



Система AD&D2
Сеттинг любой/Веселая Англия
Журнал «Дракон» №263 (сентябрь 1999)

Шекспировский Двор фей

(Shakespeare's Fairy Court)

Кэрри Бебрис (Carrie Bebris)

*В этот темный час ночной
Из могил, разъявших зев,
Духи легкой чередой
Выскользают, осмелев.
Нам же, эльфам, что стремимся
Вслед коням тройной Гекаты
И дневных лучей боимся,
Темнотой, как сны, объяты,
Нам раздолье...
(Здесь и далее пер. М. Лозинского)*

Теплой летней ночью, когда ветер тяжел от запахов цветущего сада, кто испытает нечто большее, чем легкое удивление при виде следов крошечных ног, петляющих между кустами роз и львиными зевами? Но бывает, когда будто сам воздух пропитан магией, когда граница между сном и бодрствованием размывается. В этом сумрачном времени и обитают феи «Сна в летнюю ночь» Уильяма Шекспира.

Оберон правит как король фей со своей королевой Титанией. Пак, знаменитый обманщик, состоит при Обероне слугой и шутом. Двор фей также включает Горошек, Мотылька, Горчичное Зернышко, Паутинку и прочих малюток-фей.

В пьесе описывается, что случилось как-то ночью, когда жизненные пути нескольких людей пересеклись с путями фей. Чтобы победить в споре со своей женой, Оберон использовал зелье, от которого Титания полюбила тугодумного человека-работягу (чью голову Пак по гнусности характера превратил в ослиную) до тех пор, пока не уступит мужу. Тем временем король фей наказал Паку также применить зелье к юноше в лесу, чтобы тот ответил на безответную страсть девы. Из-за ошибки влюбились не те люди, и феи должны все уладить до восхода солнца. Когда же люди проснулись, они решили, что все это им приснилось.

Шекспир не создавал ни Титанию, ни Оберона, ни Пака – он взял их из фольклора и суеверий елизаветинских и более ранних времен. Но, как он делал с другими персонажами, взятыми из истории и легенд, он сделал их самостоятельными персонажами, внося свой вклад в окружающую эти фигуры мифологию, и оказав влияние на восприятие их будущими поколениями.

«Сон в летнюю ночь» тешил публику на протяжении четырех веков, но было бы просто стыдно ограничивать проказливых членов шекспировского двора фей всего лишь одной историей. Титания, Оберон и Пак слишком уж обожают вмешиваться в жизни





смертных, чтобы просто уйти со сцены и никогда не возвращаться. Поэтому, они перед вами, готовые подстегнуть искателей приключений – или неприятностей – в вашем мире.

Оберон, король теней (Oberon, King of Shadows)

Боец 20-го уровня/маг 20-го уровня

*И вспоминать события этой ночи,
Как образы горячего сна.*

СИЛА	18
ЛОВКОСТЬ	14
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	15
ИНТЕЛЛЕКТ	19
МУДРОСТЬ	15
ОБАЯНИЕ	17
МИРОВОЗЗРЕНИЕ	Хаотично-добрый
КЛАСС ЗАЩИТЫ	1
АТАКА	1
ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ	148
СПЕЦАТАКИ	Заклинания
СПЕЦЗАЩИТЫ	Невидимость, заклинания
СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ МАГИИ	60%
РАЗМЕР	6 футов, 6 дюмов

Мирные навыки: Воздушная езда (10), древняя история (18), древние языки (разные, 19), колесничий (14), игрок (16), травоведение (17), охота (11), наземная езда (15), колдовское дело (17), выслеживание (12).

Оружейные навыки: Длинный лук, рыцарское копье, боевой посох, праща.

Внешность: Для смертных Оберон невидим, хотя, если захочет, может становиться для них видимым. Для фей он выглядит крупным мускулистым мужчиной с румяным лицом и долгой волнистой гривой буйных белокурых волос. Одевается в яркие цвета, предпочитая красное и фиолетовое с меховой оторочкой.

Если не особо всматриваться, Оберон может сойти за человека. Однако при дотошном осмотре его выдадут глаза – черная радужка с зелеными ромбовидными зрачками.



Заклинания:

Колдовские способности Оберона эквивалентны очарователю 20-го уровня, но ему не нужна книга заклинаний, чтобы их учить. В дополнение к обычным заклинаниям «очаровать», он может накладывать улучшенную версию «забыть» неограниченное число раз. Заклинание «сон в летнюю ночь» заставляет жертву помнить все, что случилось предыдущей ночью (от заката до рассвета), как смутное сновидение.

Волшебные предметы:

Нектар Купидона. Этот нектар дистиллирован из анютиных глазок, в которые случайно угодила одна из купидоновых стрел, его капают в глаза, когда реципиент спит. Пробудившись, реципиент безумно влюбляется в первое

же существо, попавшее на глаза – совсем не обязательно, чтобы они были одной расы. Изменить этот эффект может только новая порция нектара и вид нового существа при пробуждении.

Биография: Говорят, что Оберон и его королева Титания стары, как сам мир. Они совместно правят царством фей – Титания отвечает за силы природы, а Оберон управляет теми силами, что нарушают законы природы. Такое диаметрально противоположное противопоставление приводит к частым ссорам парочки. А поскольку Оберон ненавидит проигрывать, он не прочь будет прибегнуть к грязным трюкам (например, воспользоваться нектаром Купидона, чтобы Титания влюбилась в осла), лишь бы выиграть. Но, несмотря на их споры, Оберон по-настоящему любит свою королеву, и когда два монарха пребывают в гармонии, нет более счастливого места, чем двор фей.

Король Теней – справедливый правитель, любимый своими подданными. Для крошек-фей он как отец, отмеряющий похвалу, инструкции, прощение, дисциплину или награды в зависимости от ситуации. От фей он требует абсолютной верности – изменников изгоняют навеки. Если кто-нибудь из его элитных рыцарей предаст его, жизнь перебежчика угаснет, как задутый огонек – событие, по счастью, которому никогда не бывать.





Оберон любит охотиться, сопровождаемый свитой рыцарей. Искусный наездник, его любимый скакун пегас по имени Лунный Луч. Поговаривают, что шорох ветра в листве теплыми летними ночами на самом деле поднимает Оберон, ведущий своих невидимых рыцарей на полуночную охоту.

Заметки по отыгрышу: Персонажи могут увидеть Оберона, только если тот сам этого пожелает. Иначе, для смертных он невидим.

Величайший недостаток «Короля Теней» это гордость – Обероном часто можно манипулировать, вынуждая его пойти на многое, играя на его гордости. По счастью, у него доброе сердце, и обычно он действует во имя некоего конкретного или же абстрактного добра.

Титания, королева фей (Titania, the Fairy Queen)

Друид 20-го уровня

Из этой чаши не стремись уйти.

Ты не нашел бы все равно пути.

Я - существо редчайшей из пород.

В моих владеньях - лето круглый год.

СИЛА	11
ЛОВКОСТЬ	18
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	16
ИНТЕЛЛЕКТ	15
МУДРОСТЬ	17
ОБАЯНИЕ	19
МИРОВОЗЗРЕНИЕ	Законно-нейтральная
КЛАСС ЗАЩИТЫ	2
АТАКА	5
ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ	108
СКОРОСТЬ	15, полет 15 (В)
СПЕЦАТАКИ	Заклинания
СПЕЦЗАЩИТЫ	Невидимость, заклинания
СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ МАГИИ	40%
РАЗМЕР	М (рост 5 футов)

Мирные навыки: Древняя история (14), древние языки (разные, 15), приручение животных (16), астрология (15), этикет (19), целительство (15), пение (19), чувство погоды (16).

Оружейные навыки: Нет



Внешность:

Королева фей обладает столь эфирной красотой, что любой узревший ее смертный должен выполнить спас-бросок от заклинаний (мужчины получают штраф -3), иначе будет «очарован». А поскольку каноны красоты у каждого свои, внешность Титании меняется под каждого зрителя, чтобы удовлетворять его культурным и персональным идеалам привлекательности. Для Оберона она выглядит бледной, похожей на дымку девочкой-женщиной с угольно черными глазами, темными непокорными волосами, в которые вплетен плющ, и переливчатыми стрекозиными крыльями. У нее заостренные ушки эльфа, осанка кошки и грация лебедя.



Заклинания: Титания предпочитает заклинания из сфер Стихий или Погоды. Хотя заклинаниями Погоды (или *жезлом молний*) она пользуется, когда захочет, чтобы намеренно контролировать окружение, изменения в окружении она может вызывать и непреднамеренно (см. «Биографию»).

Волшебные предметы: *Жезл молний*. Тонкий серебряный жезл примерно 2 футов длиной и полдюйма в диаметре позволяет Титании вызывать бури с грозами, снегом, льдом и молниями, обрушивая их в зоне в радиусе 50 миль от нее.

Чтобы применить *жезл*, Титания втыкает один конец на 6 дюймов в землю и пропевает короткое заклинание (разное, в зависимости от желаемого типа бури). От кончика вниз *жезл* начинает светиться ярким голубым светом. Когда надземная часть *жезла* озарится полностью, Титания вынет его из земли, нацелит и выпустит собравшуюся энергию бури. Буря прибудет в назначенное место через 1d6 ходов и продлится 1d12 часов (1d4 часа, если тип бури выбран не по сезону).

Биография: Царство Титании это мир природы (у Оберона мир сверхъестественного), поэтому ее настроение влияет на окружающую среду. Ее ссоры с Обероном повергают природу в хаос, причиняя бури, туманы, наводнения, неурожаи, вредителей, погоду не по сезону и так далее. Когда же она находится в гармонии со своим королем, преобладает голубое небо и замечательная погода.



Королева фей покровительствует своим подданным – как «детям»-феям, так и смертным поклонникам. (Хотя Титания не божество, небольшие группы ей поклоняются как божеству). Последняя ссора Титании с Обероном случилась из-за подменыша – человеческого ребенка, выращенного феями. Мать мальчика была почитательницей Титании, и когда она умерла при родах, Титания поклялась вырастить ее сына. Оберон захотел сделать из него рыцаря своей свиты, но Титания, из верности своей служанке, не расстанется с мальчиком.

Насчитывающая не одну тысячу лет, Титания сведуща в древней истории, потому что та разворачивалась на ее глазах, и в древних языках, потому что говорила на них.

Заметки по отыгрышу: Королеве фей свойственны эмоциональные крайности – яростная любовь, глубокая печаль, неудержимый гнев – и очень редко ей удается скрыть свои чувства. А поэтому любой, кто ее повстречает, как правило, будет знать, милости или кары ждать ему от королевы. На добро Титания платит добром – кто будет с ней честным, обретет союзника на всю жизнь, а кто поведет себя бесчестно, должен ожидать грозовых туч на горизонте.

Пак, шут двора фей (Puck, Jester of the Fairy Court)

Бард 15-го уровня

Да, я веселый озорник ночной.

Сам Оберон смеется у меня,

СИЛА	11
ЛОВКОСТЬ	18
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	16
ИНТЕЛЛЕКТ	18
МУДРОСТЬ	12
ОБАЯНИЕ	17
МИРОВОЗЗРЕНИЕ	Нейтральный
КЛАСС ЗАЩИТЫ	5
АТАКА	13
ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ	62
СПЕЦАТАКИ	Нет
СПЕЦЗАЩИТЫ	Невидимость
СПЕЦУЯЗВИМОСТИ	Двойные повреждения от хладной стали
СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ МАГИИ	10%
РАЗМЕР	S (рост 3 фута 6 дюймов)

Мирные навыки: Приручение животных (11), пивовар (18), сапожник (18), повар (18), танцы (18), чувство направления (13), маскировка (17), чтение по губам (16), портной (17), ставить силки (17), чревовещание (16), чувство погоды (11)





Оружейные навыки: Кинжал, праща. Пак избегает драк, предпочитая не прямые акты агрессии. Он прибегает к надувательству, чтобы выставить врагов дураками, или дожидается ночи, чтобы сбить с пути неосторожных. Однако, если надо, он вполне способен постоять за себя.

Внешность: Немногим смертным удавалось хоть мельком увидеть Пака. Он может становиться по желанию невидимым, но брошенная в него соль отменяет эту способность на 1d4 хода. Те же смертные, что видели Пака, описывают его всякий по-своему. Он мастер маскировки, показывающийся ребенком, сгорбленным старцем, бесенком – смотря какой облик произведет на зрителя наиболее желанный эффект.



Среди фей Пак ходит в своем естественном облике – что-то вроде помеси брауни с гоблином. Он тонок в кости, с зеленовато-серой кожей, почти без волос, со слишком длинным носом для такого маленького лица и шкодливым блеском в черных глазах. Выражение лица может быть пугающим или веселым, в зависимости от настроения.

Воровские способности: Пак предпочитает заклинания школ Иллюзии и Превращений, которые может заучивать без всякой книги заклинаний. В дополнение к бардовским способностям он также может открывать замки, бесшумно двигаться и прятаться в тенях как вор 15-го уровня.

Волшебные предметы: *Пыль превращения.* Эта пыль превращает реципиента в другое существо по выбору DM'a на 24 часа. Пак может дунуть пылью на все тело реципиента для полного превращения или посыпать пылью отдельную часть тела, чтобы вызвать частичную трансформацию (скажем, наделить кого-нибудь ослиной головой, птичьим крылом или слоновьим хоботом).

Биография: Также известный как Робин Добрый малый (у Лозинского «Плутишка Робин»), Пак самый печально известный обманщик двора фей. Обыватели считают, что ему нравится выводить смертных из равновесия. Какая бы напасть ни постигла хозяйство – эль прокис, масло не сбилось или кто-то свалился со стула – крестьяне обвиняют в этом несчастье Пака. Однако ему приписываются и добрые дела. Если нескончаемая работа таинственным образом окажется сделанной, или сломанный предмет окажется починенным, они благодарят Робина Доброго малого за помощь.





Примечания по отыгрышу: Пак служит Оберону верой и правдой, и немилость короля фей заставит впасть его в уныние. Его преданность распространяется и на Титанию, когда оба монарха ладят, но если нет, он станет действовать против нее на пользу Оберону. Пак известен как оберонов шут, и часто применяет свои таланты для развлечения короля и выполняет поручения своего повелителя. И хотя поручения он выполняет вкривь и вкось, Оберон считает Пака своим самым верным слугой.

В свободное от службы повелителю время Пак не находит себе места. Праздность побуждает его вмешиваться в дела смертных для собственного развлечения. И хотя некоторые из его шуточек (вроде пугания лошадей или сбивания с пути ночных путников) могут оканчиваться плачевно, Пак не желает причинять вреда – если только жертва не сделает гадость ему или кому-то невинному на глазах у Пака. Подлецы подвергаются наиболее пакостным из шуточек Пака, в то время как у добрых людей дела идут на лад.

Искатели приключений могут повстречать замаскированного Пака или подвергнуться какому-то из его розыгрышей. Если двору фей когда-нибудь понадобятся смертные герои, Оберон пошлет своего верного слугу испытать их характер, прежде чем вступить с ними в контакт.

Перевод: Дрого

Помощь в верстке: Amethyst Bard

