



*Из серии статей: «Выковывая Королевства»*

*Архив от 05.11.2013г.*

## *«Карта Таэлона Моргира»*

*Автор: Эд Гринвуд;*

*Перевод: Amethyst Bard;*

Наверное, все кто любят фэнтези, наравне с любителями варгеймов и настольных игр, любят и карты. Великолепные карты могут направлять на приключения, пестреть памятными названиями, например Мрачноклыких Гор, и пометками «Здесь Драконы» и являть яркие далекие города или оживленные портовые заводы. И авантюрист средней руки знаком с картами подземелий, которые показывают пути отступления и карты сокровищ, указывающие путь к богатствам... и опасностям.

Все же сейчас я хотел бы описать другой вид карт, очень распространенный в Королевствах, который практически не упоминался – о торговых картах.

Современный специалист дорожного движения мог бы назвать их «дорожными картами», а специалист железнодорожного движения «картой путей» или «последовательностью товарных накладных», но большинство из нас использовало бы более широкий термин «блок-схема».

Проще говоря, карта торговцев – диаграмма детализирующая передвижения и ступени провоза и продажи того или иного товара. Возьмем для примера сковороду с крышкой.

Сырье из которого она изготовлена – металлическая руда, которая добыта в одном месте, обработана в другом, и в виде металла (возможно тут же, а может и в другом королевстве) доставлена в литейный цех или кузню, где и была превращена в конечную вещь. Так железо принимает форму сковород и крышек, которые потом дорабатываются





поверхностными работами (полировка, сверление отверстий под ручки, прикрепление ручек, обычно из древесины низкого качества, и в редких случаях – редких для повседневных предметов, таких как сковорода, но более обычных для оружия и брони – волшебное придание свойства вечности, чтобы избежать ржавчины). Их хорошо упаковывают, чтобы избежать повреждения вещей (характерно для редких видов керамики, но редко используется для сковородок) или «усадки» (воровство или просто потеря части товара от тряски в дороге) и транспортируют на рынки и в магазины (иногда коробейникам, которые путешествуют и перепродают товар).

Карта торговца детализирует все передвижения компонентов или ингредиентов продукта, и, наконец, самого продукта. Торговцы Королевств используют их, потому что им приходится отправлять большие оптовые партии товара, а для этого нужно организовать огромное количество фургонов, вьючных животных, охранников, и составить план маршрута с большим количеством безопасных хранилищ (сладов или хотя бы загонов для фургонов) по пути следования. Инвесторы и предприниматели Королевств всегда используют эти карты, чтобы сократить и объединить движения караванов, экономя деньги. Крупные и мелкие караванщики пытаются объединиться, чтобы уменьшить количество «пустых проездов» - это движение фургонов пустыми или полупустыми, когда они могут быть наполнены нескоропортящимися, «не чувствительными ко времени» грузами (такой способ провоза известен в Королевствах как «путевые грузы»). Товары простаивают на складах и в магазинах, ожидая следующего каравана, который может их вместить.

## **Таэлон**

Итак, почему «Карты Таэлона Моргира»? Так, Таэлон был великолепным, тихим (и незаметно живущим), думающим наперед человеком из Врат Балдура, позднее из Аткатлы, который удостоился упоминания мудрецов лишь посмертно. Стоит сказать, что он был невероятно богат (состояние в шестнадцать миллионов золотом по скромным подсчетам) и обладал сотнями торговых карт, которые он долго составлял и изменял, совершенствуя процессы для экономии средств или находя способы приложения своих знаний в коммерческие и производственные дела других людей за небольшое вознаграждение (мы это зовем «посредником»). Моргир ничего не производил и не продавал, а делал деньги на движении огромного количества товаров, которые





впоследствии продавались. Эльминстер называл то, что делал Моргир и остальные «косить», и он как-то даже назвал Амн «страной, где много косарей».

Для торговцев, работавших в конце 1300-х и в течение первых нескольких лет 1400-х ЛД, термин «делать Таэлона» означал совершенствование процесса для экономии денег, времени или работы, или всего вместе. Отточенная или эффективная деловая тактика называлась «хорошая моргирова работа». Интересно, что Таэлон никогда не был женат и не имел живых родственников, и считал, что вовлечение семьи в коммерческие вопросы «неэффективно по своей сути». Он прилагал усилия к возвращению деловой взаимовыгодной дружбы, «чтобы создать доверие, а не обязательства и долги», и он был довольным жизнью, а не одиноким человеком. Некоторые амнийские искатели приключений говорят, что он вкладывал в авантюристов деньги не только как в охрану ценных грузов, но и для того чтобы послушать их истории и самому косвенно поучаствовать в событиях.

### **Полезность таких карт**

Для вора она – карта сокровищ, для бойца, ищущего заработок охранника каравана или стража склада, она может стать пропуском на работу. Много времени спустя авантюрист станет кем-то большим, нежели охотником за сокровищами: со старостью, «вторая карьера» становится все важнее, а торговые карты могут помочь найти себя и определиться с собственностью, постройка придорожной станции, склада или временное обеспечение безопасности, могут быть очень важны для преуспевающей жизни.

А Мастеру Подземелий торговые карты всегда помогут ответить на вопрос «что во всех этих фургонах»?

Не то чтобы у каждого из нас есть достаточно времени, для изобретения десятка таких карт; ведение кампании обычно и так обременено большим количеством (и более важными вещами, и не будем скрывать, более интересными) бумажной работы – например, создание следующего подземелья.

Так что, здесь и появляюсь я. Вот простая торговая карта. Описанное может быть легко изменено для другого места в Королевствах, просто замените имена и названия мест.





### Длинные Мечи Артане

Эти «повседневные, обычные крепкие мечи» изготавливаются в Глубоководье, и экспортируются оттуда на все Побережье Меча, север и Центр. Бизнес назван по имени Элдегула Артане – человеческого кузнеца и торговца, который открыл это дело, чтобы занять нишу лучших, но и более дорогих дварфийских мечей (которых становилось все меньше и меньше, за века падения дварфов).

Нынешняя торговая карта клинков Артане (продаются без ножен, но «законченными», то есть с рукоятью, а не «голыми»; «голый» клинок – закаленный, но не заточенный, заканчивающийся язычком, на который конечный покупатель или продавец сделает рукоять) выглядит так:

К востоку от Белиарда находятся **Печи Артане** («кирпичный горн» использует местную руду, местные деревья фелсул и снелист для получения древесного угля, который служит добавкой углерода в сплав и разогревает кузню, а так же местное и купленное в Секомбере винное масло для быстрого охлаждения заготовки; «местные», то есть семья Артане давно купили земли с которых привозят эти ингредиенты). Здесь плавят металл и выковывают лезвия, затем упаковывают в бочки виноградного масла и отвозят в:

Секомбер, где  
**Прекрасные Клинки**  
**Сэмрилла** дорабатывают мечи. Язычки «одеваются», то есть устанавливается рукоять, затем клинок полируется, точится и упаковывается (только клинки, рукоять не касается масла, которое в Секомбер поступает с различных источников и вываривается Сэмрилом из местного вина лаланнас и корня горькороба) в плоские деревянные сундуки со свежим винным маслом, запечатываются смолой и отправляются в Глубоководье.



Полировка используемая Сэмрилом это каменная пудра (определенные пласты измельчаются и смешиваются с маслами по секретному рецепту) предоставляемая





**Шлифовкой Анастура** из Ллоркха, Баэлен Анастур – стареющий гном, хозяин этого respectable предприятия, нанимающий гномов и людей для добычи в долине Делимбийр необходимого ему марганца, «ржавой скалы» (окиси железа) и других каменных пластов.

Заточка проводится семьей халфлингов Сэмрил, использующих свои собственные секретные смеси основанные на местной растительности и точильные камни, добытые в секретных местах недалеко от **Железных Мастеров домом Яртин** (дварфийско-человеческая компания во главе с Аландером Яртином из Зовущего Рога) и отправленные лично Барландину Сэмрилу.

Эфесы делаются из темного дерева Высокого Леса (тяжелее и тяжелее работать с ним) или из кусков синелиста (более гибкая древесина, но меняться должна чаще), из деревьев срубленных лесорубами Секомбера, такими как Марасзимо Дарлут (или любого, кто перебьет цену Дарлута, некоторые местные лесорубы так и делают), которые затем вырезаются Сэмрилом и просушиваются в печи. Сухие заготовки приспособляются под рукоять. Получившуюся рукоять оборачивают воловьей и ротовой кожей, либо ослиной или лошадиной кожей (драконья кожа, как и кожа других чешуйчатых – скользкая и хрупкая, поэтому не подходит), которая закрепляется проволокой.

Основные поставщики кож – **Фалтрин** и **Дочери Таннери из Ланнорта** (новая деревушка ниже по течению Лаудвотера) и Мягкие Кожи Соркрина из Скорнубеля (хитрый и любезный Анадуз Соркрин – печально известный «Главный Торговец» Скорнубеля, который поставляет шкуры и живых животных по всему восточному Амну и Тетиру).

Прекрасная медная проволока покупается у dwarфийской фирмы **Отличные Металлы Глескура** из Секомбера, которые тянут проволоку из меди купленной в тайных dwarфийских шахтах, которая постоянно «незаметно прибывает по запросу» (видимо ночью или под землей).

«Яблоко» (навершие рукояти) длинных мечей Артане – обычно круглые набалдашники (редко заменяются на имеющие форму пластины или даже кривую металлическую часть, характерную для сабли) закрепляющиеся на конце язычка. Традиционно на набалдашниках есть вставка из слоновой (или более дешевой) кости (идеально подходят кости перитона, совомедведя, ужасного волка и огненных ящеров), различные вставки из металла ( медь и другие сплавы, которые как железо не ржавеют от человеческого пота и крови). Медные вставки и вставки из сплавов Сэмрил делает сам из слитков покупаемых у путешествующих торговцев идущих из Скорнубеля или





Глубоководья, а к ним она попадает из разных источников. Слоновую кость он получает от случая к случаю у проезжающих мимо «дальних торговцев». Он покупает товар, если тот достаточно хорош, или получен из восточных портов под конкретный заказ. Кости приходят из **Костей Галдегута из Ланнорта** – клеевой фабрики и поставщика алхимических компонентов, которой владеет болтливый одноногий бывший авантюрист Морлут Галдегут, с повязкой «волшебного всевидящего ока» на глазу и кучей смутных непостоянных партнеров и инвесторов. С костью работают самые младшие из Сэрилов, под бдительным руководством старейшин.

Клинки Артане приходят в Глубоководье уже чистыми и с рукоятями, где они проходят финальную заточку на Оружейном складе используя точильные камни дома Яртин и модное «огненное масло» (секретная смесь, которая не имеет к огню никакого отношения и покупается в **Прекрасных Маслах Фанрина** во Вратах Балдура – старой основанной гномами, но поднятой людьми компании). И, наконец, мечи выходят в продажу на Оружейном Складе Артане и по всему западу Высокого Пути, почти до Арбалетной тропы и Замка Вард. Оружейный Склад за плату чинит и затачивает все изготовленное оружие (включая замену наверший и изменение внешнего вида оружия).

Ножны приходят от давних изготовителей ножен **Веланксдринов из Элтуреля** – большого предприятия, у которого есть собственный кожевенный завод и «металлоправные» кузнецы, которые оправляют ножны, чтобы усилить их и укрепить кончик металлическими кольцами, а дно металлическими наклейками. Необходимые металлы и шкуры они покупают у разных проходящих торговцев, чтобы снизить затраты. В настоящее время возглавляется Маэрилро Веланксдрином, его предприятие расширяется, и в настоящее время он является влиятельным землевладельцем и инвестором Врат Балдура, Ирибора, а также Элтуреля.

Некоторые торговые карты (например, для фонарей, свечей, стеклянных флаконов и даже топоров) гораздо проще указанной, а карты прекрасного качества ювелирных изделий, могут быть гораздо сложнее. Любой МП может просто проигнорировать такие детали, если ему они не требуются, или развить, если это поможет обогатить его кампанию.

Информацию о других переводах  
можно узнать по:

e-mail: moon\_bard@mail.ru

Skype: amethyst\_bard

Site: <http://cormyr.nethouse.ru>

Информация предоставляется в  
ознакомительных целях, не для  
коммерческого использования. Вся  
информация, а так же изображения  
принадлежат их авторам и  
используются в ознакомительных  
целях.

