полоса располагается по всей протяженности горной цепи, с двумя



Земли Белого Треугольника

горными массивами на обоих концах. Как и в других скалистых пустошах, здесь находится бесчисленное множество ущелий, пещер и каменных шпилей и арок.

Внутри скалистых пустошей находятся две горы. Северная, называемая Большой Мекилот, более высокая, а южная, Малый Мекилот, состоит из нескольких меньших горных пиков. Высота Большого Мекилота составляет 900 метров (3000 футов), а Малого – 450 метров (1500 футов). Хотя эти горы не столь высоки, как другие горы в этом районе, они очень протяженные и широкие. Каждая гора представляет собой кряж длиной 8 - 11 километров (5 - 7 миль) и шириной около 3 километров (2 мили). На протяжении всех 25 километров (15 миль) горной гряды, находится примерно дюжина горных пиков. Однако на этих вершинах путешественники не страдают от горной болезни, как в Лесном Кряже или Ветроломах.

Проход между Большим и Малым Мекилотами называется Гадж, возможно из-за того, что этот проход немного похож на разрыв в колонне мекилотов, если гадж устраивает между ними засаду. Этот район, однако, не славится большим количеством этих членистоногих хищников.

Как напоминание о соседстве Великой Белой Равнины, в этих местах выпадает мало дождей. Но так как на земле мало соли, впитывающей воду, здесь располагается несколько колодцев и подземных источников, что делает воду доступной для путешествующих по этому району. Кроме того, темные камни скалистых пустошей слегка уменьшают солнечный жар, и температура в этих горах такая же, как и в остальных краях Атаса.

Флора и Фауна

Мекилотовы Горы – дом для многих существ, которые нашли Великую Белую Равнину непригодной для жизни. Здесь растет некоторое количество цветущих пустынных деревьев и кактусы, в том числе съедобная опунция (prickly pear). Крошечные пустынные цветы покрывают горы в сезон восхождения солнца, и различные вьющиеся растения цепляются за скалы. Мекилотовы горы – оазис жизни посреди бесплодной Великой Белой Равнины.

Животная жизнь столь же разнообразна. Стада эрдландов и рои диких канков кочуют по нижним отрогам гор, питаясь растущей здесь травой и цветущими растениями. Среди хищников в этих землях распространены гигантские ящерицы (giant lizard), леопарды, тигоны и булетты, бродящие по горам. Многие из этих существ могли бы представлять угрозу для расположенного неподалеку Зеленого Пояса, однако Великая Белая Равнина создает естественный барьер между этими землями.

В Мекилотовых Горах бродит большое количество дворфов-баньши. По примерным оценкам, здесь находится около 40 этих жутких созданий. Ученые Нибеная предполагают, что столетия назад в этих горах дворфы проводили какую-



Земли Белого Треугольника

то грандиозную работу, и что дворфы, ставшие баньши, сделали ее своим фокусом. Никто еще не вернулся с сообщением о том, что сумел обнаружить дворфскую твердыню, и, если эта крепость наполнена баньши, маловероятно, что кто-нибудь из нашедших ее вообще сумеет вернуться.

Путешествие

В каменистых пустошах и скалах предгорий Мекилотовых Гор очень легко путешествовать. Мекилотам трудно тащить свои фургоны по некоторым участкам этих земель, но все остальные выючные животные не будут испытывать здесь никаких трудностей.

С горами картина несколько другая. Хотя здешние склоны не столь круты как у Ветроломов, лишь достаточно умелый скалолаз сможет залезть на них. Иниксов или кродлу на горных тропах можно использовать почти везде, за исключением нескольких особенно опасных мест. Мекилоты слишком велики для того, чтобы идти горными тропами, хотя есть караванный путь из Северного* Ледополуса, идущий по каменистым пустошам южной части гор в северные районы.

(* - в оригинале сказано «Южный Ледополус». Очевидно, опечатка – прим. переводчика.)

(Считайте путешествия по этому району как описано в книге правил Темного Солнца для каждого типа местности: каменистые пустоши, скалистые пустоши и горы; путешествия через перевал между Мекилотами расцениваются как путешествие через скалистые пустоши).

Найти в этом районе воду не очень легко. Путешественник может найти источники воды в холмах предгорий, но предусмотрительному путешественнику рекомендуется брать с собой некоторый запас воды. Высоко в горах источники воды невероятно редки.

Пищу, однако, найти достаточно просто. Путешественник, планирующий устроить длительную стоянку, должен охотиться, чтобы добыть достаточный запас пищи, но практически всюду можно найти съедобные орехи и ягоды, могущие обеспечить пищей небольшую группу путешественников на день-другой. Путешественники должны остерегаться есть ягоды растения под названием «прентель» (prentel), потому, что эти сладкие красные ягоды могут вызвать слабость или даже смерть. (Считайте ягоды прентель как яд типа Н).

Воздух на верхних отрогах гор немного прохладнее, чем внизу. Путешественникам, проводившим весь день на верхних отрогах Мекилотовых Гор, требуется лишь 2/3 обычной нормы воды.



Земли Белого Треугольника

Случайные столкновения

В Мекилотовых Горах живет очень большое количество живых существ. Жизнь здесь весьма разнообразна и невозможно перечислить все возможные столкновения в этом районе. Используйте вторую альтернативную таблицу столкновений в каменистых пустошах, основную таблицу столкновений в скалистых пустошах или основную таблицу столкновений в горах (из Книги Правил Темного Солнца), в зависимости от местности, где произошло столкновение.

Население

Численность населения Мекилотовых Гор неожиданно велика. Каждое поселение живет достаточно изолировано, так как в этих землях трудно установить торговые пути, но их обитатели, как правило, знают о ближайших соседях.

Самое большое поселение в Мекилотовых Горах – деревня беглых рабов Соленое Поле. Эта деревня подробно рассмотрена в главе «Поселения Разбойников» и Книге «Поселения беглых рабов», и интересующиеся могут обратиться к этим источникам для получения информации.

Деревня Соленое Поле располагается на восточной стороне Большого Мекилота, в соляной шахте на границе скалистых пустошей. Ее обитатели ведут торговлю со многими обитателями фермерских деревень за пределами Великой Белой Равнины и даже заключили соглашения с некоторыми наиболее дружественными общинами Мекилотовых Гор. Цирковые труппы из Соленого Поля, в дополнение к своим выступлениям перед этими уединенными общинами распространяют новости и слухи и служат посредниками в торговле.

В этих краях есть еще несколько поселений беглых рабов, хотя они не столь сильны как Соленое Поле. Примерно полдюжины банд беглых рабов скитается по Мекилотовым Горам, в основном с западной стороны. Эти группы используют Великую Белую Равнину как защиту от храмовников Галга и Нибеная, и как прикрытие для их набегов на деревни Зеленого Пояса. Ни одна из этих групп беглых рабов не выделяется особой силой и их состав, размер и вожди постоянно меняются.

Верхние склоны Малого Мекилота населены кланами циклопов (cyclopskin). Эти существа живут за счет стад эрдлу, которых они разводят. В этих местах живет примерно дюжина кланов циклопов, которые, хотя они и периодически объединяются, обычно не очень тесно общаются друг с другом (кроме дней проведения ежегодных ярмарок). Даже внутри своих кланов циклопы проводят много времени в одиночестве, ухаживая за своими стадами.

На Большом Мекилоте живут эттины (ettin). Эти злобные существа нападают на поселения беглых рабов и кочевые племена этого региона, забирая все, что могут



Земли Белого Треугольника

унести. Они рассматривают путешественников, банды беглых рабов и стада эрдландов одинаково: как источник пищи и разных полезных вещей.

Гора Успокоения, Святилище Солнца (Mount Solace, a Shrine of the Sun)*

*(Вставка из книги «Земля, Воздух, Огонь и Вода»)

Лимрик Безумный сидит под солнцем на большом, белом камне на вершине Горы Успокоения в Мекилотовых Горах, неподалеку от поселка Соленое Поле. Его обитатели иногда просят безумного жреца о помощи, но очень осторожно, и только тогда, когда солнце спускается к горизонту или закрывается дымкой.

Ночью или в сумерках, Лимрик становится трезвомыслящим человеком. Во всякое другое время, Лимрик сидит под солнечными лучами, радостно смеясь и наслаждаясь лучами солнца, наполняющими его силой. Иногда, Лимрик чувствует, что не может сдерживать переполняющую его силу и читает заклинания, высвобождающие ее.

Святилище

Святилище Лимрика – это большой белый камень, лежащий на вершине Горы Успокоения, где он сидит под лучами солнца.*

(* - Далее написано, что он с улыбкой взирает на жизнь Соленого Поля, находящегося у него под ногами и читает заклинания солнечного света, если считает, что гора заслоняет их от его лучей. Однако этого не может быть, так как, согласно этой книге, Соленое Поле располагается в пещере. Явное противоречие при описании Соленого Поля в разных источниках – прим. переводчика).

1) Солнечный Камень. Это собственно святилище, и Лимрик проводит здесь самые жаркие полуденные часы. Лишь изредка он покидает это место, чтобы отойти по делам.

2) Пещера. Это небольшая пещера – дом Лимрика. Здесь он подвесил гамак, и здесь он сидит в черной меланхолии в тех редких случаях, когда дождь наполняет мир своей промозглостью. У Лимрика нет сокровищ, его величайшая драгоценность каждый день шествует по аквамариновому небу Атаса.

Лимрик Безумный (Limrick the Mad)

Человек (мужчина), жрец Солнца, хаотично-нейтральный

STR 10

DEX 16

CON 14

INT 17



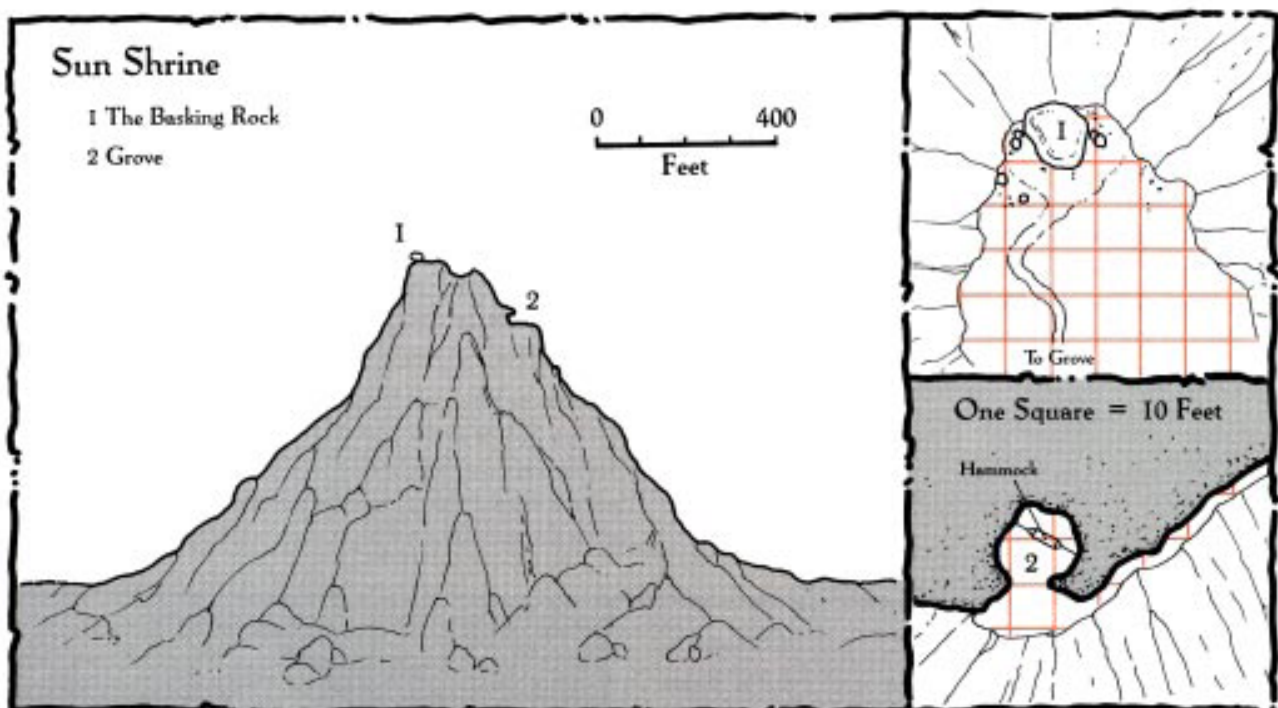
Земли Белого Треугольника

WIS 18
СНА 18
АС: 8 (балахон)
Движение: 12
Уровень: 12
НР: 40
ТНАС0: 14
Кол-во атак: 1
Урон: 1d8 (Обсидиановый длинный меч).
Заклинания: см. список заклинаний Жрецов Солнца.
*(Конец вставки)

Черный Хребет (The Blackspine Mountains)

Горы Черный Хребет лежат к северу от Белого Треугольника и к востоку от Ветроломов. Основной хребет этих гор идет с восточной стороны Прохода Черного Хребта в направлении руин города Гюстеналь. Несколько меньших отрогов отходят на северо-восток и юг, формируя естественный барьер для путешествий в любых направлениях. Некоторые говорят, что рисунок этих гор напоминает облик гита, его руки воинственно воздеты, а спина образует основной хребет гор.

Горы окружены скалистыми пустошами, простирающимися более чем на 16 километров (10 миль) от их склонов. Путешественники редко заходят в эти края, но





Земли Белого Треугольника

те немногие, кто здесь побывали, говорят, что предгорья изрезаны извилистыми ущельями, многие из которых заканчиваются тупиками. Это особенно справедливо для южной части гор, где жаркие сухие ветра Великой Белой Равнины превращают камни в причудливые скульптуры.

Между двумя северо-восточными отрогами гор расположен обширный район скалистых пустошей. Этот район, называемый Долиной Тревейна, одно из самых опасных и труднодоступных мест Тирского региона. Эта местность столь тяжела для путешествий, что идущие в Гостеприимный Оазис* путешественники обычно спускаются до Нибеная, затем проходят по северной границе Великой Белой Равнины вместо того, чтобы идти напрямик через эти опасные земли. Кроме того, эти земли печально знамениты своими обитателями (см. Население).

(* - не совсем понятно, где этот оазис расположен: на карте он не обозначен, в других источниках не упоминается. Судя по описанию, он должен располагаться севернее или северо-восточнее Форта Иникс. - прим. переводчика).

Вершины гор Черный Хребет состоят из темно-серого гранита, предлагающего скалолазам мало опор. Пики этих гор высотой превосходят Мекилотовы Горы, но не столь высоки, как вершины Ветроломов. От горной болезни, характерной для Звонящих Гор, в этих горах путешественники страдают только на самых высоких вершинах. Скалы предгорий, окружающие отроги гор Черный Хребет, вздымаются ввысь так, как будто Черный Хребет прорвался сквозь землю в далеком прошлом.

Кое-где все еще можно найти места, где изломанная кромка скалистых предгорий расколота выросшим из нее гранитом.

Черный Хребет получает меньше дождей, чем Ветроломы, но он не совсем безжизненный. Некоторые облака проходят севернее Ветроломов и приносят воду на западные отроги Черного Хребта. Ветры здесь очень сильны, особенно среди вершин, и постоянно присутствует угроза песчаных бурь, несущих большое количество каменной пыли.

Флора и Фауна

Как и большая часть Атаса, Черный Хребет весьма засушлив. Есть несколько участков кустарника, прячущегося от постоянных ветров за скалами предгорий, но большую часть Черного Хребта составляют бесплодные земли.

Большинство существ, обитающих в этих горах, выживают благодаря стадам эрдлу, пасущимся здесь. И хотя эти стада долго не задерживаются на бесплодных гранитных склонах, их можно найти кочующими по скалистым пустошам предгорий. Расклинны, тагстеры и со-уты живут во многих ущельях, делая путешествия по Черному Хребту смертельно опасными.

Западные предгорья, получающие большую часть дождей в этом районе, выделяются среди бесплодных земель Черного Хребта. Хотя они и не такие



Земли Белого Треугольника

влажные, как Лесной Полумесяц, отдельные участки Прохода Черного Хребта столь же изобильны, как Зеленый Пояс. Однако, в отличие от Зеленого Пояса, большая часть этих земель не обрабатывается человеком, и множество хищников доставляют беспокойство проходящим через этот район.

В этих местах наиболее распространены з'талы и джанкзы, которые собираются в дикие стада на западных предгорьях. Среди хищников встречаются браксаты, психонечисть и гаджи.

Путешествие

По скалистым пустошам, покрывающим большую часть района гор Черного Хребта, путешествовать довольно просто, если кто-нибудь не побоится заплутать в лабиринте ущелий. Дно ущелий довольно ровное (хотя обычно покрыто слоем каменной пыли, иногда опасно глубоким) и есть несколько путей поверху ущелий. (Считайте передвижение по этим скалистым пустошам как передвижение по каменистым пустошам: 2 очка движения за 1 милю (1,6 км) пути, если партию ведет проводник, хорошо знающий этот район. Иначе, партия должна тратить обычную цену передвижения по скалистым пустошам: 3 очка движения за 1 милю (1,6 км) пути).

Путешествовать по гранитным вершинам очень тяжело. Ни одно верховое животное не может забраться по этим склонам, а скалолазы еле ползут, так как им практически не за что уцепиться. (Путешествие по этим вершинам, считается как обычное путешествие по горам: 8 очков движения за 1 милю (1,6 км) пути).

Внизу западных склонов воду и пищу найти довольно просто, но становится все труднее по мере подъема в горы. В любое путешествие по гранитным утесам следует брать запас пищи. Высоко в горах нет надежных источников воды и пищи.

Случайные столкновения

Черный Хребет, хотя и уникальный во многом, является достаточно типичным образцом горных районов Тирского региона. Используйте вторую альтернативную таблицу столкновений в скалистых предгорьях или первую альтернативную таблицу столкновений в горах в Справочнике Монстров Темного Солнца, в зависимости от типа местности. В плодородных землях Прохода Черного Хребта используйте первую альтернативную таблицу столкновений в Зеленом Поясе.

Население

Самые известные обитатели Черного Хребта – многочисленные гитские племена, известные как Орда Гитов. Эти злобные налетчики всегда были бичом



Земли Белого Треугольника

этого района, по меньшей мере 5000 гитов живет в разрозненных племенах гор Черного Хребта. Исторически, эти гиты были разделены на сотню воюющих племен по 25-30 членов, и не представляли особой угрозы за пределами Черного Хребта.

Внезапно все изменилось. Новый могущественный вождь поднялся среди гитов и постепенно объединил их в могучую и опасную силу. Крупные гитские набеги уже обрушиваются на фермерские деревни на северных границах Нибеная, в основном, с востока от Гостеприимного Оазиса. Форт Гостеприимного Оазиса был атакован 200 гитскими воинами, и только объединенная сила псиоников и воинов оазиса позволила отбросить врага.

Этот новый лидер, известный как Черное Копье, подчинил себе половину гитских племен Черного Хребта. По слухам, Черное Копье – очень талантливый псионик (как, собственно, все вожди гитов), использующий свои силы не только в битве, но и для поддержания верности своих последователей. Храмовницы Нибеная и Торговые Дома, которым принадлежат фермерские деревни, начали беспокоиться из-за гитских нападений, но в настоящий момент они не могут ничего с ними поделать. К несчастью, гиты начали совершать набеги и на Проход Черного Хребта, разорив несколько караванов на торговом маршруте Нибеная-Раам. Не совсем понятно, были ли эти нападения совершены последователями Черного Копья, или это нападения племен, оттесненных им со своих земель ближе к Нибеная.

Там, где живут гиты, другим разумным существам существовать очень сложно. Тем не менее, путешественники рассказывали о своих встречах с кенки (kenki), таинственными полулюдьми-полуптицами, нападающими из засад. Эти существа известны тем, что они маскируются под людей в людских поселениях, однако повторяющиеся встречи с ними в пустошах могут свидетельствовать о том, что большой анклав этих существ живет где-то на Черном Хребте. Ученые Нибеная проанализировали свидетельства выживших в набегах и высказали предположение, что кенки живут где-то в северо-западной части гор, но их точное место расположения установить не удалось.

Помимо кенки, в этом районе также встречаются белгои. Численность этих жестоких каннибалов в Проходе Черного Хребта заметно увеличилась. Храмовницы Нибеная уничтожают их при любой возможности, однако они все еще доставляют много беспокойства проходящим здесь караванам. Учитывая участвовавшие набеги гитов в районе Прохода, нибенайские ученые предполагают, что именно возросшая активность гитов вынудила белгоев покинуть район гор.

*Ятазор (Yathazor)**

**(Вставка из модуля «Черный Гребень» в переводе Дрого)*

Глубоко под горами Черного Гребня (Черного Хребта) покоится тайна опаснее и древнее, чем гиты.

...



Земли Белого Треугольника

Тысячу лет назад гитианки создали этот город в качестве крепости. Сперва они прорыли широкий туннель с внешней стороны горы, а затем по этому туннелю выносили ненужную породу. Когда необходимое пространство было расчищено, туннель использовался для снабжения местными ресурсами.

Когда город начал функционировать, они запечатали туннель камнем и замаскировали вход в него. Это перекрыло практически всякий доступ к городу. Чтобы попасть в Ятазор, гитианки попросту «переходили по слоям» (как заклинание). Для проживающих в Ятазоре гитианки, чтобы войти/выйти из Ятазора, необходимо было сперва «перейти» на Астральный Слой (поскольку они не могли непосредственно перемещаться из одного места в другое в одном и том же мире). Запечатав туннель, гитианки сделали Ятазор весьма трудно достигаемым.

Кроме того, вокруг Ятазора был воздвигнут магический барьер не дающий переходить по слоям. Прозванные «Слоевым Щитом» эти чары окружали город магическим барьером, предотвращающим большинство переходов по слоям.

...

Дабы совладать с отвратительной окружающей средой подземелья, гитианки создали в Ятазоре искусственную экосистему, вплоть до искусственного солнца.

...

За столетия землетрясения и текущая вода пробили защиту Ятазора, создав дыры, соединяющие его с большей подземной экосистемой Черного Гребня. И хотя город не столь уж безопасен, Ятазор служит обильным источником пищи и воды для существ, осмелившихся обитать в нем.

...

Около 20 лет назад* душевнобольной священник земли Сланец обнаружил Ятазор. Благодаря своей способности игнорировать камень он прошел сквозь окружающий город камень.

(* - за 14 лет до восстания в Тире. - прим. KS)

...

Сланец пригласил своих последователей в Ятазор, где они и поселились. Он начал восстанавливать жизнь в городе, окультуривая растения и частично восстанавливая одну маленькую секцию.

*(Конец вставки)



Монстры Белого Треугольника


См. Бестиарий на athas.ru статьи в переводе Дрого:

Кроволоз (bloodvine);

Цилопс (cilops);

Зомби, соленый (zombie, salt).

Трент, атасский (treant, athasian)



Словарь имен и названий

Athas	Атас. Название мира Темного Солнца.
Guthay	Гутей. Большая луна Атаса.
Tablelands	Равнины. Все земли, расположенные между Звонящими Горами (на западе) и Морем Ила (на востоке). Переведено как «Равнины», так как при их описании в Книге Правил единственный упор сделан на то, что это преимущественно ровные земли. Это гораздо более засушливая местность, чем Дикие Земли (Hinterlands), лежащие по другую сторону Звонящих Гор.
Tyr's region	Тирский регион. Предположительно – населенные земли Равнин.
The Ivory Triangle	Белый Треугольник. Местность, расположенная в центре Равнин.
Ringling Mountains	Звонящие Горы. Горы, отделяющие Равнины от Диких Земель. Их название произошло от звона капель, падающих с листьев деревьев, растущих в джунглях на западном склоне гор.
Forest Ridge	Лесной Кряж. Лесной массив на западном склоне Звонящих Гор. В этом районе Атаса преобладают западные ветры, и почти все облака, которые они несут, задерживаются Звонящими Горами. Благодаря высокой влажности здесь вырос крупнейший лесной массив в известной части Атаса.
Windbreak Mountains	Ветроломы. Горы, расположенные на северо-западе Белого Треугольника. Они названы так потому, что защищают этот район от западных пустынных ветров.
Bremil Pass	Перевал Бремила. Перевал, находящийся в середине Ветроломов.
Cerscent Forest	Лесной Полумесяц. Лес, расположенный с восточной стороны Ветроломов.
Verehan Mud Run	Грязевой поток Верехана. Грязевое русло, идущее на юго-восток со склонов Ветроломов. Естественная граница между землями Галга и Нибеная.
Verdant Belt	Зеленый Пояс. Обширная полоса лугов и рощ, лежащая на юго-востоке и юге от Лесного Полумесяца.
The Great Ivory Plain	Великая Белая Равнина. Обширная соляная пустыня на востоке от Зеленого Пояса, давшая название Белому Треугольнику.
Mekillot Mountains	Мекилотовы Горы. Невысокие горы, расположенные в центре Великой Белой Равнины.
Blackspine Mountains	Черный Хребет. Горный массив, расположенный на северо-востоке от Белого Треугольника. Населен многочисленными племенами гитов.
Blackspine Gap	Проход Черного Хребта. Полоса скалистых пустошей, соединяющая Ветроломы и Черный Хребет.



Словарь имен и названий

Estuary of Forked Tongue Устье Раздвоенного Языка. Длинный иловый залив, ограничивающий Белый Треугольник с юга.

Gulg Галг. Лесной город, расположенный на юге Лесного Полумесяца.

Nibenay Нибенай. Город, расположенный на севере Лесного Полумесяца.

Salt View Соленое Поле. Одно из самых больших и известных поселений беглых рабов, расположенное в пещере на восточных склонах Мекилотовых Гор. Название «Salt View» возникло из фразы основателя поселка «Toward what end? So you can have a better view of the salt?» («Зачем? Ты хочешь лучше разглядеть соль?»), которую он произнес в ответ на предложение одного из ремесленников украсить стены пещеры факелами. Дословно название «Salt View» в данном случае можно перевести как «Соленый Вид» или «Соленый Пейзаж», однако, на мой взгляд, эти названия звучат довольно коряво. Поэтому я взял на себя смелость исказить фразу основателя и перевести ее так: «И что ты хочешь увидеть? Здесь нет ничего, кроме этого соленого поля».

Ledo Ледо. Большой остров посреди Устья Раздвоенного Языка. Населен великанами.

North/South Ledopolus Северный и Южный Ледополусы. Дворфские поселения на северном и южном берегах Устья Раздвоенного Языка по обе стороны от острова Ледо. Дворфы этих поселений пытаются построить мост, который связал бы берега Устья, чему активно препятствуют великаны с острова Ледо.

Altaruk Альтарюк. Поселение на берегу северного рукава Устья Раздвоенного Языка. Крупный перекресток торговых путей.

Giustenal Гюстеналь. Разрушенный город, расположенный на берегу Илового Моря к северо-востоку от Черного Хребта.

Yathazor Ятазор. Зброшенный древний город гитианки, лежащий под Черным Хребтом.

Bodach Бодач. Разрушенный город, расположенный посреди илового озера к востоку от Великой Белой Равнины.

oba Lalali-Puy оба Лалали-Пай. Королева-колдунья города Галг.

Shadow King Король-Тень, Нибенай. Король-колдун города Нибенай.

Veiled Alliance Союз Масок. Подпольная организация магов-хранителей, занятая борьбой с использующими оскверняющую магию.

dwarf Дворф. Не «гном», так как иначе при переводе истории Атаса (а есть и такие планы) придется объяснять, чем различаются «Gallard, Bane of Gnomes» и «Borys, Butcher of Dwarves». Не «карлик», так как рост атасских дворфов составляет 1,4-1,5 метра при весе 100 кг. Такого субъекта трудно назвать карликом.



Словарь имен и названий

Ландшафты Атаса:

stony barrens

rocky badlands

sandy wastes

salt flats

scrub plains

каменистые пустоши

скалистые пустоши

песчаные дюны

соляные поля

кустарниковые поля