



Система AD&D 2ed
 Сеттинг «Забывшие Королевства»
 TSR 9563 «Powers and Pantheons»

Хоар

Несущий рок, Лорд Трех Громов, Поэт Правосудия, Изрыгатель проклятий

Полубог (ранее Меньшее божество) Механуса, LN

Сферы:	Мечь, возмездие, поэтическое правосудие.
Псевдонимы:	Ассуран (Унтер, Чессента)
Название домена:	Механус/Дворец рока
Подчиненные:	Нет
Союзники:	Бешаба
Противники:	Анур, Рамман (мертв).
Символ:	Правая рука одетая в чёрную перчатку держащая монету с двуликой головой или тремя разрядами молнии, либо три раската грома.
Мировоззрения прихожан:	LG, NG, LN, N, LE, NE

Хоару¹ Несущему Рок активно служат не много людей, но его имя на устах у тех, кто ищет мести. Когда виновник становится жертвой судьбы (например, ассасина убивают сразу после совершения преступления; особенно, если вся ситуация, как в указанном случае, приведшая к убийству преступника, создана была усилиями самого преступника) это приписывают руке Хоара. На Севере имеется более мягкий аспект Хоара, где он менее распространен как бог мести и более выражен как бог поэтического правосудия. Многие охотники за головами и некоторые наемные убийцы перед делом

¹ Прим. переводчика: имя этого божества «Hoar» можно перевести с английского как «иней» или «седина».



возносят хвалу Несущему Рок, а наиболее праведные поклонники бога стараются обставить убийство с некоторой долей иронии.

Фактически, Хоар – древнее унтерское божество, которому поклоняются на Землях Внутреннего Моря как Ассурану, Богу Трех Грозов. Он и его вера происходят из земель, где века назад жили жрецы Раммана – унтерского бога войны, грома, дождей и штормов, с которым сражался и которому в ходе бурного конфликта проиграл Хоар.

И хотя вера Хоара быстро сошла на нет в Унтере (в месте, где Ассурана перестали считать частью Унтерского пантеона), культ Несущего рок оставался сильным в Чессенте в течение многих лет, особенно в городах Аканакс и Моурктар. В прошлом столетии количество верующих в Ассурана сильно уменьшилось: чессентские наемники вернулись из Мулхоранда, привезя с собой веру в Анура. И хотя офицеры все еще оставались верны Ассурану, многие солдаты перешли к мулхорандскому богу войны.

В течение Смутного Времени, Хоар/Ассуран выбрал для своего смертного аватара тело Короля Гиппартеса из Аканакса. После путешествия в Тей и вооружения армии из тейских тайников, он скрылся в Горах Тей (успешно избегая заговоров Красного волшебника по прозвищу Сокрытый). После Хоар руководил армией Аканакса и несколькими отрядами наемников в войне против ближайших городов: Симбара, Суринара и Лутчега, желая отомстить за древние оскорбления.

Несущий рок распалил несколько давно тлевших конфликтов между этими городами, погрузив большую часть Чессенты в войну. После ряда побед против врагов Аканакса и своих собственных, он сколотил союз между капризными городами Чессенты. Затем он развернул армии Аканакса против Унтера, и, в частности, Раммана. Аватар Раммана встретил его лицом к лицу, и в акте поэтического правосудия, Несущий рок соткал мощное заклятие убившее Раммана - оно заставило отскочить третий разряд молнии, брошенный Унтерским богом шторма. Однако, Ассуран опять потерпел неудачу – прежде чем он успел захватить сферы Раммана, унтерский бог войны отдал их Ануру, мулхорандскому богу войны, и покинул Королевства навсегда. Мулхорандский бог войны привел свои войска на защиту Унтера и разбил чессентских наемников, многие из которых перешли на его сторону. Так Несущего рок ещё раз изгнали из Унтера с поражением (после Войны Богов союз городов-государств быстро распался, что свойственно для Чессенты).

И хотя его вера начала медленно распространяться по Сердцеземью именно после Смутного Времени, с тех пор никто в Королевствах малок то слышал о Хоаре, а его знак (три раскатистых удара грома) не слышали на Внутреннем море в течение десятилетий. Хотя некоторые думают, что он погиб в Смутное Время, правда в том, что он погрузился в себя и прекратил многие из обычных действий, чтобы подготовить месть Ануру. Из-за массового отступничества прихожан в израненной войной Чессенте, Бог Трех Грозов после Войны Богов снизился до статуса полубога.

Хоар – капризный бог, со склонностью к насилию и горькому юмору. Он то проклинает Тимору из-за своей судьбы, то заискивающе пытается войти к ней в доверие для большей удачи, рассматривая ее время от времени, то как друга, то как врага. Он стремится помочь Деве неудач, чтобы приобщиться к раздаче невезения. Его сухой, загробный смех, потусторонняя внешность, измученный внешний вид и болезненное обаяние внушают трепет и ужас смертным, предвещая роковую участь. Говорят, что Тир и Шар борются за измученную душу Хоара. Шар стремится превратить Несущего рок в слугу слепой мести и горя, в то время как Тир старается раскрыть его своеобразный юмор и сдвинуть его сферы к иронии и поэтическому правосудию. Но на данный момент он не служит никому, кроме самого себя.



Аватар Хоара

(Плут 23, Воин 20, Клирик 18, Маг 18)

Хоар является в виде высокого, смуглого, изможденного человека с длинными тёмными вьющимися волосами и острой козлиной бородкой. Его глаза черны как уголь, а одежда его характерна для дворянина или богатого унтерского торговца, но в редких случаях он выглядит как уроженец Чессенты или западного Фаэруна. Обычно он кажется усталым и избитым, с несколькими плохо залеченными ранами, которые приписываются Ануру или Рамману, в зависимости от периода времени. Хоар владеет массивным широким мечом, но не носит никакой брони, кроме двух золотых наручей. За спиной у него висит колчан полный копий (дротиков). Приносящий рок может читать заклинания любой сферы или школы, но предпочитает заклятия связанные с погодой, а так же сферы зачарования и школы иллюзии/фантомов, поскольку разумное использование этих заклятий облегчает воплощение иронической судьбы его жертв.

AC -2; MV 15; HP 190; THACO 1; #AT5/2 or 7/2

Dmg 2d4+14 (*broad sword* + 3, +9 STR, +2 spec, bonus in broad sword) or 1d6+29 (*javelin of lightning*, +9 STR, +20 electrical damage)

MR 55%; SZ M (6,5 feet) or L (10 feet)

STR 21, DEX 19, CON 21, INT 23, Wis 18, CHA 16

Spells P: 10/10/9/9/6/4/2, W: 5/5/5/5/3/3/2/1

Saves PPDM 3 RSW 4, PP 4, BW 4, Sp 5

Специальные атаки/защиты:

Хоар обычно атакует своим магическим широким мечом – Дланью Возмездия, держа его в правой руке. Против противников восприимчивых к электрическому урону, в дополнение к атаке своим мечом, он кидает левой рукой *копье молнии* из не истощаемого колчана за спиной (он восполняется с помощью магии, и одновременно содержит около полдюжины копий). При промахе копья исчезают в безопасной вспышке молнии.

Хоар любит использовать *руку Бигби* или похожие заклинания, такие как *Калигардов коготь* или *схватывающий кулак Гиердома*. Он может использовать три похожих заклинания за раз, продолжая сражаться в бою или применять боевые заклинания. Приносящий рок также может призвать любое заклинание электрической природы (как *разряд молнии*) по желанию, однажды в раунд, и может продолжать читать такие заклинания даже когда лимит его заклятий будет исчерпан.

Если Несущий рок хлопнет в ладони или с силой топнет ногой по твердой поверхности, то произведет звучный раскат грома, по эффекту равный *большому крику* (8-го уровня заклинание волшебника из *Страниц Магов*)

Другие проявления:

Хоар часто проявляется в виде трех раскатистых ударов грома, когда виновник становится жертвой подходящего, часто ироничного, рока. Иногда Несущий рок проявляется в виде призрачной руки, которая видна только наказанным им (и иногда знакомым жертвы). Такие проявления видели только во время соответствующего



наказания. Например, возлюбленная убитого человека могла бы увидеть, что рука Хоара толкнула боящегося высоты убийцу с утеса.

Расположение Хоара иногда выражается в нахождении красного драгоценного камня в форме слезы, а его неудовольствие может выражаться в нахождении пыльного драгоценного камня «слезы Лаэраль».

Приносящий рок работает через воздушных слуг, курстов, фейров, харралов, призраков, невидимых преследователей, воплощений правосудия, кересов, ожившую сталь, Ихиннан ши и марутов.

Церковь:

Духовенство: клирики, жрецы, рыцари.

Мировоззрение духовенства: LG, LN, LE

Изгнание нежити: Клир: да, Рыц: нет, СпеЖр: нет.²

Командование нежитью: Клир: нет, Рыц: нет, СпеЖр: да, описано ниже.

Все клирики, специальные жрецы и рыцари Хоара получают Религия (Фаэрунитская) и Религия (Унтерская) как бонусное небоевое мастерство.

Хоар не особенно гонится за поклонением себе. Жители Королевств могут приписывать свершившиеся акты правосудия Лорду Трех Громов, и некоторые существа (обычно слабые и беспомощные) просят Несущего рок о мести за них, но очень немногие служат ему на постоянной основе в его храмах или святилищах.

Несколько храмов Хоара рассеяно по Королевствам: обычно это простые, даже аскетичные, каменные здания. Большинство построено на возвышенностях, в скрытых от глаз местах, где обитатели могут тайно замышлять или готовить месть против их обидчиков.

Примерно 40% духовенства Хоара – клирики, 30% - рыцари и 30% - специальные жрецы (Несущие рок). Вполне ожидаемо, что духовенство за столетия было разделено на множество враждующих фракций, движимых старой ненавистью и постоянно меняющимися союзами. Часто используемые титулы меняются от фракции к фракции, но в Серцеземье жрецы Хоара часто известны как (в порядке возрастания): Око Иронии, Рука Гибели, Кулак Мести, Коготь Возмездия, Роковое Око Иронии, Роковая Рука Гибели, Роковой Кулак Мести и Роковой Коготь Возмездия. Старшие жрецы известны как Лорды Грозовой Мести.

Догма:

Хоар призывает своих последователей поддерживать истинное и подходящее правосудие, хранить дух закона, а не его букву. Возмездие всегда должно следовать за деянием. На насилие отвечай насилием, зло встречай злом, но добрая воля не обойдет того, кто творит добро. Нужно делать все возможное, чтобы идти по пути учения Хоара, искать возмездие, но не творить зло ради зла, поскольку этот путь коварен и ведет только к краху. Мечь должна следовать за любой несправедливостью, и все наказания должны соответствовать преступлению. Мечь тем слаще, чем она ироничнее. За любое нападение нужно мстить. Те, кто не отвечает на нападки, направленные на него или то, что ему дорого, только привлекают дальнейшие оскорбления.

² В оригинале следующие сокращения: C, Cru, SP.



Повседневные занятия:

Существует всего несколько храмов на западном Фаэруне. Вместо этого, духовенство Хоара состоит прежде всего из странников, которые ходят от города к городу и соглашаются молиться за небольшую плату о заступничестве Несущего Рок за тех, кто ищет или боится мести за свои поступки. Шарлатаны притворяющиеся духовенством Хоара или его жрецами, и при этом пренебрегающие обещанными молитвами, получают от длани Хоара подходящее им наказание.

Кроме того, духовенство Хоара ищет жертв несправедливости, выслушивает их истории, оценивают правдивость их слов и разыскивают преступников, чтобы соответственно их наказать или причинить «истинное правосудие» в их понимании. Для отмщения нет несправедливости слишком малой или слишком большой, и каждому случаю будет определено соответствующее наказание. Именно за такие действия большинство городских стражей и тиритов (служителей Тира) клеймят священников Несущего рок как линчевателей, и это же принесло духовенству славу защитников поправных и обделённых в глазах обычного люда.

Праздники/Важные церемонии:

У духовенства Хоара не много крупных праздников. Вместо них каждый священник обязан ежегодно праздновать свои наиболее удачные и сладкие акты мести. Также каждый священник, что вполне ожидаемо, ежегодно поминает каждую рану, оскорбление или иное преступление, за которым еще не последовало мести, отмечая событие тихим созерцанием (не принадлежащие к вере назвали бы это «размышлениями») дальнейшей стратегии по претворению мести. Однако, истинные члены духовенства Хоара должны также помнить и то, что те, кто помог им бескорыстно, защитил их от вреда или иначе поддержал их, должны быть вознаграждены лично и весомо (даже длительно), а не бессмысленными словами, мелкими ценными вещами или слабой и мимолетной похвалой. Тихая или громогласная хвала Хоару должна возноситься каждый раз, когда месть совершается служителем Несущего рок.

В 11-й день Элейнта отмечается большим пиром, играми, хлебом, фруктами и мёдом отмечается Предпоследний Гром. В этот день чтят победу Бога Трех Громов над Рамманом. Надвигающийся Рок празднуется в 11-й день Марпенота, и длится весь день под грохот барабанов, сопровождаемый яркими клятвами и изнурительными актами очищения. Так отмечается правосудие, которое было отмерено, месть, осуществленная в ходе него, и добрые дела, которые следует помнить празднующим.

Главные центры веры:

На юге два храма Бога Трех Громов борются за лидерство в вере. Храм «Грозовая Рука Мести» в Аканаксе строго лоялен королю города, а священники храма железной рукой правят стражей и городскими судами. Священники Грозовой Руки, так их чаще всего называют, составляют большое число офицеров в армии Аканакса.

«Амфитеатр Первого Грома» в независимом городе Моурктар – большая открытая арена, где проводятся многочисленные гладиаторские бои между обвинителями и обвиняемыми, заменяющие судебные процессы, распространенные в остальных Королевствах. Считается, что в каждый бой вмешивается Хоар, что служит гарантом свершения правосудия. Фактически, храм расположен в недрах арены. Со Смутного



времени и смерти Короля Териса – самого известного члена веры, влияние этого храма на соседние области Трескела и Чессенты сильно уменьшилось. Служителей Несущего рок на большинстве обличенных властью должностей заменили бейнитские клирики Плаща Темного Лорда (подробно описанных в статье о Бейне в «Верах и Аватарах»).

При снижении влияния Ассурана в Чессенте, храм Скрытой Руки Судьбы в дебрях леса Аркен достиг высокого положения на Севере. Жители Долины Аркен всегда славились малым терпением, ворчливостью, высокомерием и любовью к интригам. В такой среде вера в Хоара начала укрепляться, и теперь довольно многие жители Долины Аркен тайно поклоняются Несущему Рок. Служители Скрытой Руки Судьбы спонсируют множество бардов, охотников за головами и убийц, активных по всему Сердцеземью и координируют свободную сеть линчевателей вершащих жестокое правосудие на более диких просторах Долин.

Ордена церкви:

Охотники Мести – неофициальный отряд охотников за головами и линчевателей, активных в Сердцеземье и Севере. Они немногочисленны, но об их деяниях ещё долго рассказывают со страхом и восхищением, после того, как они двинутся дальше.

Братство Поэтического Правосудия – орден бардов и рыцарей основанный после Смутного Времени. Посвященный Хоару и Тиру, он поддерживается духовенством обоих вер. Члены ордена распространяют истории об ироническом правосудии по всем Королевствам, и довершают словом и делом то, чего нельзя достичь с помощью насилия.

Облачения клириков:

Духовенство Хоара носят свои церемониальные одеяния практически всегда, за исключением тех случаев, когда им нужно скрыть свою личность, при преследовании преступника совершившего некую несправедливость. Их церемониальные одежды состоят из чёрной туники надетой поверх серой длинной робы, мягких черных перчаток и невероятной маски скрывающей их лицо, когда они официально «охотятся» за объектом мести. Служители, как правило, цепляют маленькие символы своих побед на темно-красные с серебряной каймой кушаки, повязанные на их талии. Они носят с собой изогнутые кинжалы, и одевают на видное место символ Хоара, выполненный в виде драгоценности и служащий святым символом.

Снаряжение для приключений:

Во время путешествий последователи Несущего Рок носят любую одежду, которую сочтут подходящей. Как правило, это кожаная броня, если требуется скрытность или тяжелая броня, если ожидается серьёзный бой. Хоариты могут владеть любым оружием, но они всегда должны иметь с собой одно дробящее, одно колющее и одно режущее оружие. Если противник их ранит (или вознамерится нанести рану), то хоарит по обычаю должен ответить ему тем же типом оружия, или хотя бы тем же типом урона, в зависимости от того, что сочтет наиболее подходящим. Те, кто приговорены к смерти, должны быть добиты собственным оружием.



Специальный жрец: Несущий рок

Требования:

Ловкость 10, Мудрость 9

Главные характеристики: Ловкость, Мудрость

Мировоззрение: LN

Оружие: любое (если жреца ранили, описано ниже)

Броня: любая

Главные Сферы: Все, очарование, бой, закон, охрана, некромантия, защита, призыв, путешествие, погода.

Младшие сферы: Создание, прорицание, лечение, защита, время.

Магические вещи: так же как и клирик.

Требуемые навыки: носить одно дробящее, одно режущее, одно колющее оружие; охота.

Бонусные навыки: сражение вслепую, отслеживание, современные языки (выбрать два: дварфийский, эльфийский, гномий, халфлингский, орчий или унтерский).

- Несущий рок может пробуждать в себе ярость один раз в день. Этот гнев дает им бонус +2 на броски атаки и повреждения, против существа или группы существ, в отношении которых жрец творит акт правосудия, и бонус +2 ко всем спасброскам. Требуется полный раунд, чтобы пробудить этот гнев, который длится ход или заканчивается раньше со смертью или потерей сознания всех существ обозначенного типа. Во время действия гнева, жрец не может сбежать из сражения. Цель ярости должна быть определенной, например: «этот человек, стоящий передо мной - Териан Блэкбёрд, убийца невинного ребенка», или «передо мной банда преступников называющихся Пылающий Меч». Ярость не может быть применена ко всем существам типа «все огры» или «все воры», а так же группа или человек должны быть причастны к совершению правосудия, которое в данный момент ведет жрец.

- Несущий рок не может командовать нежитью, но если он пройдет проверку командования нежитью, то он может приказать ей искать и напасть на своих создателей вне зависимости от команд (волшебных или нет), предполагая, что чудовища не желали при жизни обращения в нежить. Если нежить не имеет интеллекта, то она перестает искать мести, как только выходит из-под контроля Несущего Рок. Разумная нежить не прекращает поиски, пока не будет уничтожена или пока не убьет своего создателя, либо пока создатель не погибнет другим путем. Когда создатель нежити будет убит, нежить рассыпается в пыль, а их месть считается свершенной.

- Если умирающее существо просит о мести у действующего Несущего Рок, жрец может прочесть специальную молитву *Ревенанса*. Если умирающий имеет Телосложение 18 и Мудрость или Интеллект 17 и выше, то заклинание на 25% увеличит шанс поднятия мертвого в виде призрака. Шанс существа не соответствующего критериям при прочтении на него молитвы равен 5%.

- Несправедливо убитый (решение принимает DM) и не возрожденный Несущий Рок поднимается как призрак. Слабость призрака к огню не всегда верна в этом случае, слабость определяет DM. Например,



некоторых подобных призраков нужно будет опустить на ход в пресную воду или их можно будет убить только невозстановимым уроном или они могут быть уничтожены только при разрушении особого предмета связанного с прижизненными деяниями жреца.

- На 3-ем уровне Несущий Рок может читать *шокирующую хватку* (как заклинание 1-го круга волшебника) один раз в день.
- На 5-ом уровне Несущий Рок может читать *разряд молнии* (как заклинание 3-го круга волшебника) один раз в день.
- На 7-ом уровне Несущий Рок может читать *длань Хоара* (как заклинание 4-го круга жреца) один раз в день.
- На 10-ом уровне Несущий Рок может читать *посох молний* (как заклинание 4-го круга волшебника) один раз в день.
- На 13-ом уровне Несущий Рок получает выгоды от постоянного заклинания *защиты от обычных стрел*.

Хоаритские заклинания

2-ой уровень

Запах мести

(Жр 2, Превращение)

Сфера: Животные

Диапазон: 0

Компоненты: Верб, Сом, Мат

Продолжительность: 2 дня/уровень

Время чтения: 1 раунд

Область эффекта: заклинатель

Спасбросок: нет

Это заклинание наделяет заклинателя способностью безошибочно выслеживать любое живое существо, которое нанесло оскорбление или рану указанному существу (включая заклинателя). Заклинание не позволяет выслеживать нежить, и для его срабатывания необходимо знать имя существа совершившего действие. Это заклинание может быть прочитано только на месте свершения преступления. Жрец может выслеживать жертву на любом ландшафте, следуя за ее запахом, даже в воде или воздухе, если та умеет летать или плавать.

Единственный способ сбить след – использовать *телепорт*, пройти через *врата*, переместиться на другой план или воспользоваться другим способом волшебного перемещения. И даже в этом случае жрец может выследить жертву до пункта, откуда она переместилась, и только там заклинание оборвется.

Материальный компонент – небольшая вещь, некогда принадлежащая жертве и святой символ жреца-заклинателя. При прочтении материальные компоненты не исчезают.



4-й уровень

Длань Хоара

(Жр 4; Ограждение)

Сфера: Закон

Диапазон: касание

Компоненты: Верб, Сом, Мат

Продолжительность: специальное

Время чтения: 7

Область эффекта: 1 разумное существо

Спасбросок: Негат.

Это заклинание (также известное как *божественное правосудие*) наказывает за акт жестокости живую разумную цель. Заклятие не может быть прервано с помощью рассеивания магии или иных волшебных эффектов. Оно длится, пока наказание не свершится, или пока цель не умрет.

После прочтения заклинания, жрец Хоара должен дотронуться до цели и устно обвинить ее в причинении вреда другому существу или заклинателю. Если цель проваливает спасбросок, виновна в преступлении и понимает жреца, то заклинание вступает в силу. Отметим, что жрец не может знать, сработало ли заклинание.

Мечь *Длани Хоара* быстра и жестока. Например, если ассасин убивает не ту цель и после этого подвергается эффекту божественного правосудия Хоара, то, скорее всего, он умрет неумышленно помешав конкурирующему убийце разобраться с его же заказанной целью. Эффект *Длани Хоара* изменяется в зависимости от случая и определяется DM, но наказание должно быть ироничным и соответствовать преступлению.

Материальный компонент – небольшая вещь, некогда принадлежащая жертве и святой символ жреца-заклинателя. При прочтении материальные компоненты не исчезают.

6-ой уровень

Ревенанс

(Жр 6; Некромантия)

Сфера: Некромантия

Диапазон: касание

Компоненты: Верб, Сом, Мат

Продолжительность: специальное

Время чтения: 1 раунд

Область эффекта: один труп

Спасбросок: нет

Это заклинание будучи прочитанным на труп разумного существа убитого другим разумным существом, вне зависимости от того была ли смерть случайной или преднамеренной, заставляет труп подняться в виде призрака (как указано в *Руководстве Монстров*) и начать немедленно искать своего убийцу. Если убийца уже мёртв, то заклинание не возымеет эффекта. Мёртвому существу не нужно выполнять условия превращения в призрака (как указано в *Руководстве Монстров*), но труп должен быть целостным (пригодным для создания зомби или скелета, как при применении заклинания



поднять мёртвого). Жрец не имеет власти над призраком и даже может стать объектом нападения, если встанет между ним и его убийцей. Привидение следит за убийцей, пока не уничтожит его или пока не пройдет 3-6 месяцев, в течение которых труп цели заклинания разложится и призрак упокоится.

Материальный компонент – святой символ жреца-заклинателя и вещь, которая была важна для покойного (любимый шарф, медальон и т.д.). При прочтении материальные компоненты не исчезают.

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.