



Система AD&D2

Сеттинг «Забывтые Королевства»

Журнал «Дракон» №182 (июнь 1992)

КОРОЛИ КАРАВАНОВ

(Kings of the Caravans)

Купцы, благодаря которым в Королевствах интересно жить

Эд Гринвуд

(Ed Greenwood)

Многочисленны обитатели мира «Забывтых Королевств» AD&D, живущие торговлей. Самые авантюрные (или жадные) из них путешествуют с караванами по диким местам. Ниже описаны несколько наиболее знаменитых купцов, торгующих от Амна до Мирабара, от Агларонда до Вилхонского Предела, и повсюду между этими местами. Разбойники, трепещите!

Ллациор Черный Шип

(Llachior Blackthorn)

Человек-мужчина, боец 11-го уровня

ARMOR CLASS: 1 (*кольчуга+4*)

MOVE: 12

HIT POINTS: 72

THAC0: 10

NO. OF ATTACKS: 3/2

ATTACK BONUSES: +1 (Сила)

DAMAGE/ATTACK: Оружием +3 (Сила)

SPECIAL ABILITIES: Иммунитет к обычным снарядам (см. описание)

MAGIC RESISTANCE: Нет (см. Имущество)

ALIGNMENT: Хаотично-добрый

PSIONIC ABILITY: Нет

PROFICIENCIES: *Оружейные:* боевой топор, полоторный меч, дубинка, кинжал, праща, копье, боевой молот; *мирные:* приручение животных, бой вслепую, лодочник, верховая езда (наземная), плавание.

S 18/36 D 12 C 14

I 18 W 15 Ch 15

Возраст: 38 Размер: М

Рост: 6 ф. Вес: 184 фунта

Волосы: Шатен Глаза: Серые

Имущество: *Кольчуга+4, боевой топор+2, кольцо обращения заклинаний, палочка волшебных снарядов, шлем подводного действия, 1-6 зелий исцеления*

Сокровище: 1-20 ср, 1-20 ср, 2-20 ер, 10-100 гр, 5-40 пр, с вероятностью 20% 2-20 самоцветов (размер и тип на выбор DM'a); в караване 1-100 серебряных «торговых слитков» (стоимостью 25 гр каждый).

Ллачиор Черный Шип это купец из города Велен в Тетире. Он часто путешествует северными странами, устраивая сделки для торговых предприятий Велена и постоянно выискивая новые рынки и контакты. Велен вынужден непрерывно сражаться с пиратами с островов, для чего беспрестанно требуется пополнять силы: в людях и деньгах. Ллачиор попытается убедить любого свободного бойца или искателя приключений вступить в городскую стражу «прекрасного» Велена, «могучую руку, сокрушающую пиратов».

Ллачиор пользуется любовью сограждан – попади он в беду, все бросятся на его защиту. Однако в Велене он бывает редко, предпочитая странствовать где-нибудь по суше – для веленца он на удивление не любит море.

Семья Черный Шип была мелкой тетирской знатью, с домом в Велене. Задолго до свержения тетирской монархии болезни и неудачи выкосили семейство и опустошили его сундуки – Ллачиор последний в роду. На каждого ребенка семьи Черный Шип при

получении имени накладывается постоянное защитное заклинание – разорительный обычай. У Ллачиора это «защита от обычных снарядов», много раз уже спасавшая его от разбойничьих стрел.





С годами Ллациор побывал почти везде в Фаэруне к северу от Калимшана, обеспечив себе комфортную жизнь, обменивая дефицитные товары в одном месте на большие количества того, что будет редким и ценным в другом. Со своими товарами он путешествует повсюду, невзирая на опасности. Часто это приводило к конфликтам с разбойниками, и Ллациор начал от души ненавидеть этих паразитов. Ему нравится притворяться напуганным купцом, пока разбойники не подойдут поближе, после чего он и его товарищ Ондул (описан ниже), бросаются в бой, стремясь убить или покалечить как можно больше врагов.

Ллациор постоянно ищет кого-нибудь, с кем можно осесть и остепениться, но до сих пор так и не нашел подходящей кандидатуры, возможно, из-за слишком высоких требований. Ему нужна красавица, умница, добрая и, самое главное, честная. Она должна любить бои и путешествия, и активно принимать в них участие, и еще хотеть поселиться в Велене. Богатое приданное также будет весьма кстати.

Сам Ллациор добрый, но строгий и прямолинейный, не мухлюет при сделках и находится в вечных поисках новых мест и лиц, товаров и шуток, помогающих коротать дорогу. Поверх кольчуги он носит богатую мантию из оранжевого шелка и бурый меховой плащ, благодаря чему выглядит жирным толстяком (что далеко не так). Он всегда путешествует со своим другом Ондулом и пятью охотничьими собаками, которых натренировал действовать сообща с такой легкостью и организованностью, как будто они читают мысли друг друга. Собаки носят легкие доспехи из клепаной кожи и шипастые ошейники. В бою они считаются боевыми псами (МС, «Собаки») с 16 hp у каждого. Они прекрасно знают запах и голос Ллациора, и никогда не нападут на него.

Ондул Джардрут

(Ondul Jarduth)

Человек-мужчина, священник Хелма 8-го уровня

ARMOR CLASS: 4

MOVE: 12

HIT POINTS: 62

THAC0: 16

NO. OF ATTACKS: 1

ATTACK BONUSES: +1 (Сила)

DAMAGE/ATTACK: Оружием +1 (Сила)

SPECIAL ABILITIES: Накладывает заклинания

MAGIC RESISTANCE: Нет

ALIGNMENT: Законно-нейтральный

PSIONIC ABILITY: Нет

SPELLS: 5, 5, 4, 3

PROFICIENCIES: *Оружейные:* кистень, палица, боевой молот; *мирные:* настороженность, чувство направления, выносливость, отслеживание

S 17 D 14 C 16

I 16 W 18 Ch 14

Возраст: 32 Размер: М

Рост: 6 ф. 4 д. Вес: 236 фунтов

Волосы: Блондин Глаза: Ореховые



Имущество: *Кольчуга+1, боевой молот+4* (при метании автоматически возвращается в руку метнувшего, по команде может светиться янтарным «волшебным огнем»), 1-8 свитков с различными лечебными заклинаниями и 1-6 свитков с «развеять магию».

Сокровище: 1-6 sp, 1-10sp, 1-6 ep, 2-40 gp, 1-10 pp

Постоянный спутник Ллачиора Черного Шипа, Ондул «Боевой Молот» Джардут – тихий, добросердечный великан (как для человека), охраняющий Ллачиора, потому что считает выживание Ллачиора благом для людей вообще (Ллачиор доставляет товары в места, где они нужны) и для родного города Ондула Велена в частности. Также Ллачиор старинный приятель Ондула, и их путешествия дают Ондулу множество возможностей охранять слабых или законопослушных от разбойников или кого похуже.

Хелм и жречество «Стражей» одобряют поступки Ондула. Большинство жрецов Хелма вынуждены оставаться на одном месте (охраняя стационарный объект, место или персону). Очень хорошо, когда есть наделенный достаточными силами странствующий священник, чтобы доставлять послания, припасы и ценные предметы от одного жреца другому по всем Королевствам. Ондул любит путешествовать, и ему нравится смекалка Ллачиора и его дорожные шутки.

Сам Ондул склонен скромно держать рот на замке. Ему нравится хорошая борьба или добрый пир, но, как правило, он тих и не путается под ногами. Он и





понятия не имеет, что будет делать, если Ллациор когда-нибудь женится и осядет, но не станет намеренно мешать своему другу искать семейного счастья. Возможно, Ондул считает, что сможет найти укрепленное аббатство Хелма возле Велена, откуда вновь будет поддерживать мир и порядок в окрестностях.

Ондул родился в Велене, но осиротел в морской битве. Он был слишком болезненным, чтобы служить в экипаже купеческого судна, приковылявшего в гавань Врат Балдура после отпора пиратам (и погребения в море обоих родителей Ондула). Капитан корабля оставил его на попечение храма Хелма, где Ондул благоденствовал, быстро нарастив мышцы и отдаваясь учебе, пока, после получения ранга адепта, не был послан в Велен помогать тамошнему небольшому и постоянно сражающемуся святилищу Хелма.

Каноник святилища Орм Талат сказал юноше, что служение Хелма нуждается в несении во внешний мир – должен же кто-то бороться с тамошними бузотерами. Поэтому Ондул спросил неустанно путешествующего купца Ллациора Черного Шипа, не будет ли тот возражать против спутника. Ллациор осторожно сказал «там посмотрим», но вскоре они стали неразлучными друзьями и боевыми товарищами.

Ондул обладает великолепной памятью на пейзаж, тропинки и ориентиры любой местности, которую посетил. Как следствие, он без труда может отыскать тайники с товарами или золотом, которые они с Ллациором много лет назад спрятали в глуши, или дом в Глубоководье, где он был проездом 10 лет назад.

Шарест Танталар

(Sharest Tanthalar)

Человек-женщина, боец 9-го уровня

ARMOR CLASS: 5 (премия Ловкости и кожаные доспехи)

MOVE: 12

HIT POINTS: 72

THAC0: 12

NO. OF ATTACKS: 4/1 кинжалом (специализация), 3/2 остальным оружием

ATTACK BONUSES: +1 (Сила), +1 к метанию кинжалов (специализация)

DAMAGE/ATTACK: Оружием +1 (Сила), +2 для метаемых кинжалов (специализация)

SPECIAL ABILITIES: Дикий псионический талант

MAGIC RESISTANCE: Нет

ALIGNMENT: Хаотично-добрая

PSIONIC ABILITY: Дикий талант – телепатическое посвящение: скрыть мысли; PSP 49

PROFICIENCIES: *Оружейные:* кинжал (специализация), длинный меч, ручной топор, ручной арбалет; *мирные:* настороженность, бой вслепую, выживание (холодный климат), плавание

S 17 D 17 C 16

I 17 W 15 Ch 18

Возраст: 29 Размер: М

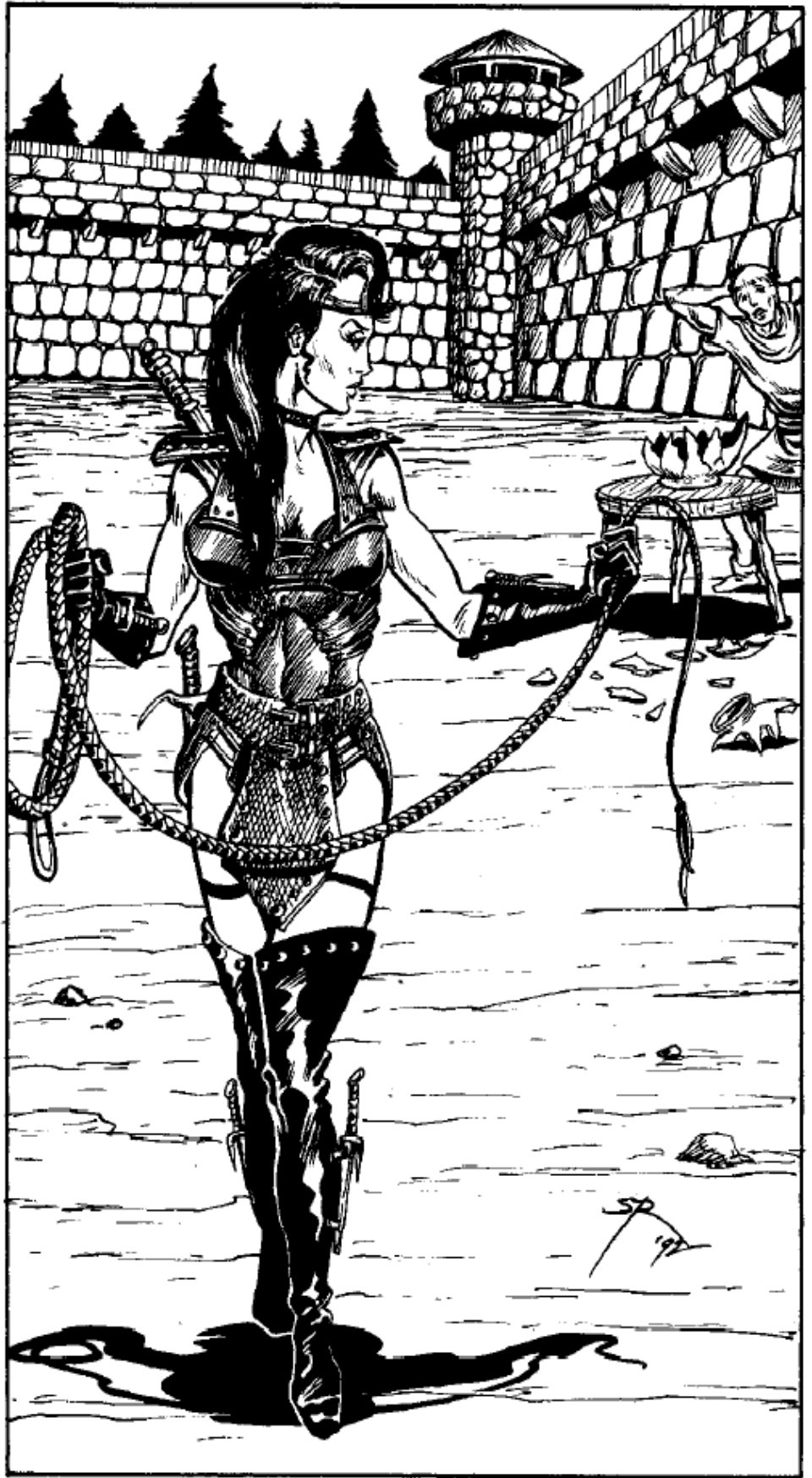
Рост: 5 ф. 11 д. Вес: 168 фунтов

Волосы: Черные Глаза: Голубые

Имущество: Все оружия, к которым есть навыки (включая шесть метательных кинжалов с серебряными лезвиями, на предплечьях, в рукавах, в сапогах и под длинными волосами на затылке), 1-4 зелья (случайных типов), *кольцо хранения заклинаний* с двумя заклинаниями «развеять магию» и двумя «лечить критические раны», *длинный меч+4* (Серебряный поцелуй: Int 14, Ego 7, CG, говорит на всеобщем, может обнаруживать невидимость в радиусе 10 футов и обнаруживать потайные двери в радиусе 6 футов)

Сокровище: 1-10 ср, 1-20 ср, 2-16 ер, 10-100 гр, 1-20 пр, с вероятностью 70% 1-100 самоцветов (размер и тип на выбор DM'a)

Шарест ошеломляюще прекрасная и столь же хитроумная караванщица. Затянутая в черные доспехи и всегда появляющаяся на публике вооруженная до зубов, Шарест никогда не расстается как минимум с 12





преданными бойцами нулевого уровня – старшими всадниками ее каравана (их имена Бедарн, Брон, Чейз, Хелмар, Лиорст, Либарр, Ним, Оббар, Респарр, Раал, Шулд и Велт).

Шарест редко пользуется своей красотой для чего-то кроме сложных деловых переговоров. Она никогда не заводит серьезных ухажеров, всегда отвергая их с грациозным сожалением – в действительности, свойство мужчин падать к ее ногам ее слегка раздражает. Один из ее лучших друзей маг Найн Кинуистлер Глубоководский (13-й уровень, NG, описан в FR1 «Глубоководье и Север»). Найну свойственна застенчивость и скромность, и когда они встретились в особняке Мирта «Ростовщика», он отнесся к Шарест как к другу и равной. Шарест ценит его дружбу – если ее обидят, и Найн прослышит об этом, он отправится искать виноватого.

Шарест веселая, грациозная, с длинными черными волосами, но охрипшим голосом. То, что она пользуется ручными арбалетами и упорно тренируется с кнутами (следующим оружейным навыком у нее будет кнут), что выдает ее случайные контакты с существами Земель Внизу, подземных царств под Фаэруном, но сейчас она действует на Севере Побережья Мечей и Драконьего Предела. Она водит караваны по самым опасным регионам вроде Каменных Земель к северу от Кормира, и Высокой Топи возле замка Драконье Копье – и часто она оказывается на расстоянии меча от войск Жентарима.

В настоящее время Шарест ищет магические силы или предметы, которые позволят ей устоять и сражаться с наиболее могущественными магами Жентарима, вроде *кольца обращения заклинаний* или *амулета зеленого камня*. Жентарим уже высылал несколько партий за ее головой, теперь она планирует ответную любезность.

Шарест либо сама арфист, либо их союзница. Ее истинные цели и устремления остаются тайной за исключением борьбы с работоторговлей, Жентаримом и разбойниками вообще. Если у нее и есть муж или любовник, она также держит это в тайне (скорее всего, он будет арфистом). Если и можно назвать какое-то место ее домом, то это Серебряная Луна, но ей также нравится бывать в Хилльсфаре, Сюзейле, Эверлунде и Глубоководье – в каждом из этих городов у нее есть комнаты или дома.

Шарест знаменита тем, что в одиночку одолела пару свежевателей разума возле Юлаша, очевидно, она как-то устояла перед их мысленными атаками. После чего она убила бывшего с ними драу. Согласно Шарест, шайка темных существ шла в Крепость Жентил торговать с Жентаримом – и она боится, что это обычное дело. Не считая этого случая, Шарест избегает разговоров на публике и заметных позиций, предпочитая, чтобы ее оставили в покое, и заниматься своими делами. На данный момент она один из самых опытных караванщиков, действующих на Севере, и она торгует без перерыва последние 12 лет.

Эмрок Уэрнгүл

(Emrock Uerngul)

Человек-мужчина, вор 11-го уровня

ARMOR CLASS: 6 (премия Ловкости – не носит никаких доспехов, кроме шлема и латных рукавиц)

MOVE: 12

HIT POINTS: 61

THAC0: 15

NO. OF ATTACKS: 1

ATTACK BONUSSES: +1 (Сила)

DAMAGE/ATTACK: Оружием +1 (Сила), +2 для метаемых кинжалов (специализация)

SPECIAL ABILITIES: Телепатическая связь с Влимом (см. текст); *воровские способности*: шарить по карманам 95%, открывать замки 87%, находить/обезвреживать



ловушки 75%, бесшумная ходьба 95%, таится в тених 80%, слышать шум 35%, карабкаться по стенам 95%, читать языки 55%

MAGIC RESISTANCE: Нет

ALIGNMENT: Хаотично-нейтральный (с добрыми тенденциями)

PSIONIC ABILITY: Нет

PROFICIENCIES: *Оружейные:* короткий меч, кинжал, дротик, удавка; *мирные:* настороженность, приручение животных, бой вслепую, езда (воздушная), использование веревки

S 16 D 18 C 16

I 15 W 16 Ch 15

Возраст: 52 Размер: М
Рост: 5 ф. 8 д. Вес: 194 фунта
Волосы: Серо- Глаза: Ореховые
стальные

Имущество: *Кольцо вампирической регенерации, кольцо обращения заклинаний, кинжал+2, 1-6 случайных зелий плюс зелье экстра-исцеления (см. текст)*

Сокровище: Много чего (см. текст), плюс 2-20 ср, 5-50 ср, 2-20 ер, 10-100 гр, 1-100 пр, с вероятностью 90% 1-12 самоцветов (размер и тип на выбор DM'а)

В странах Внутреннего Моря Эмрок известен как «Безумный купец». (На Юге он искажает свое имя как «Имрок»). Бывший вор, затем охранник каравана, а потом и караванщик, в наши дни Эмрок стал гораздо честнее. Он неплохо зарабатывает, доставляя послания и посылки по всему Северу, где-то в Васте у него есть потайная берлога и еще одна на севере возле Сандабара. Эмрок специализируется лишь на относительно небольших предметах высокой стоимости вроде самоцветов, уникальных или волшебных предметов, документов, печатей, писем и странных посылок. Он поощряет клиентов защищать ценные грузы печатями, магическими глифами или механическими ловушками – он не





станет и пытаться их открыть. Эмрок предпочитает путешествовать в непогоду или в темноте, и, похоже, ему по душе добрая драка. Подобные наклонности вкупе с любовью к розыгрышам и клоунским юмором заработали ему прозвище «Безумного купца».

Знаменит Эмрок и своим скакуном и товарищем – гигантским разумным мантари (см. «Фолиант нечисти» для AD&D1 или MC 14 «Фолиант нечисти» для AD&D2) по имени Влим. Эмрок с Влимом скорее друзья и партнеры, а не человек и рабочая скотина. Обычно они общаются телепатически (в пределах 100 футов), хотя Влим понимает всеобщий язык. Также Эмрок научился понимать предупреждающие «випы», раздраженное «хи-хи» и довольное или восхищенное гудение Влима.

В Королевствах известны и другие гигантские мантари, они же гигантские воздушные скаты, в частности в джунглях Чулта, но они очень редки. Влим относится к еще более редкой холоднокровной северной разновидности «гигантский снежный скат». Лето в населенных людьми странах Севера слишком теплое для Влима, и большую часть времени скат спит в глубоких холодных пещерах. Зимой же он часто оказывается единственным существом, способным путешествовать через вьюги и метели или через ледяные просторы воды и глубокого снега. Высокие гонорары, которые Эмрок может запрашивать за безопасную доставку ценных грузов в такое время, позволяют Влиму быть по-настоящему сытым.

Влим ест любую органическую материю, живую или мертвую. Часто он хрупает зеленью с верхушек деревьев или скальным лишайником на высоких пиках, или наслаждается мертвечинкой на поле брани. Влим крупный (длина тела 12 футов, длина хвоста 10 футов, размах крыльев 26 футов), пятнистого цвета – зеленый, серый и коричневатый. Его игровые характеристики следующие: INT полу; AL N; AC 5; MV 1, Fl 18 (A); HD 12; hp 92; THACO 9; #AT 1; Dmg 2d4 (укус), 2d4 (удар крылом или хвостом) или 2d6 (таран); SA тараненная жертва должна выполнить спас-бросок от заклинаний, иначе ее оглушит на 1-2 раунда; SZ L; ML 13. Глаза Влима защищают костяные выросты, на брюхе у него небольшая клыкастая пасть, а гибкий лишенный жала хвост может размахивать любым оружием (включая предназначенное для великанов) с премией к повреждению +6 благодаря огромной силе существа. Тем не менее, Влим довольно миролюбив – его вид редко сражается. Влим планирует, двигаясь вперед и руля при помощи волнообразных или хлопающих движений краями тела и хвостом. Считается, что в воздухе этих скатов удерживают внутренние полости с газом.

Эмрок ездит на Влиме в высоком седле, к которому привязаны длинные кожаные «ленты» из кошельков. Для более крупных грузов Влим буксирует лодку или сани над землей или водой.

Эмрок родился в Мирабаре и провел юность, исследуя Север вместе со своими родителями-старателями. Осиротевший в налете орков, Эмрок странствовал югом, привыкнув к седлу и освоив профессию охранника каравана как средство быть сытым и оплачивать путешествия (или искать новые жертвы). Благоразумие часто вынуждало его не хапать все подряд, но глаза Эмрок держал открытыми, и узнал о дорогах и городах многих стран, от Калимшана до границ Тэя, от севера до варварских земель и бесконечных льдов, от степей до Побережья Мечей.

В свое время именно он возглавил уцелевшие остатки серьезно потрепанного каравана, после чего решил стать караванщиком по-настоящему. Кражи его становились все более изощренными, добыча более ценной, и вскоре Эмрок был вынужден бежать от кое-каких «знакомых», у которых оказалось больше магии, чем он разведет, даже после того, как он основательно обчистил их закрома. Его долго преследовали, призывая монстров и нанимая наемников, пока Эмрок не забрался, спасаясь, на далекие горные



вершины. Там погоня прекратилась, потому что преследователи были уверены, что его вскоре прикончат орки.

Но в тех горах не было никаких орков, потому что тамошние снежные скаты любят орчатины. Эмрок встретил и как-то сумел подружиться со Влимом. Возможно, телепатическая связь между ними носит естественный характер, а возможно у гигантских скатов есть магические силы, о которых и не подозревает большинство. Какова бы ни была ее природа, но связь человека и ската продержалась уже добрых 26 сезонов, и Эмрок припрятал действительно много золота (и далеко не один волшебный предмет, которые он обрушит на любого, кто ограбит или ранит его, а потом скроется).

Эмрок скарредный торговец, великолепный игрок (спец по ловле всех известных форм шулерства) и хвастун, да и боевой опыт у него имеется. Спокойный, бесстрастный, однако любящий доброе состязание, будь оно умственным, физическим или политическим, Эмрок наслаждается своей карьерой.

Бородатый и пузатый, с белыми прядками, начавшими появляться в волнистых серых волосах, Эмрок спокойный и общительный. Он носит пояс с большой круглой латунной пластиной вместо пряжки – в обращенной к телу поверхности пряжки припрятана отмычка и плоский металлический флакон с зельем *экстра-исцеления*. У Эмрока есть друзья и контакты по всему Северу и как минимум одна любовница – вдова Джаэль Серебряная Грива, хозяйка постоянного двора «Старый Череп» в Тенистом Доле.

Перевод: Дрого

Помощь в верстке: Amethyst Bard