

AN

DOMHANN



*"O lady of the fair hair,
Sing to me of the fair ancient land.
Yours divine voice
Whispers the poetry of magic
that flow through the wind,
like sweet-tasting water of the Dogné.*

*"Girls, forever young and beautiful,
Dancing around the broken tan,
Where long forgotten heroes
sang of victory
And drank ales
to old memories.*

*"Sing to me one last time,
Goddess of the fair hair,
Before my old ear fail me.
Let me see you dance,
Before your beauty fade away
from my failing sight."*

from the Book of heroes



Revision 1.8.

FANTASY SETTING FOR D&D 3.5ED. BASED ON IRISH MYTHS.

Оглавление

Введение	2
Общий обзор	3
<i>О создании двух миров</i>	3
<i>Немного истории</i>	3
Кесайр и Партолон	3
Фир Болг	3
Племена Богини	3
Сыновья Голама, война Галатии	4
<i>Расы</i>	5
<i>Общественное устройство</i>	6
Родовые отношения	6
Социальная иерархия	6
О морали	8
О законах	9
Жилища	11
Разное	13
<i>География</i>	14
Провинции	14
Племена	15
<i>Календарь</i>	16
<i>Религия</i>	16
Боги и Богини	17
Отношения между Богами	19
Боги и Богини дварфов	19
Новые домены	23
Skills & Feats	24
<i>Языки</i>	24
<i>Новые навыки (Skills)</i>	24
Charioteering	24
Knowledge, Sceala na Treibhe	25
Knowledge, Dindsenchas	25
Profession, Advocate: Brehon Law	25
Общие изменения по навыкам	25
<i>Новые виды мастерства (Feats)</i>	26
Arcane Schooling	26
Artist	26
Binding of the Noble Hero	26
Blooded	26
Cosmopolitan	26
Counter	27
Courteous Mages	27
Deft Wainer	27
Discipline	27
Education	27
Forester	27
Gae Bulga	27
Hero's Salmon Leap	27
Horse Nomad	28
Little Dart Feat	28
Luck of Heroes	28
Magical Artisan	28
Magical Training	28
Mercantile Background	28
Militia	28
Mind Over Body	28
Precise Strike	28
Resist Poison	29
Saddleback	29
Signature Spell	29
Silver Palm	29
Smooth Talk	29
Spellcasting Prodigy	29
Street Smart	30
Strong Soul	30
Survivor	30
Twin Sword Style	30
Изменения правил создания магических предметов	30
Снаряжение	30
<i>Оружие и доспехи</i>	30
<i>Магические предметы</i>	32
Comhartha ar Craiceann (Skin Mark)	32
Sín	32
Buanclocha (Standing Stones)	32
Bioran Aidh (Lucky Pin)	32
Lamh Beag Te (Hot Little Hands)	32
Capall Tir na Tuaisceart (Northlands Horse)	32
Masc de Coill Domhain (Mask of the Forest Depth)	32
Cloch na Leid (Clue Stone)	33

Tead na Peata (Pet Rope).....	33
Артефакты.....	33
Престижные классы	34
Fhianna.....	35
Brehon.....	35
Deoghbaire.....	36
Filidh.....	37
Sealgair le Beithioch.....	39
Gealach Fuil.....	40
Монстры.....	41
<i>Bollag</i>	41
<i>Fir Darrig (The Redcap)</i>	42
<i>Glasgavlen (Fairy Cow)</i>	42
<i>Grogoch</i>	43
Приложение 1. Карты.....	45
<i>Темра</i>	45
<i>Клань Темры</i>	46
<i>Дал Риادا</i>	47
<i>Маннин</i>	47
Приложение 2. Глоссарий.....	48
Приложение 3. Character Sheet.....	49

Введение

Данный сеттинг разрабатывался *по мотивам* исторических и мифологических данных о кельтском обществе севера Европы, в первую очередь, Ирландии, на рубеже нашей эры.

В основном, предполагается, что развитие общества «остановилось» примерно во 2-3 веках н.э., однако некоторые используемые данные относятся к более позднему периоду. Особенно это касается Шотландии (в связи с отсутствием достаточно ранних письменных источников) и некоторых географических и политических данных (поскольку варварские культуры не считают нужным фиксировать такие общеизвестные факты, как границы племен, например). Например, *claymore* появился только 15 в., а широко использоваться стал в 16в. Некоторые используемые названия появились только в 7-9 вв. н.э. Используемая хронология также немного отличается от общепринятой, с целью согласования различных письменных источников, данных археологических раскопок и т.д. Названия (особенно, географические) были максимально приведены к использованным в 2-3 вв. н.э., при этом из нескольких возможных вариантов выбирался менее традиционный (например, *Teamhair* вместо *Tara*).

Предлагаемое к использованию произношение имеет мало общего с гэльским языком. Однако такой вариант почему-то (вероятно, из-за лени переводчиков) стал практически традиционным как в русско-, так и в англоязычной популярной литературе. Этот вариант ближе, скорее к германским (кимврийским) языкам, чем к шотландскому и, тем более, ирландскому. Например, название Сыновья Милля (последняя «волна захватов» Ирландии) происходит от латинского *Miles Hispaniae* (Воин Испании), настоящее имя его было *Golamh*. При этом в тексте ниже он назван Голам, хотя правильно было бы Галев (оконечный звук аналогичен «w» в английском языке, например, в слове «we»). В приложениях приводятся русские эквиваленты названий, оставленных в других материалах (например, на картах) в оригинальном виде.

An Domanh означает просто «мир» («The World»). *Temra* – один из редко используемых эпонимов Ирландии, впоследствии – одно из названий поселения *Tara*. *Dal Riada* (часто пишется слитно) – ирландское название захваченных кельтами (гойделами) территорий на востоке современной Шотландии. *Mannin* – старое именование острова Мэн (как можно заметить, он несколько переместился в пространстве). В рассматриваемое время он не являлся провинцией Ирландии и вообще вряд ли был населен. *Galatia* – редко используемое название Испании, которая традиционно считалась ближайшей к Ирландии страной (считалось, что Ирландия находится между Англией и Испанией). *Lochlann* – ирландское название какой-то части Скандинавии, поставщик викингов (кстати, поселения викингов возникли в Ирландии где-то в 6-7 вв. н.э.). Позднее – далекая сверхъестественная страна где-то за морем (в таком смысле здесь не используется).

Частично использовались некоторые наработки сеттинга *Eyru* (<http://www.eyurpg.com/>). Нужно отметить, что прямое его использование требует хорошего знания соответствующей культуры и представляется неудобным.

Везде в тексте слово «человек», если не оговорено специально, используется для обозначения существа одной из основных PC-рас (*human* или *demi-human*).

Для выбора имен может быть удобным использование таблицы имен на <http://www.behindthename.com/nmc/iri.html>, на <http://www.namenerds.com/irish/trad.html> или случайного генератора на <http://www.namenerds.com/uucn/randomirish.html>. Для просмотра этих страниц настоятельно рекомендуется устанавливать кодировку Celtic (ISO-8859-14) или иную, отличную от русской (например, стандартную Windows-1252, если она не переопределена).

За исключением специально оговоренных в данном тексте изменений необходимо следовать основным книгам правил (*Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*) версии 3.5. Использование любых дополнений возможно только после долгого и мучительного согласования с ДМ'ом. «По умолчанию» использование любых источников кроме базовых книг и данного сеттинга – запрещено.

Ниже в тексте замечания ДМ'а выделены *курсивом* и оформлены врезками в правой части текста.

Несколько ограничений и рекомендаций по персонажам (для PC):

- ❖ рекомендуемая раса – люди (*human*);
- ❖ нестандартные расы запрещены;
- ❖ злые (*evil*) персонажи крайне не рекомендуются по причине иной общей ориентированности системы;
- ❖ не рекомендуется одновременное присутствие в партии дварфов и эльфов;
- ❖ персонажи, принадлежащие к королевскому сословию, могут быть допущены только в исключительных случаях.

Предполагается генерация персонажей посредством стандартной «случайной» процедуры*, но каждый игрок формирует *два* набора основных способностей, из которых может выбрать лучший с его точки зрения. Действуют стандартные (описанные в Книгах Правил) возможности изменить слишком плохой набор параметров.

* Шесть значений, полученных как сумма трех лучших из четырех бросков d6, распределяются произвольным образом по основным характеристикам.

Общий обзор

По своим параметрам рассматриваемый мир весьма близок к Земле. Отличия, в основном, сводятся к некоторым климатическим отклонениям и иному распределению суши. Планета имеет единственный спутник Геалах (*Gealach*), сходный по параметрам и поведению с Луной. Тектонические процессы, в целом, слабо выражены, однако существует небольшое количество зон с повышенной тектонической активностью. Все эти зоны расположены на океанском дне или на небольших островах (вулканического происхождения). Полярные шапки небольшие.

Уровень магии в мире весьма высокий. Ее проявления являются привычными для подавляющего большинства населения и воспринимаются, в целом, спокойно.

О создании двух миров

Мир был создан... Все сходится на том, что это был некоторый спонтанный акт, который произошел порядка 10 тысяч лет назад. В настоящее время существует две версии о его природе. Сторонники первой утверждают, что мир возник в результате случайного выброса магической энергии. Сторонники второй версии считают, что существовали две Божественных Сущности, соответствующие Хаосу и Порядку. Случайным результатом их взаимодействия (суть которого декларируется самая разнообразная, в зависимости от рассказчика) и явилось возникновение этого мира.

Периодически очередной исследователь изобретает заклинание, чтобы узнать истину (как правило, отправившись к интересующему моменту времени). Пока никто не возвращался. Подавляющее большинство населения совершенно не интересуется этим вопросом, оставшиеся придерживаются одной из версий, но споры на эту тему утихли уже много веков назад.

Интересно, что в процессе творения были не только отделены свет от тьмы, суша от моря, небо от земли, но и «реальный» мир был отделен от «потустороннего»*. Потусторонний мир недоступен взгляду простого смертного (за исключением особо экзотических случаев). Обычно считается, что обитателями потустороннего мира являются души мертвых, некоторые существа с иных Уровней Действительности, некоторые (полу-)божественные сущности, разнообразные магические существа, а также особые племена эльфов (сиды†). Концентрация магической энергии в потустороннем мире существенно выше, чем в реальном, как и магические способности его обитателей. Многие мудрые отмечают, что время там течет гораздо медленнее, чем в реальном мире. Цветущие юности, проведя там всего одну ночь, по возвращении встречали своих состарившихся внуков. Хотя некоторые утверждают, что все зависит от воли обитателей того мира, и даже проведя там много лет, можно вернуться не потеряв и мгновения в этом мире.

Два мира соприкасаются друг с другом. Граница между ними основную часть времени достаточно плотная, чтобы не допускать прямого взаимодействия. Граница проявляет себя в реальном мире как леса, реки, горные хребты, пещеры, озера... Однако в некоторых местах этого мира граница истончается (иногда – до полного исчезновения). К таким местам относятся, в частности, холмы-сиды, места погребения вождей и героев, святилища, места больших сражений, перекрестки дорог... Бывает время (особенно, в ночь на *Samhain*), когда граница слабеет настолько, что обитатели потустороннего мира свободно приходят в этот мир. Горе одинокому путнику в такую ночь, ибо развлечения Иных не понятны смертным и зачастую жестоки... Но мудрые и сильные могут в такое время искать встречи с обитателями потустороннего мира дабы учиться у них магии и иному мастерству, обращаться за советом к их великим знаниям или пытаться прояснить будущее.

Немного истории‡

О начале времен известно мало. Некоторые считают, что мир был населен странными и чудовищными существами, другие добавляют, что большая часть его была покрыта льдом...

Примерно 6000-7000 лет назад в эту землю пришли первые завоеватели.

Кесайр и Партолон

Кесайр прибыла в Темру с пятьюдесятью девочками и тремя мужьями; Бит, Ладра и Финтан их имена. Ладра умер в Ард Ладран, что названа его именем. Он был первым, кто умер в земле Темры. Бит умер в Сляб Бита, и был погребен в каирне на Сляб Бита, и от него название той горы. Кесайр умерла в Куйл Кесра и погребена была в Карн Кесра. От Финтана зовется Ферг Финтан, что около Лох Дергдерк.

Потом был Великий Потоп.

Почти 300 лет прошло после Потопа, когда Партолон прибыл в землю Темры. Вот вожди, что были с ним: Сланге, Лайглинне и Рудрайге, три его сына; Делгнат, Нерва, Кохва и Кервнад, четверо их жен.

Когда Партолон завладел Темрой, не нашел он людей Кесайр или их потомков.

Примерно через 10 лет была битва между фоморами и людьми Партолона, где фоморы были побеждены Партолоном, и все они были убиты. Зовется это битвой при Маг Ита.

Случилось так, что девять тысяч людей Партолона умерло за одну неделю, а именно пять тысяч мужчин и четыре тысячи женщин. Откуда и зовется *Taimhleacht Muintire Parthaloin* (Погибель Народа Партолона). Три сотни лет прожили они в земле Темры. Строительство домов, изготовление котлов и заезжие дома принесли в землю Темры люди Партолона.

Фир Болг

Тридцать лет была Темра пуста до прихода Немед.

Немед прибыл в Темру. В двенадцатый день после прибытия Немед с его людьми Маха, жена Немед, умерла. Вот четыре вождя, что были с ним: Сдарн, Иарванел Провидец, Фергус Летдерг и Айннин. Они были четырьмя сынами Немед. Медб, Маха, Айба и Кера были четырьмя женами этих вождей.

Многие укрепления были возведены, равнины были расчищены, озера излились во времена Немед, но когда точно было это, неизвестно. Случились битва при Мурболг в Дал Риада; битва при Багна и битва при Кнав Росс против фоморов. Немед победил в них. Потом Немед, и с ним три тысячи людей, умерли от чумы на острове Ард Немед в Крух Лиатан.

Больше ста лет владел народ Немед Темрой, и случилась большая битва. Башня Конанна разрушена в ней народом Немед, в битве против Конанна, сына Фавара, и всех фоморов, в отместку за все то притеснение, что причинили они им, как о том сказано в хронике, что называется Книга Захватов, и почти все они пали от рук друг друга; только тридцать людей из народа Немед скрылись в разных частях света, и вернулись они спустя некоторое время, и назывались Фир Болг. Две сотни и шестнадцать лет Немед с его народом оставались в Темре. После этого Темра оставалась неприятным местом на срок в две сотни лет. Затем Фир Болг завладели Темрой и правили ей долгие века.

Племена Богини

На десятый год правления Эохайда, сына Эрка, и это был последний год его правления, Племена Богини Дану прибыли, чтобы отвоевать Темру у Фир Болг. Сожгли они свои корабли, лишь только коснулись земли у Корку Белгата, чтобы не в их воле было отступить к ним. Гарь и дым, сходявшие от кораблей, окутали тогда ближние земли и небо. С той поры и повелось считать, что

* Real World and Otherworld.

† См. ниже раздел про расы.

‡ Содержание данного раздела – специфические знания бардов.

появились Племена Богини из дымных облаков. И они дали сражение друг другу при Маг Туиред, так что король Эохайд сын Эрка был убит тремя сыновьями Немеда сына Бадры, из Племен Богини Дану; Кесарв, Луав и Луахра были их имена. Фир Болг были побеждены и истреблены в этой битве. Кроме того, рука Нуаду, сына Эохайда сына Эдарлава (короля над Племенами Богини Дану), была отрублена в том же сражении. Эохайд, о котором сказано, был последним королем Фир Болг. Девятеро из них приняли королевскую власть.

И был после этого первый год правления Бреса, сын Элматы над Темрой, ибо Племена Богини Дану дали ему власть после того, как победили в битве при Маг Туиред, покуда рука Нуаду не была излечена.

Был седьмой год правления Бреса над Темрой, когда он передал королевскую власть Нуаду Аргатлаву (Серебряной Руке), после того как его руку вылечил Диан Кехт с помощью Кредне-медника, с которым они сделали ему серебряную руку из куска чистого серебра.

После этого Племена Богини Дану правили Темрой, постигая правильный ход вещей, способствуя процветанию земли, совершенствуясь в ремеслах, воинском искусстве и магии.

Сыновья Голама, воина Галатии

Флот сыновей Голама-воина прибыл в Темру в конце года, чтобы взять ее силой у Племен Богини Дану; и они бились с ними в битве при Слиаб Мис на третий день после высадки. В этой битве пала Скота, жена Голама; и могилу Скоты можно увидеть между Слиаб Мис и морем. Там также пала Фас, жена Уна, сына Уйге, и от нее названа Гленн Файши. После этого сыновья Голама бились в битве при Тальтиу против трех королей Племен Богини Дану – Мак Куйла, Мак Кехта и Мак Грене. Битва продолжалась долгое время, покуда Мак Куйл не пал от руки Эревона, Мак Кехт от руки Эвера, а Мак Грене от руки Амергина. Три их королевы тоже были убиты; Эйре от руки Сурьге, Фодла от руки Эдана и Банба от руки Кахера. В битве были наголову разбиты Племена Богини Дану, и их истребляли везде, где их настигали. Там пали от руки сыновей Голама, помимо этого, и двое прославленных вождей, когда их настигли при бегстве, а именно Фуад на Слиаб Фуад и Куайльнге на Слиаб Куайльнге.

С этого времени началась Эра Людей (re duine, r.d.).

Племена Богини Дану слишком сроднились с этой землей, чтобы исчезнуть бесследно. Их потомки до сих пор живут среди нас и рядом с нами. Но об этом позже, в рассказе о расах Темры.

Bliaine* 1-16 r.d.

В первый год Эревон и Эвер вместе приняли власть над Темрой и разделили Темру на две части между ними. Много деяний совершили они вместе, но возник в конце этого года между Эревоном и Эвером спор о трех холмах. Из-за этого была между ними битва на краю Бри Дав в Тохар Этер Да Маг; и это зовется битвой при Гейшилл. В битве был разбит Эвер, и он пал в ней. В той же битве пали также трое знаменитых вождей людей Эревона – Гостен, Сетга и Сурьге их имена. После этого Эревон принял власть.

В первый год правления Эревона над Темрой, и на второй год после прибытия людей Эревон разделил Темру между вождями. Теа, дочь Лугайда, сына Ита, на которой Эревон женился, когда ему отказала Одва, была той, что потребовала от Эревона как свадебный дар выбрать холм, в любом месте, где она пожелает, дабы она была погребена там, и чтобы курган и могильный камень были там поставлены, и дабы каждый вождь ее народа, что когда-либо родится, жил там. Поручителями, что обещали ей выполнить это, стали Амергин Глуингел и Эвер Финн. Холм, который она выбрала, был Друйм Кайн, то есть Темайр. Это ее именем он назван, и на нем она была погребена. Одва, мать Муймне, Луйгне и Лайгне, умерла, и была погребена в Одва. Битва при Куйл Кахир, в которой Кахир был убит Амергином Глуингелом, случилась в этом году; и его могила была вырыта на том месте, и потому зовется Куйл Кахир его именем.

Во второй год правления Эревона в Темре, Амергин Глуингел, сын Голама-воина, пал в битве при Биле Тинед (Сожженном Дереве) от руки Эревона. Излились реки в разных частях Темры в этот год и было их девять, девять и еще три.

В пятнадцатый год правления Эревона, умер он в конце этого года в Рат Бетах на Эйр, в Аргат Росс.

Bliain 50 r.d.

Это было первый год правления Конмаэля, сына Эвера, в Темре. Он был первым королем Темры из Кайсила. Конмаэль, сын Эвера, проправив Темрой тридцать лет, пал в битве при Аэнах Маха от руки Тигернмаса, сына Фоллаха.

Bliain 156 r.d.

Это был семнадцатый год после шестидесяти лет, как Тигернмас стал королем над Темрой. Это он сражался в битвах против народа Эвера и других жителей Темры, а также иноземцев. И именно при Тигернмase было впервые выплавлено людьми Темры золото - в Фойтре Артур Лиффе. Это Ухадан, медник из Фир Куалани, выплавил его. Именно он впервые в Темре стал опрашивать кубки и броши золотом и серебром. Именно при нем одежду стали красить в фиолетовый, синий и зеленый цвет. В конце этого года он умер, и три четверти людей Темры вместе с ним, когда собрались в Брефне на поклонение Крому Круаху (Кровавому), что был главным идолом, которого почитали тогда в Темре. Это случилось точно в ночь на Самайн.

Bliaine 157-163 r.d.

Темра была без короля во время этих семи лет.

Bliain 164 r.d.

Это был первый год правления Эохайда Этгадаха (Одетого) над Темрой. Его назвали Эохайд Одетый, потому что это он впервые повелел, чтобы носили в Темре одежду разных цветов, дабы различать честь каждого по его одеянию, от самого низшего до самого высшего. Таково было различие, сделанное между ними: один цвет в одежде рабов; два в одежде воинов; три в одежде славных героев или юных правителей земель; шесть в одежде олламов; семь в одежде королей и королев. В конце четвертого года его правления он пал от руки Керны, сына Эврика, в битве при Темайр.

Bliain 168 r.d.

Первый год совместного правления Соварьке и Керны Финна, двух сыновей Эврика, сына Эвера, сына Ира, сына Голама, над Темрой; и они разделили ее между собой на две части: Соварьке жил на севере, в Дун Соварьке, а Керна на юге, в Дун Керна. Они были первыми королями Темры из народа Ира. После того, как эти короли сорок лет совместно правили Темрой, Соварьке был убит Эохайдом Менном, из фоморов, а Керна пал от руки Эохайда Фаваргласа, сына Конмаэля.

Bliain 317 r.d.

После того как Энна Айргтех двадцать семь лет правил Темрой он пал от руки Ратэхтайга, сына Маэна, сына Энгуса Олмукада, в битве при Райгне. Именно Энна Айргтех сделал серебряные щиты в Аргат Рос, и он отдал их людям Темры вместе с лошадьми и колесницами.

Bliaine 348-367 r.d.

Годы правления Фиахи Финскотаха над Темрой. После того, как Фиаха Финскотах двадцать лет правил Темрой, он пал от руки Муйневона, сына Каса. Каждая равнина в Темре изобиловала цветами и клевером во время правления Фиахи. Эти цветы, кроме того, оказались полны вином, так что вино было разлито в сверкающие сосуды. Вот почему он до сих пор носит прозвище Фиаха Фин (Винный) Скотах.

Bliain 382 r.d.

После десяти лет правления Фальдергдойда он пал от руки Оллама Фодлы, сына Фиахи Финскотаха в битве при Темайр. Именно при короле Фальдергдойде вожди впервые стали носить на руках золотые кольца.

Bliain 383 r.d.

Первый год правления Оллама Фодлы, сына Фиахи Финскотаха.

* Bliain – год (гэльск.), мн.ч. bliaine.

Bliain 422 r.d.

Оллам Фодла, проправив Темрой сорок лет умер в своем доме в Темайр. Он был первым королем, что устроил Праздник Темайр (Feis Teamhrach), и это он построил Дом Оллама в Темайр. Это он также назначил по вождю в каждый туат и по бругайду (хозяину заезжого дома, бругидена) в каждую область, дабы все они служили королю Темры. Эохайд было сначала имя Оллама Фодлы; и его звали Оллам Фодла, потому что вначале был он ученым олламом, а затем королем Фодлы, то есть Темры. Ему принадлежит первое собрание законов страны, Законы Фениев*. Он также повелел проводить Фестиваль в Темайр каждые три года в канун Самайна. На этот Фестиваль собираются ученые люди со всей страны, чтобы обсуждать и изменять законы, а также приводить в порядок и поддерживать летописи и предания о старине мест.

Bliain 442 r.d.

Это был двадцатый год правления Финнахты, сына Оллама Фодлы, над Темрой. Затем он умер от чумы в Маг Иниш, в земле Уладов. Именно в правление Финнахты выпал снег со вкусом вина, от которого почернела трава. Оттого и прозван он Финнахта (Белоснежный). Вначале имя его было Элив.

Bliain 459 r.d.

Семнадцатый год правления Сланолла, сына Оллама Фодлы, над Темрой. Он умер в конце этого года в Темайр, и неизвестно, какая болезнь унесла его; он был найден мертвым, но цвет его не изменился. Потом он был похоронен, и после того, как его тело сорок лет пролежало в могиле, его выкопал его сын, то есть Ойлиль сын Сланолла, и тело за все это время не разложилось и осталось нетленным. Это стало великим чудом и вызвало большое удивление у людей Темры.

Bliain 759 r.d.

В этот год Маха Мон Руад, Маха Рыжеволосая, одна из немногих верховных королей Темры, приняла власть. Маха, рыжеволосая дочь Аэда Руада Мак Бадарна, сына Бадарна, сына Айргедмара, сына Сиорлама, сына Фиона, сына Брахи, сына Лабрайда, сына Кайрбе, сына Оллама Фодлы, семь лет правила Темрой после Кимбаэта, пока не пала от руки Рехтайда Ридерга из Кайсила. Известная лечебница Bron Bherg (Дом Печали), была возведена по ее приказу и по сию пору принимает всех нуждающихся в помощи независимо от их положения.

Bliain 1006 r.d.

Это был первый год правления Туатала Техтмайра (Туатала Законного). И время его правления было 30 лет. Именно во время его правления было решено, что верховный король не может иметь дом ни в одном из четырех королевств (Улад, Лайгин, Кайсил, Круахан), он должен быть королем над ними всеми и не отдавать предпочтения ни одному из них. И было решено, что он должен управлять с независимой территории, называемой срединным королевством или Миде.

Bliain 1053 r.d.

Это был первый год правления Конна Ста Битв, сын Федлимида Рахтмара, верховного короля Темры, и Угны, дочери короля Лохланнаха. Дедом его был Туатал Техтмайр, верховного короля Темры.

Тридцать пять лет правил Темрой Конн Кет-Катах, а всего царствовал он пятьдесят три года. И был он воистину лучшим королем, которого только знала Темра. Ни до того, ни после не жилось в Темре лучше, чем при нем, если не считать правления внука его, которого звали Кормак. Не скажешь даже, чье правление было славнее, и надо признать, как поэт Сенфуат, что ни в чем одно не уступало другому. Вот каково было правление Конна - без разбоя, без воровства, без болезни, без комаров, без слепней, без мошки, без сырости, без сильного ветра, без снега, но лишь с росой, дождем и туманом. Было оно без шершней и без ос, но лишь с пчелами в лесах у Темайр. Было оно без сухих деревьев, без жестокости к людям, без победных кличей, без стенаний, без истребления, без людей, у которых нет работы, без стражи, без горя. Не было в Темре в то время поры года без плодов, ночи без росы, дня без тепла. Зеленел каждый лес, а всякая река была полна рыбы, лишь только войдешь в нее по колено. Не было тогда ни копий, ни кинжалов, ни мечей... Кнут и стрекало служили в то время оружием. Лишь пятнадцать дней по весне работали тогда люди на полях, но зато трижды в году приносили они урожай. На рогах скотины куковали в ту пору кукушки. Сто завязей приходилось тогда на ветку, сто орехов на каждую завязь, девять... не меньше было молочных коров, чем быков в его время. Двадцать мер зерна или двадцать чаш меда стоила в его правление унция серебра. Двадцать четыре меры было в те времена в унции - такова была тогда цена коровы. Воистину, все это было похоже на рай, и казалась Темра обетованной страной под медоносным цветком трилистника. И было все это в правление Конна Ста Битв, как поет о том Эохайд Поэт. Правление Конна Ста Битв, пятьдесят да три года, без грабежа, без пожаров, без ран человеческих было, без воровства, без разбоя, без лжи, без болезни короткой или тяжелой, без слепней и шершней, без злых комаров, без долгих ливней, без сильного ветра, без снега, благородная брань, но всего лишь три дара: роса, капля дождя да туман.

Bliain 1103 r.d.

Это был первый год правления Кормака Мак Арта, сына Арта Одинокого и внука Конна Ста Битв. Имел прозвище Улфада (длиннобородый). Его телохранителями были Фианна, воины под командованием Финна Мак Кумайла (или Мак Кула). Темра процветала во времена его правления, которое продолжалось сорок лет, пока не умер он в Тех Клейтиг, когда кость лосося застряла в его горле; а может это призрак убил его по проклятию Маел-Кенна.

Bliain 1255 r.d.

Ниалл Девяти Заложников принял власть над Темрой в этот год. Во время его правления покорен был Маннин и разбойники Дал Риады не осмеливались тревожить побережье Темры. Установил он мир силы со всеми соседями королевства. И был он последним до сего дня из великих правителей Темры.

*Далее начинается новейшая история.
Стандартное игровое время – примерно 1570 год.*

Расы†

Кем бы ни были пришедшие под предводительством Cesair и Partholon'a, эти племена полностью исчезли.

Fir Bolg (Фир Болг) являются дальними родственниками Tuatha de Danann (Племена Богини Дану) и, несомненно, обе эти волны переселенцев принадлежат к эльфийской расе. Поселения тех, кто может быть идентифицирован как прямые потомки Фир Болг до сих пор существуют на островах на западе Темры. Некоторая часть Фир Болг, вероятно, смешалась с друу (которые откололись от наземных эльфов еще на заре эльфийской цивилизации). Наиболее искусные в магии представители этого племени (и их спутники) до сих пор живут в потустороннем мире.

До прихода людей эльфы Tuatha de Danann являлись доминирующей расой на Темре. Основные их контакты были с Фир Болг и, конечно, фоморами (Fomorí, обитатели моря). Далеко не всегда эти контакты носили враждебный характер. Под давлением других рас фоморы к настоящему времени окончательно выродились; возможно, только в потустороннем мире еще живут те, кто помнит величие этой расы могучих воинов и искусных магов.

Эльфийские хроники описывают также контакты с дварфами, которые населяли (и до сих пор населяют) некоторые горные массивы Темры. Уже не менее двух тысячелетий эти две расы относятся друг к другу весьма прохладно, если только не враждебно. Легенд о возникновении дварфов существует множество, а свои знания по этому вопросу дварфы не раскрывают. Возможно, они являются творением какого-то Бога, возможно, они порождены самой землей Темры, т.е. природными силами.

Гномы и хафлинги никогда не были особенно многочисленными в земле Темры. Эльфы отмечают их появление незадолго‡ до прихода людей. В настоящее время основная часть гномов живет в городах, занимаясь ремеслом (таким как, например, ювелирное

* Свободных Людей (Fénechus).

† В этом разделе слово «люди» означает именно расу human.

‡ По эльфийским меркам. Вероятно, 300-500 лет.

дело, торговлей. Многие известные барды современности – гномы. Собственных поселений гномов мало, они представляют собой, как правило, обширные «норы» в холмах, иногда дополненные небольшими деревянными постройками на поверхности. Халфлинги также практически не имеют постоянных поселений, они большие любители бродяжничать (с целью «посмотреть мир», конечно), встретить их можно, как правило, в городах. Отношение к халфлингам настороженное, поскольку мелкие ценные предметы часто «случайно попадают» в их карманы. Остепенившиеся халфлинги живут в городах людей и являются уважаемыми членами общества. Основные их занятия – ремесла (например, кожевники, портные, шорники) и содержание гостиниц или таверн.

После поражения Tuatha de Danann они разделились на несколько практически самостоятельных рас. Часть ушла в потусторонний мир, не выдержав давления более молодых рас, в первую очередь, людей. Сейчас эту ветвь эльфийской расы называют «сиды» (*sidhe**). Некоторая их часть достигла божественного статуса (многие – еще задолго до прихода людей), они и являются Богами Темры в настоящее время. Сиды имеют несколько чудесных свойств: «Фет Фиада (магическая дымка) из-за чего и были они невидимы, Пир Гоибниу, дабы отвратить от королей смерть и старость, и свиней Мананнана, чтобы могли убивать их и снова были живыми те свиньи». Конечно, этим магические способности сидов не исчерпываются.

Оставшаяся часть эльфов в большей или меньшей степени научилась сосуществовать с захватчиками, сохранив, по большей части, чистоту крови и свою культуру. Именно их жители Темры называют «эльфами». Как правило, эльфы живут или отдельными поселениями (чисто эльфийскими) или в городах людей.

К полуэльфам отношение настороженное. Вызвано это тем, что по распространенным легендам (имеющим реальные основания) злые сиды или иные представители «маленького народца» (*fey*) подменяют человеческих детей. Якобы такие подменыши вырастают в настоящих «чудовищ», если не внешностью, то характером. Неприязнь к этим полумифическим, но несомненно злым и не считающимся ни с чем существам, переносится и на всех полуэльфов. Но в основном все зависит от взглядов конкретного жителя страны на эту проблему. В большинстве случаев полуэльфы, не имеющие во внешности характерных признаков сидов, будут встречены вполне нормально.

Полуорки весьма редки. Жители Темры недолюбливают их за малоприятную внешность и вызывающую зависть силу.

Общей чертой многочисленных волн переселенцев в Темру является то, что тотальное уничтожение предшественников никогда не входило в планы победителей. Однако побежденные очень быстро перестают существовать как единая сила, частично уничтожаясь, частично вытесняясь в менее удобные места обитания, частично ассимилируясь захватчиками. Также примечательно, что каждая новая волна переселенцев является культурным преемником прежних обитателей, перенимая (и развивая) их законы, космологические взгляды и отношения с соседями.

Необходимо еще отметить расу круитни (*cruithni*). По слухам, круитни обитают в горах северной части Дал Риады. В землях Темры круитни отсутствуют, по легендам они были полностью истреблены то ли эльфами, то ли людьми в начале завоевания этими расами Темры. Вся информация о них – косвенная. Нет ни одного достоверного свидетельства встречи с представителями этой расы, попытки установить с ними контакт заканчиваются летальным исходом. На месте стычек с ними не находили ни трупов, ни каких-либо предметов. Многочисленные легенды сходятся на том, что представители этой расы отличаются маленьким ростом, большой физической силой, мастерством и свирепостью в бою. Также отмечают факт использования воинами боевой раскраски (или татуировок), полностью покрывающих их тело и лицо. Ходят слухи о распространенности среди круитни обычая употребления в пищу как своих соплеменников, так и представителей других разумных рас. Эльфы свое родство с ними отрицают, дварфы явно отличаются более мощным телосложением.

Общественное устройство

Родовые отношения

Минимальным составным элементом общества является большая семья – *фине* (*fine*), во главе которой стоит самый старший из ее членов – старейшина, или *кенфине* (*ceannfine*, досл. «глава семьи»). Функции старейшины сводятся, в основном, к распределению земли между родственниками. Границы родства в пределах одной семьи распространяются на старейшину и его младших братьев, их детей и внуков. Семейная земля находится в общем владении. Женщины из такой семьи, выходя замуж, либо покидают ее и попадают в семью мужа, либо (при желании мужа) могут остаться с родственниками, при этом дети от такого брака также считаются членами этой семьи и имеют право на земельный надел и наследство. Возможно также вхождение мужа в семью жены (с согласия родственников). Семья, понимаемая как супруги и их дети, не является сколько-нибудь значимым элементом общества, хотя сам факт таких отношений приводит к возникновению имущественных и социальных отношений между *фине* мужа и жены.

Основная роль в обществе принадлежит роду. Такая группа семей – *дербфине* (*derbhfine*) – состоит из всех потомков одного прадеда. Каждый член королевского дербфине имеет право наследовать трон. Он избирается свободными жителями туата, когда трон становится вакантным. Престол ни в коем случае не может занять человек, имеющий какой-либо ущерб (калека или психически нездоровый человек).

Несколько семей, связанных родственными узами, составляют родовую общину, или септ (*sept*), во главе которого стоит правитель, или вождь (*flaith*), избирающийся из наиболее уважаемых и состоятельных общинников. Чаще всего вождем становится старший сын кого-либо из старейшин, при этом предпочтение отдается тому, среди чьих родственников раньше уже были вожди – как правило, это приводит к тому, что власть вождя наследуют члены одной и той же *фине*. Вождь в рамках своего рода выполняет судебные функции, занимается урегулированием межсемейных споров, он же собирает ополчение по требованию короля племени.

Следующей ступенью организации общества является племя, или туат (*tuath*), объединяющий несколько септов, проживающих на общей территории и восходящих к общему легендарному предку. Во главе туата стоит король (*ri*, *ri tuatha*), при котором, согласно законам, должны обязательно находиться главный судья-законовед бритаем (*brithem*) и королевский поэт ригфили (*rigfili*). Кроме того, каждому племени полагается как минимум один священник, как правило эренах (*airchinnech*) – настоятель местного храма, имеющий собственную семью и земли. Всего в Темре в настоящее время около трехсот туатов.

Король племени подчиняется королю более высокого ранга – *руири* (руири, «над-королю»), который правит несколькими туатами. Еще выше стоит король провинции, т.е. «пятини» (койкед, *coiced*), одной из основных областей Темры – Круахан, Улад, Лайгин, Кайсил, а также король Миде (функции которого исполняет верховный король Темры). Такие короли часто именуется «королями над королями» (*ри руйрех*, *ri ruirech*).

Высшая власть принадлежит верховному королю (*ард ри*, *Ard ri*).

Следует отметить, что некоторые могущественные роды по многочисленности населения и военной силе могут соперничать с целыми туатами, а отдельные наиболее крупные туаты – с провинциями. В таких случаях вертикальная субординация может нарушаться и, например, король племени может на равных заключать договоры и обмениваться заложниками с королем провинции.

Распространен также институт королевских представителей – танистов (*tanaise*, досл. «второй», или *tanaise rig*, «второй после короля»). Титул таниста может носить также наследник. Обычно «над-король» назначает танистов в каждый из подвластных ему туатов, а король туата – в каждый септ.

Социальная иерархия

Общество имеет иерархическую структуру. Самым важным является деление на «привилегированных» (*nemed*, *soernemed*) и «непривилегированных» (*doernemed*).

* По большей части соответствуют Grey Elves во второй редакции AD&D. Обычные эльфы аналогичны High Elves второй редакции AD&D.

К первым относятся короли, вожди, священники, друиды, судьи и филиды («поэты», *fili*) всех рангов (но не обычные барды). Ко вторым – большинство свободного населения, торговцы, маги и колдуны, иностранцы и «люди ремесла» (за исключением поэтов). Рабы в эту схему не включаются вовсе. Соответственно своему положению привилегированные сословия обладают как общими преимуществами (в основном связанными с судопроизводством), так и специфическими правами – например, правом на свободное гостевание в любом доме у любого человека.

Общество имеет кастовую структуру (в порядке возрастания социального положения):

- ❖ рабы
- ❖ непривилегированные касты
 - полусвободные (слуги и безземельные крестьяне)
 - люди ремесла (ремесленники, барды)
 - благородные, айре (мелкие землевладельцы, разбойники и подобные им воины[†])
- ❖ привилегированные касты
 - Аос Дана (*Aos Dana*), правители (вожди, воинская аристократия, крупные землевладельцы, жрецы, судьи)
 - короли (особы королевской крови, т.е. короли и их ближайшие родственники)

Вне стандартного кастового деления находятся

- ❖ храмовые воины
- ❖ филиды
- ❖ друиды

Друиды по положению в обществе аналогичны особам королевской крови, прочие внекастовые категории – правителям (Аос Дана).

На низшей ступени иерархии стоят рабы (*mug*), или *senchleithe* (досл. «старый дом»). Рабами обычно становятся военнопленные, отданные в рабство (возможно, временное) по решению суда или добровольно идущие под ярмо – изгои и те, кто не имел или лишился собственности.

Следующую ступень социальной иерархии составляют полусвободные – безземельные арендаторы (*mruigfer*) и слуги (*ceile*). Арендатором считается всякий земледелец-общинник, вынужденный работать на чужой земле ввиду отсутствия или недостатка собственной, и имеющий собственности меньше, чем стоимость одной молочной коровы; слугой считается любой человек, добровольно поступивший в услужение к другому, обычно за плату или под гарантию защиты. Такая служба обычно временная, допускается служить нескольким господам одновременно.

Следующими по рангу стоят ремесленники, которые передают свою профессию по наследству, притом как по мужской, так и по женской линии (кузнецы, *gobainn*, являющиеся наиболее уважаемой профессией, принадлежат этой же группе, но составляют исключение в части определения их цены чести), и обеспечивают себе пропитание исключительно своим ремеслом. В широком смысле «ремесленниками» считаются все люди различных профессий, требующих специальных знаний и навыков: плотники, кузнецы, ювелиры, врачи и др. – все они относятся к фодане (*fodanae*), т.е. к «низшим ремесленникам». Они не имеют право ни на общинную, ни на личную землю – если ремесленник приобретает собственный надел, он лишается права наследственной передачи профессии. Часто младшие дети ремесленников или становятся земледельцами, или покидают свой септ и находят пристанище либо при монастыре, либо при дворе какого-либо из королей.

Отдельную категорию «людей ремесла» составляют филиды (поэты, *fili*). Несмотря на то, что они также не должны владеть землей, они пользуются всеми правами привилегированных сословий – так, они не привязаны ни к какому племени, вольны переходить от одного короля к другому, и никто в Темре не имеет права отказать им в гостеприимстве. Их стихотворения, поэмы и песни – одни из самых дорогих товаров. Все филиды организованы в единую общность, включающее семь рангов, при этом в зависимости от ранга филид может сочинять и исполнять только произведения определенного жанра и метрического размера. В отличие от филидов, барды не являются привилегированной профессией и приравниваются к простым ремесленникам. Они могут либо исполнять произведения, сочиненные другими поэтами, либо сочинять стихи низшего разряда – «бардовскую поэзию» (*bairdne*), не включающие, например, генеалогии и надгробные плачи по вождям.

Помимо филидов к «высшим ремесленникам» (дагдане, *dagdanae*) относятся профессиональные судьи (бритем, *brithem*).

Всякий человек, владеющий скотом, считается «благородным», айре (*aire*). Айре составляют большую часть населения Темры. Самый низший из рангов благородных людей, предполагает владение хотя бы одной молочной коровой. Важно отметить, что коровы являются не только универсальной мерой стоимости – к примеру, человек, владеющий имуществом, эквивалентным по стоимости нескольким коровам, но не имеющий самих коров, не считается «благородным». Статус благородного предполагает в первую очередь право на владение землей – айре имеют право на свою долю общинной земли, могут покупать, продавать и завещать личные наделы. Также они могут содержать слуг и рабов, вправе при случае рассчитывать на помощь своего септа или племени. В случае необходимости составляют ополчение королевского войска. При проезде через их земли короля обязаны обеспечить приют, пропитание и развлечения на все время его пребывания, таким же образом обязаны привечать и странствующих филидов. Кроме того, к айре причисляются профессиональные воины. В частности, представители такой профессии, как разбойники.

Вне социальной иерархии, а, следовательно, и вне закона, ставятся изгои[‡] (*deorad*), сумасшедшие (*geilt*), заклинатели, практикующие «нечестивые» обряды (*cainte*), преступники, скрывающиеся от наказания.

Нужно отметить, что рабы не являются абсолютно бесправной кастой, это обычные работники, но не получающие плату за свой труд и не имеющие возможности покинуть хозяина. Они, как правило, живут в том же доме, что и хозяин, принимают пищу вместе с другими слугами и обычно вместе с хозяином за одним столом, обладают свободой передвижения (в разумных пределах). Самыми существенными ограничениями являются запреты на владение собственностью и на вступление в брак вне пределов своей касты. Супруги и дети не могут быть разлучены (например, проданы разным хозяевам).

Одежда несет признаки касты и рода. Как правило, для этого используется плащ (плед), сделанный из специальной клетчатой ткани, полосы которой представляют требуемые цвета. Возможно также украшение одежды цветными лентами. Кастовые отличия отображаются количеством цветов в одежде: один цвет в одежде рабов[‡]; два в одежде воинов; три в одежде славных героев или юных правителей земель; шесть в одежде филидов и олламов; семь в одежде королей и королев. Для внекастовых сословий требований по количеству цветов в одежде не предъявляется. Используемые цвета могут представлять провинцию, род занятий, клан и другие данные о человеке.

Смена статуса

Всякий король или судья, вынесший неправильное судебное решение, священник, нарушающий заповеди своей религии, поэт, сочинивший плохие стихи, бесчестно поступивший правитель могут быть лишены привилегий своего статуса и приравнены к простым айре (в лучшем случае). Человек, не имеющий полагающегося количества скота и не содержащий необходимого числа слуг, которыхми он обязан обладать для поддержания своего статуса – так, вождь септа должен содержать минимум десять слуг, король – минимум пятнадцать, – также теряет статус. Статус жен и детей при этом остается прежним.

Действует общее правило: «Человек лучше, чем его происхождение». Однако, если человек нажил имущество, может содержать скот и слуг в числе, соответствующем более высокому рангу, его статус повышается только по общему решению племени,

* Юридически никому не подчиняются и обычно служат тому королю, который дает им приют и покровительство, либо же хорошо платит. Занимаются исключительно войной как наемники, а при отсутствии таковой – грабежом и разбоем. В принципе, вполне уважаемая профессия.

† Изгнанные за какое-либо деяние из своего клана.

‡ Как правило, используется какой-либо нейтральный цвет – серый, коричневый.

автоматическое повышение статуса происходит только у его детей (после их совершеннолетия и когда они подтверждают свою способность соответствовать новому статусу) или даже у внуков.

Брак не изменяет социальный статус супругов, но их общие дети наследуют наиболее высокий из статусов родителей.

Королевская власть

Короли и их прямые родственники занимают высшую ступень социальной лестницы. Король любого ранга, от короля туата до короля пятинны, выполняет все традиционные для королевской власти функции – собирает и возглавляет войско, руководит в суде, управляет общественными работами (такими, как прокладка и ремонт дорог, строительство ирригационных сооружений, расчистка земель, возведение мостов и собственных резиденций), заключает договора с соседями. Кроме того, король обязан следовать ряду предписаний, важнейшие из которых следующие.

- ❖ Король должен раз в году объехать все свои владения в определенной последовательности, раздавая строго установленные в зависимости от каждого племени и статуса подчиненного правителя или главы септа дары (*tuarastla*) – мечи, кольчуги, одежду, коней, рабынь, золотые украшения и, в свою очередь, принимая ответные дары (*cisa*) – в основном скот, ткани, дичь, пиво и разного рода еду. Такой объезд отчасти заменяет (но не исключает) сбор дани.
- ❖ Как минимум раз в году король должен устраивать для всех своих подданных большое празднество – оэнах (*oenach*), сопровождавшееся пиром, ярмаркой, поэтическими и спортивными состязаниями.
- ❖ Король должен иметь (поддерживать или построить и содержать) на своей земле «заезжий дом» (бруиден, *bruiden*), в котором любой гость вправе рассчитывать на приют и угощение. Кроме того, всякий, находящийся в бруидене, находится под личной защитой короля и неприкосновенен, причиненный ему ущерб наносит ущерб чести самого короля и чести хозяина этого дома.
- ❖ Король, принимая власть, должен обменяться заложниками со всеми королями-соседями, а также отплатить заложников вышестоящему королю и взять таковых с нижестоящих. При каждой смене короля такая процедура повторяется.
- ❖ Король не должен был покидать пределы своей резиденции в одиночестве, иначе он теряет свою честь.

Существует титул «верховного короля» всей Темры (*Ard ri*), который одновременно является королем Миде и имеет свою резиденцию в Темайр. Верховный король должен управлять с независимой территории и не может иметь дом ни в одном из четырех королевств (Улад, Лайгин, Кайсил, Круахан), поскольку он должен быть королем над ними всеми и не отдавать предпочтения ни одному из них.

Ритуал вступления короля в должность в сущности является заключением символического брака между королем и землей, которой он правит, с которой он связывается неразрывными узами.

Важнейшим понятием, определяющим правление, является «Правда» (*fir*) короля. Если правление короля справедливо, он соблюдает Правду, то земли его рода и весь его туат процветают. Если король вредит своей Правде, какими-либо несправедливыми действиями, несправедливостями и т.п., то это неблагоприятно отражается и на жизни всех его соплеменников. Сами природные элементы восстают против короля, утратившего правду. Нарушение королевских обетов (гейсов) также вредит королевской правде и, помимо его самого, укасающим образом отражается и на подвластных ему землях. «Три вещи. без которых нет короля: договор с другими королями, королевский праздник, изобилие в его царстве».

Наследование королевской власти осуществляется различными способами. Наследником может стать прижизненно провозглашенный преемник – ригдомна (*rigdomna*), не обязательно являющийся родственником короля, или же танист – «второй после короля», обычно наиболее знатный и влиятельный человек в королевстве, который тоже назначается королем. При их гибели или отсутствии власть переходит к старшему из родственников короля – брату или дяде. Если и таковых не находится, королем становится самый знатный из соплеменников. В любом случае кандидатура утверждается собранием племени (по крайней мере, наиболее уважаемых его членов) и в подавляющем большинстве случаев соблюдаются следующие правила:

- ❖ «король должен быть сыном одного короля и внуком другого»;
- ❖ король не может иметь никаких телесных изъянов – калека от рождения или человек, потерявший в битвах руку или глаз, ни при каких условиях не может быть избран королем†;
- ❖ королем не может стать умственно отсталый или безумец;
- ❖ королем не может быть избран человек, в прошлом уличенный в краже;
- ❖ королем не может быть избран человек, имеющий в обществе дурную репутацию.

Претендент на место верховного короля обязательно должен пройти особое испытание древними артефактами (плащ должен быть впору, камни должны пропустить колесницу, Лиа Фаль должен вскрикнуть).

Чаще всего в истории встречается такая последовательность наследования: король – брат короля – сын короля – брат сына короля или сын брата короля – внук короля.

Песнь поношения, сочиненная на короля уважаемым олламом, приводит к настолько серьезной потере чести королем, что он больше не может быть полноценным правителем.

О морали

Традиции играют основную регулирующую роль в обществе. Нарушение заветов предков всячески осуждается и приводит к «потере чести». Основным мерилом правильного поведения является «правда» (*fir*). Обязанностью каждого человека является сохранение своей «правды», т.е. некоторых принципов «правильного» поведения, диктуемых как личными предпочтениями человека, так и его кастой, религией и т.д. «Правда» не может рассматриваться как незыблемый кодекс поведения, характерный, например, для паладинов. Скорее это набор некоторых ограничений, свойственных поведению данного конкретного человека, и по которым он оценивает свои поступки (как «достойные» и «недостойные»). В подавляющем большинстве случаев «правда» включает определенный уровень «честности» и «гордости»‡. Например, не является зорным обманом противника на войне. Но в суде, скорее всего, на прямой вопрос будет дан прямой и правдивый ответ. Считается, что человек достаточно свободен в своих поступках, чтобы нести полную за них ответственность. Совершение недостойных (противоречащих «правде») поступков, особенно «озвученное» песней поношения филида, а также попадание в постыдные или просто недостойные ситуации, приводит к возникновению «стыда», который выражается в заметных моральных и даже физических проблемах.

Финн (Фионн) Мак Кумал (*Fionn MacCumhall*), легендарный предводитель воинов Фианны так говорил о воинских добродетелях:

«Если ты имеешь намерение стать витязем, веди себя тихо в доме великого человека; будь тверд на узком пути. Не бей свою собаку без повода; не наказывай свою жену не убедившись в её виновности; не рази в бою дурака, ибо он безумен. Не ищи недостатков в стоящих выше тебя; не поднимайся с места, чтобы принять участие в перебранке; не имей дела с людьми глупыми и дурными. Покажи две трети своего добросердечия женщинам, и малым детям, ползающим на полу, и учёным мужам, что слагают стихи, и не обращай грубо с простым людом. Не проявляй почтение ко всем и каждому; не будь готов разделить одну постель со своими товарищами. Не угрожай впустую и не говори громких слов, поскольку позорно провозносить суровые речи, если не сможешь в последствии их осуществить. Не покидай своего господина, откуда ты жив; не выдавай любого человека, который отдался под твою защиту, хотя бы даже за все сокровища мира. Не оговаривай других перед лицом их господина; это дело не достойно хорошего человека. Не распространяй лживые слухи, и не рассказывай сказок, которые всегда - лишь пустая болтовня. Не говори слишком много; поспешно не указывай на виноватых; каким бы храбрым бы ты ни был, не навлекай раздоры на свою голову. Не посещай

* Нужно отметить, что эти заложники, фактически, живут как члены семьи ущерб, неправомерно (в т.ч. случайно) причиненный им, приводит к возникновению серьезного «долга чести».

† Иначе он не будет нравиться своей супруге-земле.

‡ Что в целом характерно для варварских культур.

питейные дома, не придирайся к старикам; не суй свой нос в дела мелкого люда: таковы правильные наставления, что я говорю тебе. Не отказывайся поделится своим мясом; не выставляй дураками друзей; не противопоставляй себя великому человеку и не давай ему повода говорить против тебя. Быстро хватайся за оружие до тех пор, пока не будет выиграна последняя схватка. Не упускай счастливый случай, но вместе с тем следуй за своей добротой.»

Нужно отметить, что поступки, которые выглядят не слишком-то «благими», но связаны с риском и проявлением доблести (особенно, воинской), как правило, не являются осуждаемыми. К таким поступкам могут быть отнесены, например, грабеж (при наличии вооруженной охраны), угон скота и т.д. Бегство с поля битвы не является порочащим поступком, если не связано, конечно, с предательством своих товарищей. Скорее это «плановое отступление». В большинстве случаев считается, что сохранить жизнь и иметь возможность «взять реванш» за поражение лучше, чем погибнуть красиво, но бессмысленно.

Совершенно обычным трофеем, забираемым победителем с поля битвы, является отрезанная голова побежденного. В хранении коллекции голов общественное мнение не усматривает ничего предосудительного. Существует и такой обычай: мозги великих воинов, убитых в сражениях, смешиваются с известью, скатываются в круглый шар и высушиваются. В таком виде они хранятся на почетном месте; во время исполнения песен и сказаний о деяниях богатырей древности, принято снимать соответствующий шарик с полки и ласково и с почтением его поглаживать.

Преступник, признанный виновным, но загладивший причиненный им вред (выплатой виры, выполнением какого-либо задания для пострадавшего или его семьи и т.д.), не терпит никакого поражения в гражданских правах и не подвергается осуждению окружающими. Конечно, злоупотребление этим правилом может вызвать падение реальной цены чести или, что более вероятно, назначение (и выплату) награды за голову рецидивиста.

Сиды и другие обитатели потустороннего мира имеют существенно иную систему ценностей. Они не имеют привычных («общечеловеческой» точки зрения) понятий о добре и зле. Единственное, в чем сходятся все сказки, это строгое требование честного поведения с обитателями сидов. Они каким-то образом мгновенно распознают ложь (скорее всего, пользуясь своими обширными знаниями, а не магией) и жестоко наказывают обманщика. По крайней мере некоторые из племен сидов способны испытывать чувство благодарности и способны щедро отблагодарить даже за незначительную услугу. В целом, считается, что встреча с сидунами скорее опасно, чем приятное происшествие. Люди, живущие вблизи сидов, стараются свести контакты со своими соседями к минимуму.

Гейс

Гейс (*geas*) – род табу, налагаемого на человека либо по его желанию, либо в результате вмешательства высших сил. Кроме того, гейс может быть наложен родителями на ребенка (вскоре после рождения), друидами на правителя (по результатам предсказания) и т.д. Как правило, гейс является «платой» за получение некоторых дополнительных способностей. Гейс может быть снят только тем, кто его наложил. Наложить на кого-либо гейс по просьбе этого человека может любой «достойный» человек. Обычно это друиды, а также старейшины, мудрецы, священники. Гейс может быть также получен непосредственно божественным вмешательством как отклик на молитвы (часто после совершения специфических подвигов). Налагающий гейс не обязательно должен обладать способностями к магии, хотя само это действие, несомненно, имеет магическую природу. В случае, если пытающийся наложить гейс не является в достаточной степени «достойным» (это зависит, в частности, от характера гейса), то просто эффекта не будет. При неуспешной попытке наложения гейса на кого-либо может пострадать «правда» пытавшегося. Оба участника процесса мгновенно чувствуют результат своей попытки. Нарушение гейсов приводит к существенным проблемам для нарушителя, а также для его людей (подчиненных или зависящих от него). При нарушении гейсов короля страдает, помимо его самого, вся контролируемая им земля (могут возникать война, неурожай, болезни и т.д.).

Известный герой Седанта имел гейс не есть собачье мясо. Кроме того, он имел гейс «не проходить мимо котла, не разделив трапезу». Конечно, в какой-то момент он встретил у дороги трех старух, которые готовили собаку... Через день он погиб в битве.

Гейсы уникальны и специфичны для конкретного человека. Как правило, они хранятся в секрете и известны только самому «носителю» гейса и тому, кто этот гейс наложил. Например, Седанта получил гейс не есть собак после того, как получил кличку «Пес Куланна», после чего поедание собачьего мяса стало рассматриваться для него как каннибализм.

О законах

Цена чести

Считается, что любое преступление наносит ущерб «чести» пострадавшего, и наказание за него, как правило, состоит в выплате компенсации, или «цены чести», *энекланна* (*eneclann*, дословно – «лицо»). Ущербом «чести», помимо нанесения материального вреда личности или имуществу, считается также любое оскорбление, распространение порочащих слухов или неодобрительные высказывания в адрес пострадавшего, отказ в гостеприимстве, невыполнение обещания и т.д.

Эффект «стыда» (*condition*).

Возможно несколько вариантов, зависящих от ситуации, вызвавшей эффект.

➤ Позор.

В частности, ситуация, когда жертву застали в некоторый «недостойный» (интимный, смущающий и т.д.) момент. В сагах такие ситуации иногда возникают между близкими родственниками и проистекают из делания выглядеть максимально хорошо (например, муж застал жену купающейся).

В этом случае жертва должна сделать спасбросок воли (*Will*) против уровня сложности $DC=10$ + уровень персонажа, вызвавшего эффект + его модификатор харизмы (*Cha*). В случае успеха эффект отсутствует. В случае провала жертва *frightened* на 1дб минут, после этого *sickened* на 1д4 дней. Провал на 5 (или хуже) указанного *DC* вызывает эффект, аналогичный *Disease* (*Incubation 0, Damage 1d3 Con, 1d3 Wis*).

Натуральная 1 при спасброске вызывает немедленную смерть жертвы. Извинения, вира и т.п. могут быть приняты жертвой (в спорных случаях допускается проверка навыка *Bluff* vs. *Sense Motive*). В этом случае *DC* для *disease* становится равным 10 или уменьшается на разницу бросков *Bluff* и *Sense Motive* (но не может стать меньше 10). Вариантом является случайное совершение поступка, который человек считает постыдным для себя. Действия аналогичны описанным выше, но *DC* определяет *DM* в зависимости от ситуации. Урон своей «правде» можно загладить исправлением ситуации, с помощью священников достаточно высокого уровня, совершением подвига («слава стирает позор») и т.п.

➤ Глам дидин.

Воздействие песни поношения филида также может быть отнесено к эффекту «стыда». См. описание соответствующей способности.

➤ Атака обнаженных воинов.

Защищающаяся сторона может быть смущена как внешним видом, так и предполагаемой силой противника (поскольку он даже пренебрегает доспехами) и не может активно действовать. Ситуация не может возникнуть при серьезных физиологических различиях рас. Производится проверка впечатления, которое производят атакующие ($1d20$ + суммарный уровень атакующих + суммарный модификатор харизмы атакующих) против силы воли защищающихся ($1d20$ + суммарный уровень защищающихся + максимальный модификатор воли защищающихся). В случае проигрыша защищающаяся сторона имеет пенальти -1 на броски атаки, уровень защиты (*AC*), на все проверки способностей и навыков, на все спасброски. В случае проигрыша с результатом меньше 5 защитники *frightened*.

В случае выигрыша (в связи с презрением к нападающим и понимая неудавшуюся попытку психологического воздействия) защищающиеся имеют аналогичный бонус +1 ко всем броскам.

Энекланн, или энех (*enech*), представляет собой фиксированную сумму, выраженную в материальных ценностях – деньгах, движимом имуществе или скоте, зависящую от социального ранга. Специальной мерой измерения энекланна является кумал (*cumal*), эквивалентный стоимости девушки-рабыни (или стоимости трех молочных коров). В настоящее время кумал составляет 336гр. Кумал делится на шесть шедов (*shed*). Например, базовая цена чести короля провинции составляет 14 кумалов, цена чести для низшего из свободных рангов – два шеда. Базовый размер энекланна определяется кастовым положением человека и изменяется в случае изменения статуса, например, в связи с наследованием престола, получением большого наследства, изгнанием из племени, совершением подвигов, совершением несправедливых деяний и т.д. Песнь поношения, исполненная филидом, очень сильно снижает энекланн ее адресата (вплоть до нуля), только хвалебная песнь, исполненная для этого же человека, может восстановить его.

Энекланн выплачивается в судебном порядке (или по договоренности сторон) либо целиком, либо наполовину, либо в меньших долях, в зависимости от установленной меры ущерба. Он также являлся стандартной платой слуге за его работу (в год).

Цена чести женщины составляет минимум половину цены чести мужа, неженатой – минимум половину цены чести отца, вдовы с детьми – либо минимум половину энекланна старшего совершеннолетнего сына, либо две трети энекланна несовершеннолетнего сына. Базовая цена чести хозяина заезжего дома равна цене чести короля племени. К рабам понятие «цена чести» не применяется, поскольку если ущерб нанесен рабу, то страдает честь его хозяина.

Реальная цена чести может отличаться от базовой. На цену чести могут влиять совершение благих и неблагих поступков, накопление или утрата имущества, вступление в брак, песнь поношения филида и т.д.

Убийство

Выплата за убийство состоит из двух частей. Первая из них – вира, или эрик (*eraic*, синоним – *cro*), равняющийся, независимо от ранга и статуса, семи кумалам (2352 gr) за убийство мужчины и 14 кумалам (4704 gr) за убийство женщины. Вторая часть – цена чести убитого. Сумма эта делится между родственниками в зависимости от степени родства – чем ближе, тем больше. Компенсация за убийство раба выплачивается его господину.

При согласии семьи убитой (!) или при невозможности выплаты компенсации допускается кровная месть. В таком случае человек, совершивший убийство, на год объявляется вне закона, и в течение этого года группа специально назначенных «мстителей» из числа родственников убитого должна найти и убить его, при этом им всячески должны помогать члены племени убитой – кормить, давать приют и т.п. В случае неудачи месть считается несостоявшейся, а убитый – оправданным.

Убийство в битве, убийство вора на месте преступления, убийство при обороне от разбойного нападения и убийство человека вне закона признаются законными и не требуют никаких выплат.

Брак и семья

Трактат «Закон пар» (*Cain lanamna*) описывает различные формы сексуальных отношений мужчины и женщины (*lanamnas*, «полная связь») и понятие «брака». Некоторые виды таких отношений признаются *законными* (*slan*), некоторые – незаконными. Гомосексуальные контакты не запрещены, но не признаются формой брака. Допускаются широкие возможности для развода, законная измена жены с целью зачатия ребенка, а также возможность фактическому отцу выкупить своего ребенка из чужой семьи.

Основные виды *lanamnas* следующие.

- ❖ «Связь с общим имуществом» (*lanamnas comthinchuir*). Подразумевает, что супруги объединяют свое имущество для ведения совместного хозяйства. В случае заметного размера имущества каждого из супругов, говорят о браке с «общим правом»^{*}. Различают также варианты, когда доля одного из супругов незначительна или отсутствует. В этом случае говорят о «праве мужа» или «праве жены» соответственно.
- ❖ *Lanamnas foxail* подразумевает, что жена добровольно открыто уходит или похищается без согласия ее рода. В этом случае семья жены может потребовать выплаты пени, а также отказаться от дочери.
- ❖ *Lanamnas taidi* подразумевает, мужчина посещает женщину в тайне от ее рода. Дети в этом случае остаются в роду матери.
- ❖ Прочие виды, т.е. инцест, изнасилование (в т.ч. под воздействием магии или психотропных веществ), насильственное похищение, связь несовершеннолетних и связь умственно неполноценных признаются незаконными.

Первая разновидность отношений (*lanamnas comthinchuir*) – самая распространенная. В этом случае мужчина выплачивает женщине энекланн, ее родителям выкуп (*coibche*). Супруги объединяют свое имущество, родители супругов выплачивают (имуществом или финансами) «подарок» молодой семье, при этом доли семейств супругов строго одинаковы (что может повлечь существенные проблемы для них в случае заметного социального неравенства). Различают «главную» жену (*cetmuintir*), «вторую» жену (*ben tanaise*) и «всякую другую». Количество жен (как и мужей) законодательно не ограничивается. Кроме того, не возбраняется иметь и наложниц-приживалок (*dormuín*), чьи дети также считаются законными. По отношению к «главным» женам они находятся на положении служанок. Совместное проживание супругов не является обязательным (составляя особый «подвид» брака, изменяющий, в частности, имущественные отношения). Можно взять себе жену поверженного врага (в качестве жены или наложницы), но данная форма отношений признается законным только до тех пор, пока мужчина оставляет женщину при себе и содержит ее. Женщины имеют аналогичные права.

Наиболее распространенной формой является «пробный» брак, когда супруги, фактически, заключают «контракт» сроком на один год. Данный брак фиксируется в результате церемонии, проводимой священником или друидом. Расторжение такого брака производится совершенно свободно по взаимному согласию супругов или автоматически по истечении срока, если только супруги не высказали явно взаимного желания продолжать свои отношения (в этом случае «контракт» автоматически продлевается на следующий год). Священник, проводящий обряд, должен убедиться, что будущие супруги хорошо друг друга знают и действительно имеют твердое намерение вступить в брак.

«Постоянный» брак может быть заключен только между людьми, прожившими в «пробном» браке не менее года.

Проводимые при заключении такого брака ритуалы более величественные, а испытания для супругов – более сложные. Развод в случае «постоянного» брака практически невозможен (только в редких случаях и серьезными негативными последствиями для бывших супругов[†]).

Базовая цена чести рассчитывается в кумалах как сумма уровня (NPC и/или PC) пострадавшего, модификатора его касты и дополнительных модификаторов его «социального класса». Модификаторы следующие:

Модификаторы касты		Дополнительные модификаторы	
Полусвободные	0	Кузнец	2
Люди ремесла	1	Воин	0.5 (3 шеда)
Айре	2	Старейшина	0.5 (3 шеда)
Аос Дана	3	Вождь	1
Короли	5	Король племени	3
		Король провинции	5
		Верховный король	9

Например, некий кузнец, мастер Эохайд, *Expert 3*, имеет базовый энех в 3 (уровень) + 1 (ремесленник) + 2 (кузнец) = 6 кумалов (или 2016 gr). Он пользуется большим уважением своего племени за свою мудрость и здравые суждения, что добавляет к его цене чести 4 шеда. Кроме того, он сделал по заказу вождя несколько отличных мечей (*masterwork*), что добавило еще два шеда, а по заказу короля – «шедевр», великолепную решетку для украшения ворот, что увеличило его цену чести еще на кумал. Итого реальная цена чести мастера Эохайда составляет 8 кумалов (24 коровы, или 2688 gr, или эквивалентное количество другого имущества).

* Используется понятие «право требовать подчинения».

† В основном, религиозного характера.

Возможен также «временный» развод, при котором мужчина и женщина не считаются состоящими в браке друг с другом до исчезновения причины, породившей этот развод. Основанием для такого развода считаются, в частности, смерть, уход в монастырь, паломничество, поиск друга, живущего очень далеко, исполнение мести, а также уход женщины от стерильного мужчины с другим мужчиной с целью зачатия ребенка (в этом случае отцом ребенка считается постоянный супруг).

За исключением отдельных случаев (например, когда муж переходит в семью жены), дети считаются принадлежащими семье мужа. Дети, родившиеся от законной связи мужчины и женщины, не состоящих в браке, принадлежат семье женщины. Дети, родившиеся в результате незаконной связи остаются в семье женщины или, при невозможности этого (например, если женщина безумна) – являются «общими» детьми всего рода. Некоторые виды незаконной связи (например, связь безумцев) приводит к серьезной потере чести всем родом. В случае, когда состоящие в браке супруги, живут раздельно, дети остаются в семье матери до совершеннолетия, после чего сами решают, остаться в семье матери или перейти в семью отца.

Очень распространен обычай воспитания детей (в первую очередь, мальчиков) в других семьях. Ущерб, нанесенный такому ребенку, является ущербом семье воспитывающей его, кроме того, эта семья может иметь «долг чести» перед настоящими родителями ребенка. Традиционно, жители Темры с одинаковой любовью и почитательностью относятся как к своим настоящим родителям, так и к воспитавшей их семье. Как правило, все дети рода, достигшие пятилетнего возраста, воспитываются и обучаются совместно (как собственные, так и взятые на воспитание).

Днем рождения любого человека считается праздник Белтайн.

Судебная практика

Для проведения судебного разбирательства истец (жертва или род жертвы) заключает контракт с «адвокатом» для публичного объявления о нанесенном ущербе, предполагаемом преступнике, а также для представления своих интересов в суде. Вознаграждение адвоката зависит от характера рассматриваемого дела, минимально – 16 gr (седьмая часть стоимости молочной коровы), стандартно – 50-60 gr. Перед началом разбирательства адвокату выплачивается «залог», который равен установленному размеру вознаграждения и является платой за выигранное дело. Вознаграждение за проигранное дело, как правило, составляет седьмую часть залогу (остальная часть возвращается адвокатом). Подозреваемый может защищаться самостоятельно или также воспользоваться услугами адвоката.

Вынесенное судьей решение объявляется публично, исполнение решения суда должно начаться в течение трех дней с момента его оглашения. Срок исполнения также устанавливается судом.

Допускается множество видов «Божественного суда». Наиболее распространенными являются испытание котлом, когда подозреваемый должен достать из кипящего котла брошенный туда предмет, испытание раскаленным железом, испытание несмертельным ядом, когда судья по симптомам отравления должен определить степень виновности, и испытание, при котором подозреваемый должен встать ногами на разогретый в огне камень. В сложных случаях возможно прибегать ко жребию – в этом случае три жребия разных цветов либо бросают в воду, наблюдая за тем, какой из них утонет, либо заставляют подозреваемого достать один из них из котла или мешка. Соблюдение запрета на использование магии тщательно контролируется специальными представителями суда. С той же целью практикуются дуэли до первой крови или (реже) до смерти, а также несмертельные магические дуэли. Возможно выставление «защитника», который должен участвовать в испытании вместо подозреваемого или истца.

Одним из самых распространенных видов доказательства своей правоты без судебного разбирательства является «испытание голодом». Истец садится на порог дома ответчика и объявляет о вызове того на испытание. После чего начинает голодать. Ответчик должен принять вызов (присоединившись к истцу на крыльце). В противном случае он признается виновным и наносит серьезный ущерб своей чести. Голодовка «сухая», участники не имеют права покидать свое место. Сдавшийся или неспособный продолжать испытание признается неправым. Проигрыш испытания не влечет потери чести, наоборот, это считается благородным и достойным поступком (но, конечно, не в такой степени, как выигрыш). Иногда такие испытания заканчиваются смертью одного или обоих участников.

Люди вне закона

Вне закона могут быть объявлены: преступник, скрывающийся от наказания, «женщина, сбегавшая из семьи» без уважительной причины, «человек, который не может ухаживать за престарелыми родителями, человек с обгаренным оружием и человек, отказавшийся от своей фине», заклинатели, практикующие «нечестивые» ритуалы или занимающиеся наведением порчи, а также барды и филиды, вымогающие деньги или имущество под угрозой исполнения хулильных песен.

Возможно также объявление кого-либо вне закона по решению суда или собрания его туата.

Люди вне закона формально лишаются своего имущества (оно становится собственностью рода), ему запрещено давать приют (если хозяину известно о статусе гостя) за исключением храмов и заезжих домов, любой встречный имеет право убить его.

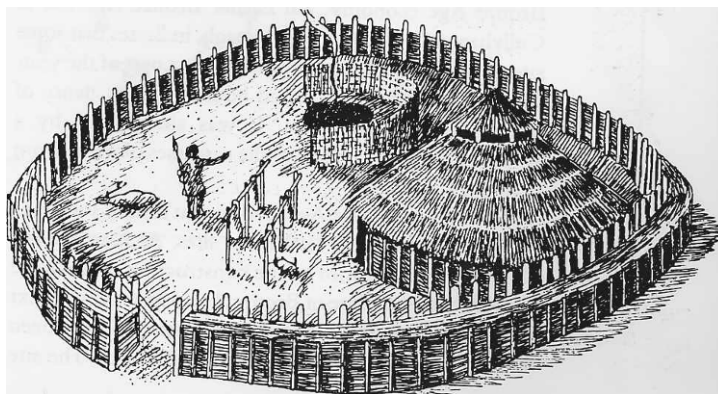
Жилища

Традиционным жилищем является рат (*rath*). Ратом называется любая, чаще всего круглая в плане территория, окруженная по периметру рядом укреплений – стеной (земляным валом, частоколом) и рвом, которые могут дополняться также оградой из камней с острыми гранями или живой изгородью из кустов ежевики и терна. Иногда рат сооружается на насыпной платформе, основным строительным материалом для него служит дерево или камень. Часто рат сооружается на вершине холма. Вал имеет стандартную высоту порядка 15-20 футов.

Как правило, рат рассчитан на проживание в нем отдельной фине или общины монахов, территория крупного монастыря также представляет собой увеличенных размеров рат. Иногда раты достигают внушительных размеров и имеют диаметр до 300 ярдов. Однако стандартный диаметр кольцевых укреплений рата – примерно 50-70 ярдов.

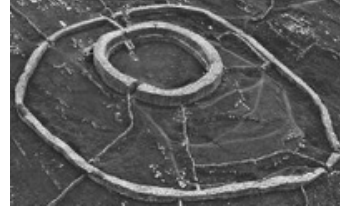
Внутри рата обычно сооружается деревянная или каменная вымостка – клахан (*clachán*), строятся дома и навесы, выкапываются подземелья (*úamha*) и землянки. Специально отгораживается место, где располагается фуалахт (*fúalacht*) – вымощенная камнем яма, в которой подогревается вода для приготовления пищи и мытья, отдельно ставится навес для большого котла. Имеется въезд для колесниц (реже два), защищенный массивными воротами, запирающимися на засовы, через ров ко въезду сооружается насыпь. Часто для рабов и слуг строится неподалеку отдельный рат, иногда особый большой рат сооружается для укрытия скота на время боевых действий или для защиты от угона.

Другим распространенным видом жилищ является замок (дун, *dun*), развившийся из хорошо укрепленного рата. Чаще всего дуны - постоянные или временные резиденции королей и местных правителей. Дуны могут иметь круглую, овальную или прямоугольную планировку, окружаются, часто в несколько рядов, высокими и толстыми стенами, и специально рассчитаны на оборону или осаду. Средний размер дуна – порядка 20-30 ярдов в поперечнике, высота стен – от трех до десяти ярдов. Входы в дун, для удобства оборонявшихся, обычно делаются узкими и имеют s- или г-образную форму. Дун сооружается, как правило, из камня. Вариантом дуна является брох (*broch*) – высокая (до 100 футов) каменная башня с внутренним двором.



Внутри дуна сооружаются дома и стенные пристройки, иногда неподалеку от него строится «медовый покой» (*tech midhuarda*) – длинный прямоугольный дом с двускатной крышей, служащий пиршественной залой.

На рисунке справа показано строительство типичного каменного дуна западного побережья Темры. Дун имеет два ряда стен, соединенных перемычкой, позволяющей свободно переходить с внешнего ряда укреплений на внутренний. Входы расположены так, что для проникновения внутрь, нужно, войдя за внешнюю стену, обогнуть внутреннюю на три четверти периметра. Видны также лестницы для подъема на стены.

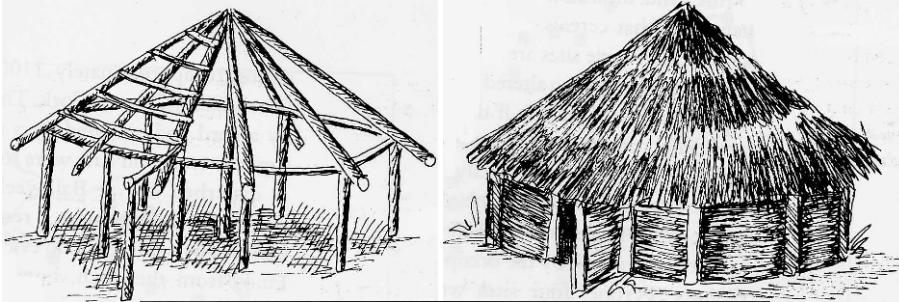


Следующий тип сооружений, кранног (*crannog*) – искусственный насыпной или свайный остров, на котором возводится рат. Кранноги строятся на изолированных или пойменных озерах, связь с берегом осуществляется посредством лодок или по легким мосткам, которые при необходимости легко разбираются. Могут быть как постоянным, так и временным жильем, сооружающимся на случай войны.

Другие виды жилищ – большие укрепленные дома, брудены или мур (*múr*), распространены значительно реже. Как правило, это просто очень крупные дома шатрового типа с центральным опорным столбом и несколькими входами, окруженные по периметру рвом, валом и частоколом. Высота бруденов обычно достигает 50 футов.

Кроме того, получили широкое распространение сторожевые башни, позволявшие обзирать окрестности. Обычно башни сооружаются внутри ратов как обыкновенные вышки с деревянным каркасом и без сплошных стен. Однако при храмах и монастырях строятся круглые каменные башни высотой до 100 футов, вход в которые располагался на высоте 10-15 футов и осуществляется по приставной лестнице. Такие башни служат как убежищем для монахов, так и хранилищем наиболее ценных реликвий, в первую очередь книг и магических предметов. Маги также весьма любят строить аналогичные башни, которые используют в качестве жилища и лаборатории.

Ниже на рисунках показано типичное жилище семьи обычных айре.



Городов достаточно мало, к ним могут быть отнесены столицы провинций и некоторые портовые поселения. Как правило, они представляют собой дун, окруженный обычными деревянными (реже каменными) домами айре и ремесленников. Иногда вокруг всего поселения также возводится стена или вал с частоколом.

Деревни же различного размера или отдельные дома встречаются в пределах одного или двух дневных переходов, по крайней мере в центральной (равнинной) части страны.

Про внутреннее устройство сидов известно мало. Немногие очевидцы рассказывают как о прекрасных дворцах, так и об обширных садах с редкими беседками (и без других строений). Возможно, все зависит от предпочтений обитателей. Внешний же вид сидов практически одинаковый. Стандартный сид представляет собой достаточно большой холм правильной формы, как правило, поросший травой. Обычно имеется лестница на вершину сида и вход, выложенный камнями. Иногда вход может быть скрыт от глаз смертных.



Типичный сид. Слева видна лестница на вершину.



Вход в сид.



Вид с вершины сида зимой.



Вид на бруг на реке Бойн с вершины холма в нескольких милях от него.

Разное



Основным элементом одежды является длинная рубаха (льняная или, реже, шерстяная), доходящая до колен у мужчин и до лодыжек у женщин. Поверх нее часто надевают еще одну, более короткую (до пояса или немного ниже). Иногда сверху еще надевают кожаный жилет. Штаны распространены мало, в основном, среди воинов. Костюм обязательно включает пояс, часто богато украшенный, и шерстяной плащ (плед). Плащи и подола рубах часто украшают цветной тесьмой или витыми шнурами, которые демонстрируют клановую и сословную принадлежность.

Из обуви распространены низкие кожаные ботинки на шнуровке и сандалии. Нередко ходят и вовсе босиком.

Большинство мужского населения носит длинные волосы, часто коротко обреза их спереди и заплетая в косы по бокам. Усы и бороду многие бреют. У женщин волосы обычно собраны в «хвост» или заплетены в косы и уложены «короной» вокруг головы. Священники и друиды коротко стригут волосы (или даже бреют голову), поскольку короткие волосы считаются атрибутом соприкасающихся со сверхъестественными силами. Однако нет никаких ограничений на ношение аналогичных причесок любым человеком.

Все жители Темры – большие любители украшать себя браслетами, кольцами, ожерельями, серьгами и т.д.

Практикуется постоянное ношение оружия, за исключением пиров и праздничных собраний.

У жителей Дал Рианды распространено ношение килта. Жители Лохланна чаще дополняют свой костюм штанами (часто кожаными), кроме того, они редко бреют бороды (что является предметом шуток об их родстве с дварфами... опасных для здоровья шуток...).

Верховая езда известна всем народам Темры, но в большинстве случаев не практикуется, поскольку считается почти неприличным занятием. Колесница же, наоборот, является неотъемлемым атрибутом знатного воина. Исключение составляют сиды, которые очень любят верховую езду и часто организуют пышные выезды. *Упряжь используется минимальная, стремна неизвестна в мире Темры*.

Деньги имеют малое хождение, за исключением городов. В остальной части страны более распространен натуральный обмен или оплата услугами.

Традиционно, ведение домашнего хозяйства – женская работа, работа в поле (и другие тяжелые работы) – мужское занятие. В связи с этим в период пахоты и сбора урожая большинство военных конфликтов прекращается, воины возвращаются для работ в поле.

Весьма важным понятием является *пребывание под защитой*. Если человек получил защиту, защищающий его не может (без ущерба для собственной чести) ни при каких условиях за исключением прямого нападения подзащитного на защитника выдавать своего подзащитного врагам или наносить какой-либо вред ему самому, его чести или его имуществу. Согласно традиции, отдавший еду в доме автоматически переходит под защиту хозяина дома. Частным случаем пребывания под защитой являются заложники, которыми обмениваются правители, наемные работники или дружинники получившие земли или скот в ленное владение от своего военачальника.



Имена

Имена для большинства рас формируются как <имя персонажа> + Mag/Nic (сын/дочь) <имя отца персонажа> + <название клана>. Вместо имени отца может использоваться имя некоторого известного предка, в этом случае вместо Mag или Nic используется Ua (внук, потомок, множественное число – Ui). Название клана может состоять из названия септа и названия туата или только из названия туата. Например, Fionnghuala Nic Amlaib Ui Cathail (Фионгуала, дочь Амлайба из септа потомков Катайла) из клана Eoghanacht Locha Lein. Допустимо написание Mag как Mac (во избежание путаницы со словом «долина»), а также Da вместо Ua (но это используется реже, поскольку возникает путаница со словом «два»). Также возможно использование в женских именах Ni вместо Ua и, редко, Der вместо Nic (это более старая форма, чаще используется в сложных именах).

Имена дварфов

Ниже приведен некий список стандартных имен дварфов. В скобках для некоторых имен указаны их значения. Принципиальной разницы между тремя группами имен нет, но в некоторых специфических случаях старые дварфы могут лучше реагировать на имена из второй группы. Русское произношение весьма примерное.

Вот имена старых дварфов, "живших в земле": Nyi (Нии), Nidi (Ниди), Nordri (Нордри, "север"), Sudri (Судри, "юг"), Austri (Аустри, "восток"), Vestri (Вестри, "запад"), Althjof (Альтиов), Dvalin (Двалин, "некто, лежащий в трансе"), Nar (Нар, "тело, труп"), Nain (Наин), Niping (Нипинг), Dain (Даин), Bifur (Бивёр), Vafur (Бавёр), Bombor (Бёмбур), Nori (Нори), Ori (Ори), Onar (Анар), Oin (Аи), Mjodvitnir (Мьёдвитнир, "степной волк"), Vig (Вейг), Gandalf (Гандальв, "эльф посоха"), Vinndalf (Виндальв, "эльф ветра"), Thorin (Торин, "некто толстый"), Fili (Вили), Kili (Кили), Fundin (Фундин, "найденный"), Vali (Вили), Throg (Троп), Throin (Траин), Thekk (Текк, "приятный, радостный"), Lit (Лит), Vit (Вит), Nyr (Нар, "некто новый"), Nygrad (Нюрад), Rekk (Рек), Rasvid (Расвид, "мудрый советчик").

Вот имена старых дварфов, "живших в камне": Draupnir (Драупнир), Dolgthvari (Дольгтвари, "опора в битве"), Haur (Хар), Hugstari (Хугстари), Hledolf (Хледальв), Gloin (Глоин), Dori (Дари), Ori (Ори), Duf (Дув), Aridvari (Андвари), Heptifili (Хептивили), Nar (Хар, "высокий"), Sviar (Свиар).

* Поэтому, в частности, является бессмысленным использование оружия типа lance.

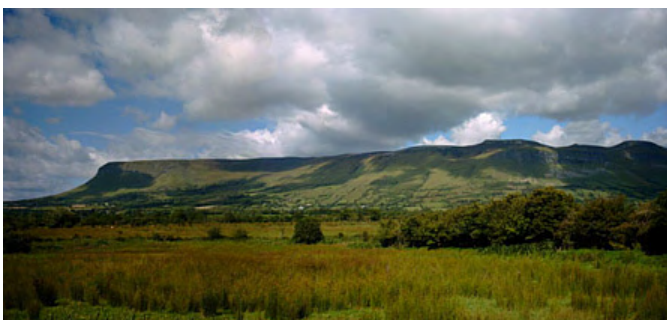
Вот имена старых dwarфов, "пришедших позже из холма Свари через Болотные Топи на Песчаное Поле": Skirvir (Скирвир), Virvir (Вирвир), Skafid (Скафинн), Ai (Аи), Alf (Альв); Ingi (Ингни), Eikinskjaldi (Эйкинскьялди), Fal (Вал), Frosti (Фрости), Fjd (Финн), Ginnar (Гиннар, "соблазнитель").

Имена dwarфов обычно формируются как "такой-то, сын такого-то", добавляя к имени отца (реже - известного предка) суффикс "sonn". Эти два имени лучше выбирать из одной группы. Например, Андвари Гиннарсон. Распространен также обычай давать ребенку второе имя, совпадающее с именем какого-то Бога. Например, Долгтвари Донар Харсон.

География

Основным «поставщиком приключенцев» в этом мире, несомненно, является Темра (Temra). Это государство, расположенное на небольшом материке (или большом острове) с тем же названием и прилегающих мелких островах. Материк имеет ширину примерно 57 лиг в самой широкой своей части и максимальную длину примерно 100 лиг. Береговая линия сильно изрезана, ее длина составляет примерно 1 970 миль. Общая площадь Темры 32 595 кв. миль. На юго-запад от него находится крупный остров Маннин (Mannin), на котором расположено одноименная провинция, фактически, являющаяся самостоятельным государством. На северо-востоке расположено крупное островное государство Дал Риада (Dal Riada), с которым установлены развитые торговые отношения (а разбойники обеих стран периодически беспокоят побережье соседа). Довольно-таки далеко на юго-востоке расположен крупный материк*, обозначаемый обычно названием Галатия (Galatia), вообще говоря, это название относится только к наиболее близкой, северо-западной, его части. Некоторые особо смелые купцы иногда торгуют с ближайшими государствам этого материка, в основном, оттуда доставляются экзотические товары (предметы искусства, специи, снадобья, редкие компоненты и т.д.). В связи с тем, что дальнейшее мореходство весьма плохо развито, надеяться на установление серьезных торговых отношений с этими странами не приходится (по крайней мере в ближайшие пару столетий).

Темра расположена в зоне весьма умеренного климата, что обусловлено теплыми течениями и преобладанием юго-западных ветров с моря. Самые холодные месяцы – Beth и Luis†, когда средняя дневная температура около 30°F (-1°C); самые теплые – Duig и Tinne‡, когда средняя дневная температура около 70°F (21°C). Среднегодовой уровень осадков – от 30 дюймов (800мм) в некоторых равнинных частях страны до 80 дюймов (2000мм) и более в горных районах, среднее значение по стране – около 50 дюймов (1270мм). Правда, такой мягкий климат не мешает существованию с некоторых горных районах обширных снежно-ледовых полей.



Просто горы



Река Бойн

Дал Риада располагается в зоне более сурового климата, особенно, северные районы. Более-менее известные юго-восточные государства (Галатия) находятся в субтропической зоне, на материке же в целом, по слухам, можно найти практически любые климатические зоны (по крайней мере, путешественники рассказывают как о ледовых пустошах и вечной мерзлоте, так и об экваториальных джунглях, а также о Великой Пустыне).

Темра разделена на пять королевств-провинций, которые ассоциируются со своим цветом и сакральным значением. Локальные конфликты между племенами, родами и даже провинциями случаются довольно часто, но они непродолжительны. Единство страны в большей степени культурное и социальное, нежели политическое, однако власть королей провинций и верховного короля несомненна.

Центральная часть страны представляет собой слегка всхолмленную равнину, встречаются торфяники (bog). Гористые районы Улада ограничены с юга Поясом Драмлина (Drumlin Crios), который проходит практически точно с запада на восток южнее долины реки Эрне, Эмайн Махи и истоков реки Лаган. На юге страны расположен также ориентированный с запада на восток хребет Друим Финген (южнее Лух Леане), который традиционно считается одним из сакральных центров страны и обиталищем многих известных сидов.



Дорога

Провинции

Круахан

Cruachain, западное королевство, ассоциируется в первую очередь с мудростью (*Fis*). Филиды говорят, что запад – это мудрость, учение, союз, суждение, летописи, советы, предания, знание прошедшего, учёность, красота, красноречие, прелесть, скромность, доброта, изобилие, богатство.

Столица – Круахан Ай (*Cruachain Ai*)

Цвет – темно-бордовый.

Улад

Ulaidh, северное королевство, ассоциируется в первую очередь с битвой (*Cath*). Филиды говорят, что север – это битва, распри, дерзость, суровые места, споры, кичливость, бескорыстие, гордость, захваты, нападения, жестокость, войны, сражения.

Столица – Эмайн Маха (*Eamhain Macha*).

Цвет – белый.

* По размерам немного меньший Евразии.

† Березы и Рябины соответственно.

‡ Дуба и Падуба соответственно.

Улад – достаточно изолированное королевство, из него ведет всего три удобных по рельефу прохода. Воины этого королевства очень любят покрывать известью свои щиты для придания им белого цвета. Поэтому поэты говорят, что в стычке с уладами «белые облака поднимаются над полем битвы».

Лайгин

Laigin, восточное королевство, ассоциируется в первую очередь с изобилием (*Blath*). Филадельфы говорят, что восток – это процветание, припасы, пчелиные ульи, соревнования, боевые подвиги, главы семейств, знать, чудеса, добрый обычай, обходительность, роскошь, изобилие, достоинство, сила, избыток, хозяйство, многоискусность, снаряжение, сокровища, атлас, полотно, шелк, одежды, зеленая крапчатая ткань, гостеприимство, область земледелия.

Столица – Дун Айлинне (*Dun Ailinne*)

Цвет – зеленый.

Кайсил

Caisil, южное королевство, ассоциируется в первую очередь с музыкой (*Seis*). Филадельфы говорят, что юг – это музыка, водопады, чудеса, знать, разбойники, знание, искусность, музыканты, мелодии, песни, мудрость, честь, напевы, учение, наука, доблесть, игра в фидхелл, неистовство, свирепость, искусство поэзии, защита, скромность, законы морали, свита, плодородие.

Столица – Кайсел (*Caiseal*)

Цвет – голубой.

Миде

Midhe, центральное королевство, управляется верховным королем Темры и символизирует власть. Филадельфы говорят, что центр – это королевская власть, слуги, достоинство, превосходство, твердость, установления, поддержка, разрушение, военачальники, колесничие, воины, верховенство, высшая власть, оллады, мед, доброта, пиво, слава, молва, процветание, медовая круговая чаша.

Столица – Темайр (*Teamhair*).

Цвет – алый, пурпурный.

В этой провинции расположен также религиозный центр Темры – Уснех (*Uisneach*)*.

Поселения Лохланна

На востоке страны находится несколько поселений выходцев из Лохланна[†]: Svartdam, Weisfjord, Vadrefjord и Cork.

Все эти поселения состоят из портового городка и небольшой территории вокруг, контролируемой его обитателями. Когда-то эти территории были захвачены и удерживались силой. В настоящее время, при отсутствии какого-либо официального статуса, эти территории игнорируются местными правителями и королевской властью. Поселения имеют довольно большой и отлично подготовленный гарнизон. Купцы активно используют эти порты для торговли с Дал Риадой и Лохланном. Фактически, это независимые центры торговли с заморскими странами.

Маннин

Mannin, изолированная провинция, расположенная на одноименном острове. Столица – Бала (*Bala*). Фактически, является самостоятельным государством. Основные занятия обитателей – сельское хозяйство и торговля. Контакты с остальной частью Темры оставляют желать лучшего и происходят, в основном, через купцов.

Племена

Туат	Произношение	Группа
Airgialla	Айргиялла	Laigin
Cairpre	Каирпре	Ui Neill
Senel Cairbre	Кенел Кайрбре	Ui Neill
Senel Conaill	Кенел Конойлл	Ui Neill
Senel nEogain	Кенел Эогайн	Ui Neill
Ciannachta	Кианнахта	Cruithin
Conmaicne	Конмайкне	Erainn
Connaille Muirtemne	Конайлле Муиртемне	Cruithin
Corca Duibhne	Корка Дуибне	Erainn
Corca Loigde	Корка Лойгде	Erainn
Corca Mruad	Корка Мруад	Erainn
Dal Cais	Дал Кайс	Erainn
Dal Fiatach	Дал Фиатах	Erainn
Dal nAraide	Дал н'Араиде	Cruithin
Dal Riata	Дал Риата	Erainn
Dealbhne Nuadat	Делбне Нуадат	Laigin
Deisi	Дейси	Erainn
Eile	Эйле	Laigin
Eoghanacht Aine	Эоганахт Айне	Eoghanachta
Eoghanacht Glennamain	Эоганахт Гленнэмайн	Eoghanachta
Eoghanacht Locha Lein	Эоганахт Лоха Лейн	Eoghanachta
Eoghanacht Rathlind	Эоганахт Ратлинд	Eoghanachta

Туат	Произношение	Группа
Feara Cualann	Феара Куаланн	Laigin
Fir Domnann	Фир Домнанн	Connachta
Fir Rois	Фир Ройс	Laigin
Fir Tulach	Фир Тулах	Ui Neill
Loegaire	Логайре	Ui Neill
Loigis	Лойгис	Cruithin
Luigne	Луйгне	Connachta
Osraige	Осрайге	Eoghanachta
Partraige	Партрайге	Erainn
Sogain	Согайн	Laigin
Teathbae	Тетбае	Ui Neill
Uaithne	Уайтне	Erainn
Ui Bairrche	Уи Байрхе	Erainn
Ui Briuin	Уи Бриуйн	Connachta
Ui Chennselaig	Уи Хеннселайг	Laigin
Ui Dunlainge	Уи Дунлайнге	Laigin
Ui Echach Coba	Уи Эхах Коба	Cruithin
Ui Enachglais	Уи Энахглайс	Laigin
Ui Failge	Уи Файлге	Laigin
Ui Fiachrach	Уи Фиахрах	Connachta
Ui Fidgente	Уи Фидгенте	Erainn
Ui Maine	Уи Майне	Laigin

Нечеловеческие (non-humans) расы Темры в настоящее время не имеют явного разделения на группы племен. В связи с их относительной малочисленностью более распространено указание только семьи, но не племени. К миграциям эти расы не склонны. Живущие рядом с людьми эльфы (не сиды, конечно) и, частично, оседлые халфлинги, формально принадлежат тому племени людей (humans), на территории которого они проживают. Бывает и обратная ситуация – с людьми (humans), живущими на традиционно эльфийских землях.

Человеческие (humans) племена к настоящему времени закончили (в глобальном смысле) делить землю Темры. Всего насчитывается больше двух сотен племен, основные племена и септы показаны на карте в Приложении 1. Буквы в скобках после названия племени указывают группу племен, к которой оно относится:

- ❖ Co – Connachta
- ❖ Cr – Cruithin
- ❖ E – Eoghanachta
- ❖ Er – Erainn
- ❖ L – Laigin
- ❖ N – Ui Neill

* Некоторыми авторами ассоциируется с axis mundi.

† Самые обычные викинги.

Племена **Cruithin** (круитин, Cr) считают своим предком Коналла Кернаха (Conall Cearnach), известного героя и одного из древних правителей Темры. Утверждают, что он был мужской инкарнацией Богини Матери. Отмечают также некоторое родство (неясной природы) этой группы племен с полубогородной расой круитни. Находятся в традиционно враждебных отношениях с ближайшими племенами группы Erainn.

Группа семей Ui Echach Coba (Clann Aodha и Cineal Faghartaigh) септа Dal nAraidhe являются данниками племен Ui Neill.

Loigis – объединение семей, живущих вдоль реки Берба в Лайгине. Родственные связи между ним весьма запутанные.

Племена **Erainn** (Эрайинн, Er) считают своим предком Энгуса Болга (Oengus Bolg), Бога Молний. По некоторым источникам, именно он изготавил Лугу его копье.

Племена групп **Connachta**, **Ui Neill** и **Eoghanachta** возводят свое происхождение к Конну Ста Битв (и считают своего предка инкарнацией Бога Солнца, Источником Мудрости). В группе Ui Neill обычно выделяют «северные» (населяющие западную часть Улада) и «южные» (населяющие Миде) септы.

Племена **Laigin** (Лайгин, L) считают своим предком Лабрайо Лойнгсеха, который по их преданиям является правителем потустороннего мира и отцом Нуаду.

Календарь

Большинство рас пользуется лунным календарем. В году считается 13 месяцев (примерно по 28 дней), границами которых являются полнолуния. Основные религиозные праздники* – Samhain (Самайн), Bealtaine (Белтайн), Imbolc (Имболк) и Lughnasadh (Лугнасад). Кроме них существуют еще и малые праздники† – Yule (или Alban Arthuan), Alban Eiler, Ostara, Alban Heruin, Alban Elued. Времена года отделяются фестивалями и не связаны с месяцами, например, начало месяца Ngetal относится к осени, а окончание – к зиме.

Новый год (An Bhliain Ur) считается с праздника Samhain. Празднования обычно начинаются за трое суток до собственно праздника (эти дни считаются не принадлежащими ни одному году) и часто продолжаются еще 3 суток после.

Сутки считаются от заката до заката солнца (т.е. начинаются с ночи). В связи с этим, в частности, время отмеряют ночами («...прошло уже три ночи, как он уехал...»).



Время года	Месяц	Праздники
Geamhradh (зима)	Ngetal (Тростник)	19 ночь месяца: Samhain†. Символизирует начало зимы, умирание природы, приход в этот мир душ умерших и еще не родившихся. Не рекомендуется в этот день выходить из дома, тем более, находиться недалеко от мест силы.
	Ruis (Бузина)	
	Вставной день, Тайна «Необтесанного» Камня§. Этот день традиционно посвящен тайным сторонам бытия.	
	Weith (Береза)	10 ночь месяца: Yule (или Alban Arthuan) – зимнее солнцестояние.
Earrach (весна)	Luis (Рябина)	22 ночь месяца: Imbolc – праздник сил плодородия и жизни, праздник почитания Богини Бригит.
	Nuinn (Ясень)	
	Fearn (Ольха)	10 ночь месяца: Alban Eiler, «Свет Земли», весеннее равноденствие.
	Первое полнолуние после весеннего равноденствия: Праздник Ostara, День Леди, праздник почитания Великой Матери.	
Samhradh (лето)	Saille (Ива)	22 ночь месяца: Bealtaine**. Самый ожидаемый праздник. Праздник начала лета, торжества жизни и т.д.
	Huath (Боярышник)	
	Duir (Дуб)	14 ночь месяца: Alban Heruin, «Свет Берега», день середины лета, летнее солнцестояние.
Foghara (осень)	Tinne (Падуб)	25 ночь месяца: Lughnasadh, «День Хлеба». Торжества в честь Бога Луга. Дата проведения фестиваля связана с различными историческими событиями, но большинство рассматривает ее как время, «когда воины возвращаются с полей битвы для сбора урожая». В этот день варят и первое пиво из зерна нового урожая.
	Coll (Орешник)	
	Muinn (Лоза††)	18 ночь месяца: Alban Elued, «Свет Воды», осеннее равноденствие. Отмечает последний сбор урожая до того, как зима «захватит» землю.
	Gort (Плющ)	

Религия

Боги (по крайней мере основные) у различных рас примерно одинаковые (только про dwarf‡ов ничего толком не известно, а у drow и других «злых» рас свои Боги).

Боги практически бессмертны. Они могут быть убиты или умереть сами, то в очень специфических условиях. Например, бог врачевания Диан Кехт решил убить своего сына Миаха. Он очень старался и ему это удалось. А богиня Бранвен умерла «от разбитого сердца». А Луг вышиб из пращи глаз Балору (совсем вышиб, через затылок), а потом отрубил голову, так голова того еще жила некоторое время и даже разговаривала...

Большинство народов почитают тройственную Богиню (Великая Мать, Богиня Луны, Великая Белая Богиня), которая считается воплощением Anu (матери всего сущего). Три ее воплощения (аспекта) – девушка, мать и старуха. Они представлены богинями Aine, Brigit и Morrigan соответственно.

Кроме нее существует несколько десятков различных богов, доступные для выбора игроком представлены ниже.

Поклонение «старшим» Богам (Бригит, Луг, Морриган, Огма) наиболее распространено среди обитателей Темры.

Друиды поклоняются силам Природы, но очень тесно связаны с культами Бела и Керунна.

Практически все расы считают, что общемировые законы, в частности, силы природы, превыше Богов, т.е. даже Боги обязаны подчиняться этим законам так же, как простые смертные.

Боги активно проявляют себя в мире Темры. Любой человек хотя бы раз в жизни сталкивался с явными проявлениями божественной силы, а многие и лично встречали Богов. Поэтому сомнений в существовании Богов не возникает. В то же время поклонение им носит для большинства населения Темры весьма условный характер. Как правило, каждый человек считает какого-либо Бога или Богиню своим «покровителем», обращаясь к божественным силам с просьбой о поддержке или с благодарностью за успех, но это скорее «присловье», а не молитва. Конечно, все с удовольствием принимают участие в праздниках, посвященных их Богу

Каждый персонаж, не являющийся друидом, должен выбрать своего покровителя – Бога или Богиню. Друидам не запрещается рассматривать кого-либо из Богов или Богинь в качестве своего покровителя (в дополнение к обязательному поклонению силам Природы).

* Фестивали, fire festivals

† Sabbaths.

‡ Определяется как вечерний (после заката) восход созвездия Seachd-Reultan («Семь Звезд»).

§ Следует учесть, что часто Камень = Дольмен.

** Определяется как утренний восход созвездия Seachd-Reultan.

†† The Vine, виноград.

(да и другим Богам тоже). Выбор Бога-покровителя, конечно, не умаляет отношения к остальному пантеону, в этом смысле все Боги и Богини равны. Например, некий человек, считающий своей покровительницей Бригит, обратится к Лугу, взявшись чинить крышу, и к Мак Оку, отправившись в путь.

Боги и Богини

Aine

Alignment	CG
Domains	Animal, <i>Charm</i> , <i>Life</i> , Plant
Holy symbol*	stick with color ribbons

Айне, младшее воплощение Великой Матери, Богиня любви и плодородия. Несколько слабее старших богинь, зато ее все любят. Веселая, временами даже слишком. Одно время была королевой некоторого племени эльфов (сидов), так что не нужно думать, что она малолетняя хулиганка.

Airmid

Alignment	NG
Domains	Death, Healing, <i>Life</i> , Plant
Holy symbol	broken wheel, crafted with plants

Аирмид, дочь Диан Кехта. Богиня лечения, лечебных растений и хранительница источника с “живой водой” (которая возвращает мертвых к жизни).

Angus Mac Og

Alignment	CN
Domains	<i>Charm</i> , Luck, Travel, Trickery
Holy symbol	small bird

Ангус Мак Ок, «Юный», Бог молодости, любви и красоты. Хорошо относится к вора и сам большой шутник. Один из атрибутов – золотая арфа, производящая неотразимо прекрасную музыку. Имеет волшебный дворец (*brugh*) на берегу реки Бойн. Своими поцелуями создает птиц, переносящих любовные послания.

Сын Дагда и Богини Боанн, супруги Бога воды. Прозвище «Юный» получил, поскольку «воистину юн, тот, кто был зачат на рассвете, а родился еще до заката».

Brigit

Alignment	LG
Domains	Good, Healing, Knowledge, <i>Smithing</i> , War (spear, bow)
Holy symbol	White swan

Бригит, материнское воплощение Великой Матери. Богиня лечения и плодородия, особенно зерновых, покровительница кузнецов,

поэтов и врачей. Богиня огня, здоровья, искусств, сельского хозяйства, вдохновения, знаний, предсказаний, воинских искусств, поэзии, магии (особенно любовной) и оккультных знаний. Дочь Дагда, жена Бреса. “Огненная стрела силы”, прекрасный бард. Иногда представляется как три женщины (*Bridget*, *Brighid*, *Brigindo*), воплощающие ее контроль над различными сферами (врачи, кузнецы, поэты). Часто появляется в виде белого лебедя.

Празднование фестиваля Imbolc – торжества в ее честь. Основное святилище – монастырь (чисто женский) в Kildare, где горит священный неугасимый огонь. В монастыре живет ровно 19 женщин-священников, символизирующих девятнадцатилетний цикл, “Большой Год”. В ее культуре распространена ритуальная проституция, кроме того, ей часто служат воины-разбойники. Некоторыми племенами людей (*human*) почитается как Caridwen, по их легендам считается матерью Taliesen, величайшего и мудрейшего из бардов. Иногда появляется в сопровождении волков.



Bres

Alignment	NE
Domains	Evil, <i>Life</i> , Plant, War (sword)
Holy symbol	signet-ring

Брес, бог плодородия и сельского хозяйства. После ранения Нуаду был королем Племен Богини Дану. Настоящее имя – Эохайд. Брес переводится как “Прекрасный” (он действительно хорош собой). Сын Элаты (Elatha), принца фоморов (раса демонических гигантов, исторически находящихся в очень плохих отношениях с эльфийскими богами, хотя когда-то давно были с ними очень дружны, даже смешанные браки известны), и богини Эриу (Eriu).

Bel

Alignment	NG
Domains	Good, Fire, Protection, Sun
Holy symbol	solar disc

Бел, Бог света, «Сияющий». Женат на Белисаме. Покровительствует друидам. Основная обязанность – регулировать поток света и тепла от солнца и огня. Может и совсем погасить, например, для конкретной деревни. Заботится о благоденствии всех рас, а также домашних животных (особенно о преумножении овец и крупного рогатого скота).

Праздник Beltane означает “Огни Бела” (в частности, прогоняют овец через костры, чтобы Бог обратил на них внимание). Ассоциируется с Солнцем. Его священники могут проводить ритуалы по созданию *standing stones*. Иногда представляется как сильный молодой мужчина с курчавыми черными волосами и нестерпимо сияющим ожерельем (torc) на шее.

Boann

Alignment	CN
Domains	Earth, Plant, Protection, Water
Holy symbol	2 jars (with water and dung)

Боанн, Богиня щедрости и плодородия, а также рек (особенно реки Бойн) и деревенской жизни. Может сражаться, но предпочитает мир и спокойную, размеренную жизнь. Жена Нуаду, бога воды. Отцом ее сына Ангуса (Angus) был Дагда (Dagda). Для того, чтобы скрыть их связь от Нуаду, Боанн и Дагда заставили солнце остановиться на девять месяцев, так что Ангус был зачат и рожден в один и тот же день (за что и получил прозвище «Юный»).

Богиня реки Бойн (Boyne). На склоне Сид Нехтайн был источник, осененный девятью деревьями орешника. Темно-красные орехи, которые созревали на них круглый год, давали знания обо всем происходящем в мире. Лосось-предсказатель жил в источнике, питаясь этими орехами. Никто, даже высшие боги, не могли приблизиться к источнику из-за его магии, только сам Нуаду и три его кравчих – Флеск, Лам и Луам. Однако Боанн однажды решила испытать могущество источника. Когда обошла вокруг источника, вода вырвалась из него, прорвав заклятие кравчих, и погналась за Боанн. И гналась до самого берега моря, а обратно уже не вернулась. Так, собственно, и появилась река. Говорят, тот лосось до сих пор живет в ней.

Проявления ее силы около рек позволяют использовать воду в медицинских целях. Ее священники носят два глинянных горшка: один с водой из отмеченного богиней потока, а другой – с удобрениями, собранными с освященного поля. Применение этих ингредиентов на поле улучшает его качества. Кроме того, они помогают священнику лечить болезни и ранения.

Cernunnos

Alignment	N
Domains	Animal, Plant, <i>Life</i> , Magic
Holy symbol	stags horn

Керунн, «Рогатый», Бог плодородия, жизни, животных, изобилия и подземного мира. Изображается (или описывается) имеющим рога, как у самца оленя, а иногда еще и держащим кошелек, наполненный монетами. Иногда изображается с тремя журавлями, кружащимися вокруг него.



* Здесь и далее, если в качестве holy symbol'а указан не предмет, то имеется в виду скульптурное изображение.

Рождается в день зимнего солнцестояния, женится на Богине в Beltane, и умирает в день летнего солнцестояния. Он чередуется с Богиней Луны в управлении жизнью и смертью, продолжая цикл смерти и перерождения.

Dagda

Alignment	CG
Domains	Death, <i>Life</i> , Protection, Strength
Holy symbol	small stone cauldron with plants ornament

Дагда, Бог земли и Бог-Отец, а кроме того проявляет себя во многих других сферах. Известен как хороший арфист, сильный воин и заботливый кормилец. Проявляет себя в следующих сферах: цикл смерти и перерождений, знания, магия, защита, воинское искусство, огонь, пророчества, погода, ремесло и искусство, солнце, лечение, искусство, музыка (особенно покровительствует арфистам).

Покровитель священников (как рода деятельности). Часто выступает как бог-защитник, особенно в случае крупных битв и неурожаев. В сагах выступает как очень сильный, но часто весьма комичный герой.

В день Нового Года сочетается ритуальным браком со своей женой Морриган. Он владеет котлом изобилия (Dagda's Cauldron, ни одна компания не ушла от него не насытившись) и арфой, с помощью которой управляет сменой времен года (да и, похоже, вообще временем). Его дубина (club) может убивать одним концом и возрождать к жизни другим (может девятикратным). Он грозный воин и искусный ремесленник. Известен также как "Владыка Жизни и Смерти" и Arch-Druid. Имеет четыре великолепных подземных дворца (в холмах).

Самые известные из его детей – Бригит, Ангус, Огма. Некоторые священники считают, что Морриган тоже его дочь, а его мать – Бригит.

Священники Дагда часто принимают участие в создании standing stones, которые они используют в астрономических целях и для изучения магии. Священники Дагда "индивидуалисты", редко живут большими сообществами и собираются вместе только для совершения наиболее важных церемоний.

Dian Cecht

Alignment	LN
Domains	Healing, Law, <i>Life</i> , Magic
Holy symbol	leaf

Диан Кехт, главный Бог врачевания. Мехе, сын Морриган был очень плохим ребенком. Боги решили, что его нужно убить, но только Диан Кехту это удалось. Как обнаружил Диан Кехт, у ребенка было три сердца, каждое пронзала змея. Если бы эти змеи выросли, то погубили бы многое в мире, а остальное зачахло само. Диан Кехт съел эти сердца, а пепел выбросил в поток, который от оставшегося яда всплел, и все живое в нем погибло.

Дети Диан Кехта: сыновья Miach, Cian, Cethe и Cu, и дочь Airmid. Когда Нуада потерял руку, Диан Кехт сделал (вместе с Кредне-медником) ему руку из серебра "которая двигалась как живая". Однако сын его Миах сделал попытку (по слухам, удачную) прирастить обратно отрубленную руку. Дальше надо цитировать: "Недобрым показалось такое лечение Диан Кехту и обрушил он меч на голову сына и рассек кожу до мяса. Исцелил эту рану искусный Миах. Тут вторым ударом меча разрубил ему Диан Кехт мясо до самой кости, но вновь исцелил эту рану Миах. В третий раз занес меч Диан Кехт и расколол череп до самого мозга, но и тут исцелил Миах свою рану. В четвертый же раз мозг поразил Диан Кехт, говоря, что уж после этого удара не поможет ему ни один врачеватель. Воистину так и случилось." На могиле Миаха выросли целебные травы по числу мышц и суставов покойного. Аирмид собрала эти травы, расстелила свой плащ и разложила травы по их свойствам, но Диан Кехт "приблизился к ней и перемешал травы, так что теперь никто не ведает их назначения, если не просветят его боги. И сказал Диан Кехт:

– Останется Аирмид, коли нет уже Миаха."

Надо отметить, что никто не возразил, даже Нуаду (который в то время еще не сложил королевские полномочия в связи с увечьем).

Владеет магическим источником, который мгновенно и полностью излечивает любого смертного или бога (но не мертвого). За излечение часто берет плату (различного характера). Правда, в битве не может контролировать свою силу и излечивает всех подряд, и своих, и врагов (и себя, конечно). Часто посещает смертных с намерением кого-нибудь полечить. При этом, как правило, выглядит как молодой мужчина в простой одежде и с сумкой, наполненной травами и медицинскими приспособлениями.

Священники присягают искать нуждающихся в помощи лекаря и оказывать эту помощь. Поскольку для их бога все равны, а мир не совершенен, то часто священников Диан Кехта можно встретить среди разбойников, которые охотно пользуются их услугами.

Donn

Alignment	LE
Domains	Evil, Death, Knowledge, Law
Holy symbol	warrior's skull

Фактически, единственный случай, когда он вмешивается в дела живых – это если кого-то оживляют (ressurrection). В 2% случаев на уровень оживляемого он пытается забрать тело обратно, в 25% случаев с ним можно поторгаться (например, он может предложить в замен кого-нибудь из своих мертвецов, аналогичного забираемому), отказ приводит к куче экспы и мяса.

Священники Донна совершают только погребальные обряды. Они никогда не участвуют в богослужениях других религий. Их собственные обряды практически всегда имеют немедленный отклик (в смысле, реакцию их бога на просьбы и т.п.).

Goibniu

Alignment	N
Domains	Fire, Knowledge, <i>Smithing</i> , Strength
Holy symbol	anvil

Цель и любая рана, нанесенная таким оружием – смертельна. Говорят также, что он может сварить эль, который дарует неуязвимость. Внук Нета, Бога войны фоморов, дядя Дагды.

Lugh

Alignment	LG
Domains	Air, Good, Knowledge, Law, War (spear, sling)
Holy symbol	eight-pointed star

Гойбниу, Бог кузнечного дела и пивоварения. Главный оружейник Племен Богини Дану. Часто работает вместе с медником Кредне (Credne) и плотником Лухтой (Luchtaine).

По слухам может изготавливать оружие, которое всегда попадает в цель и любая рана, нанесенная таким оружием – смертельна. Говорят также, что он может сварить эль, который дарует неуязвимость.

Внук Нета, Бога войны фоморов, дядя Дагды.

Бог Луг, Самилданах (Samildánach, буквально – «искусный во всем»), в первую очередь его связывают с урожаем и ремеслами. Сын Этне, дочери Балора, сына Нета (Нет – правитель и бог войны фоморов), и Киана, сына Диан Кехта. Искусен в бою, во всех ремеслах,

Сын Этне, дочери Балора, сына Нета (Нет – правитель и бог войны фоморов), и Киана, сына Диан Кехта. Искусен в бою, во всех ремеслах, Сын Этне, дочери Балора, сына Нета (Нет – правитель и бог войны фоморов), и Киана, сына Диан Кехта. Искусен в бою, во всех ремеслах, Сын Этне, дочери Балора, сына Нета (Нет – правитель и бог войны фоморов), и Киана, сына Диан Кехта. Искусен в бою, во всех ремеслах,

Сын Этне, дочери Балора, сына Нета (Нет – правитель и бог войны фоморов), и Киана, сына Диан Кехта. Искусен в бою, во всех ремеслах, Сын Этне, дочери Балора, сына Нета (Нет – правитель и бог войны фоморов), и Киана, сына Диан Кехта. Искусен в бою, во всех ремеслах,

Сын Этне, дочери Балора, сына Нета (Нет – правитель и бог войны фоморов), и Киана, сына Диан Кехта. Искусен в бою, во всех ремеслах, Сын Этне, дочери Балора, сына Нета (Нет – правитель и бог войны фоморов), и Киана, сына Диан Кехта. Искусен в бою, во всех ремеслах,

Сын Этне, дочери Балора, сына Нета (Нет – правитель и бог войны фоморов), и Киана, сына Диан Кехта. Искусен в бою, во всех ремеслах, Сын Этне, дочери Балора, сына Нета (Нет – правитель и бог войны фоморов), и Киана, сына Диан Кехта. Искусен в бою, во всех ремеслах,

Сын Этне, дочери Балора, сына Нета (Нет – правитель и бог войны фоморов), и Киана, сына Диан Кехта. Искусен в бою, во всех ремеслах, Сын Этне, дочери Балора, сына Нета (Нет – правитель и бог войны фоморов), и Киана, сына Диан Кехта. Искусен в бою, во всех ремеслах,

Сын Этне, дочери Балора, сына Нета (Нет – правитель и бог войны фоморов), и Киана, сына Диан Кехта. Искусен в бою, во всех ремеслах, Сын Этне, дочери Балора, сына Нета (Нет – правитель и бог войны фоморов), и Киана, сына Диан Кехта. Искусен в бою, во всех ремеслах,

Morrigan

Alignment	CE
Domains	Chaos, Death, Destruction, Evil, War (spear)
Holy symbol	carrion crow

пророчеств. Покровительница женщин-священников и колдуний.

Жена Дагда. “Великая Королева”, “Верховная Богиня Войны”, “Королева призраков и демонов”, “Изменяющаяся”. Властвует на поле битвы, может оказывать помощь своей магией, но никогда не присоединяется к сражению. Обладает способностью к изменению облика (shapechange), которой пользуется, чтобы одурачить своих противников. Связана с воронами и вороны и может принимать их облик (что часто и делает, черная ворона – ее любимый облик). Головы сраженных в бою воинов иногда называют “желуди Морриган”.

Иногда, ее видят перед битвой купающейся в ванне с кровью те, кому суждено погибнуть. Долго пыталась соблазнить известного героя Седанту, а когда не получилось, обратилась против него и в конце концов уничтожила.

Появляется полностью экипированной для битвы, с двумя копьями (spears). Отличается крайне неприятной внешностью, дурными манерами и маниакальным смехом. Внушает воинам боевое безумие, а также использует все возможности для разжигания конфликтов. Может иметь различный облик, как правило, это старуха, но иногда – ворона или прекрасная молодая женщина.

Священники Morrigan редко встречаются поодиночке, как правило они путешествуют либо отрядом священников, либо в составе отряда воинов. Они не имеют способностей к лечению, поскольку их вера гласит, что проигравшие в битве должны умереть.

Nuadu

Alignment	LN
Domains	Law, Travel, Water, War (sword)
Holy symbol	fish

мечом, стоит вынуть его из ножен и никто не может от него уклониться, этот меч воистину неотразим.

Ездит по волнам на своей колеснице, пасет стада рыб, довольно-таки часто принимает гостей (моряков, рыбаков), говорят, хорошо угощает, но часто те, кто побывал у него в гостях либо никогда больше не выходят в море и вообще теряют интерес к жизни, либо наоборот, не могут долго оставаться на берегу и при первой возможности стремятся снова уйти в море. Его описывают как здорового мужчину в доспехах из металла и морских раковин и с огромным мечом. Без сострадания относится к тонущим. С большим уважением относится к настоящим мастерам морского дела.

Священники должны жить на побережье, однако могут свободно путешествовать по делам, связанным с морем. Одной из основных обязанностей является защита моря и его обитателей (аналогично друидам).

Ogma

Alignment	LN
Domains	Charm, Knowledge, Magic, Strength, War (club, bow)
Holy symbol	fish

дубиной, часто представляется одетым в львиную шкуру. Воин, ученый и оратор. Любит следить за порядком. Достаточно добродушный.

Мастер ораторского искусства, именно он придумал рунический алфавит. Иногда изображается ведущим своих последователей, прикованных за уши золотыми цепочками, “сплетенными из его речей”. Покровитель ученых и ораторов. Славится своими нетривиальными идеями, при этом может донести их до слушателя быстро и ясно.

Женат на Этэйн, дочери Диан Кехта, и имеет нескольких детей. Один из его сыновей (Cairpre) стал придворным бардом у богов.

Любит посещать смертных для научных или философских дискуссий со своей паствой.

Как правило, принимает облик немолодого мужчины, лысого, лицо в морщинах, кожа темная. Вооружен луком и дубиной, одет в львиную шкуру.

Священники строго следят за соблюдением порядка среди своих прихожан, в частности, не любят ересь (в смысле поклонения другим богам и неверных взглядов на природу вещей). Огма строго наказывает священников за заблуждения паствы.

Огма, «Солнечноликий», Бог-герой, могучий воин, прекрасный борец (чемпион среди Богов), обычно вооружен большой



Отношения между Богами

В таблице приводятся стандартные отношения между священниками различных религий (как наиболее ожидаемая реакция при встрече).

Бог/Богиня	Дружественные	Враждебные
Aine	Bel, Dagda, Brigit, Mac Og	Donn
Airmid	Dian Cecht	Donn, Morrigan
Angus Mac Og	Aine	Bres
Brigit	Dagda, Bel	Donn
Bres	Brigit, Fomorii	Morrigan
Bel	Lugh, друиды	Morrigan
Boann	Nuadu	—
Cernunnos	—	—

Бог/Богиня	Дружественные	Враждебные
Dagda	Brigit, Boann, друиды	Fomorii
Dian Cecht	Airmid	—
Donn	—	Brigit
Goibniu	Lugh	Fomorii
Lugh	Bel, Dagda	Fomorii
Morrigan	—	Lugh, Aine
Nuadu	Boann, Bel, друиды	—
Ogma	Lugh, Dagda	Fomorii

Боги и Богини дварфов

Викинги по большей части заимствовали религию дварфов, в связи с большой распространенностью поселений дварфов на их родине.

Aegir

Alignment	CN
Domains	Water
Holy symbol	Sea wave.

Аегир - Бог моря. Аегир управляет настроением морской поверхности, и говорят, что он имеет девять дочерей (Гьяльп, Грейп, Эйстла, Эйргьява, Ангейя, Атла, Ульврун, Имд, Ярнсакса), каждая из которых представляет какой-либо тип волны; и они, как одна сущность, являются матерью Хеймдалля.

Содержание данного раздела является специфическими знаниями дварфов и неизвестно прочим персонажам без специального изучения. В стандартном случае даже использование навыка Knowledge, Religion персонажем, не являющимся дварфом, не позволяет получить сведения, описанные в данном разделе.

Balder

Alignment	LG
Domains	Good, Knowledge, Law, Sun
Holy symbol	Solar disk.

помогают строить новый мир. Погиб из-за коварства Лофта и сейчас находится в мире Хель. Он славится своею мудростью, а пуше того, даром слова и красноречием. Особенно искусен он в поэзии, и поэтому его именем называют поэзию и тех, кто превзошел красноречием всех прочих жен и мужей.

Bragi

Alignment	CG
Domains	Charm, Good, Knowledge
Holy symbol	Harp.

Браги, Бог поэтов и скальдов. Сын Хроптра, муж Идунн. Никто не умеет так хорошо слагать стихи и песни, как он, и всякий, кто хочет стать поэтом, должен просить его покровительства. Является одним из двенадцати главных (после Хроптра) богов. Часто о нём говорят "Длиннобородый".

Donar

Alignment	CG
Domains	Air, Protection, Strength, War.
Holy symbol	Warhammer.

Донар, Бог грома и войны, Защитник, Громовержец, Повелитель Молота, Носитель Пояса Силы. Сын Хроптра и богини земли Ёрд. Высок, мускулист, рыжеволос. После Хроптра, своего отца, Донар считается самым могущественным богом. Еще ребенком он поражал всех своей силой и мощью. Есть сказка о том, как однажды в детстве мать увидела его жонглирующим десятью мешками медвежьих шкур. Она сначала испугалась, но, поняв, что это всего лишь игра ребенка, успокоилась. Он был веселым и добрым ребенком, но иногда у него были приступы странной ярости - он становился совершенно неуправляемым. Когда Тор вырос, он вернулся в обитель богов и занял одно из двенадцати мест в храме суда. Он не так мудр, как его отец, но зато во всем мире нет никого равного ему по силе, как нет на земле человека, который бы смог перечислить все его подвиги. Он покровительствует крестьянам-хлебопашцам и зорко охраняет их дома и поля от нападений злобных великанов. Бог грома велик и тяжел, ни одно животное не может нести его на себе. У него есть волшебный пояс, который в два раза увеличивает его силу, на руках у него толстые железные рукавицы, а вместо копья, меча или лука он носит тяжелый железный молот Мьёлльнир, разбивающий вдребезги самые толстые и крепкие скалы. Донар предпочитает проводить время в сражениях и редко бывает дома. Но когда богам угрожает опасность, им стоит только произнести вслух его имя - и бог грома сейчас же является на помощь.



Eir

Alignment	NG
Domains	Healing
Holy symbol	Wrapped plants.

Богиня Эйр - покровительница врачей.

Elli

Alignment	LN
Domains	Law
Holy symbol	Dead tree.

Элли - Богиня старости.

Forsete

Alignment	LN
Domains	Law
Holy symbol	Scales.

Форсети - так зовут сына Бальдера и Наины, дочери Цепя. Он владетель палат, что зовутся Глитнир. И все, кто приходит к нему с тяжбой, возвращаются в мире и согласии. Нет равного судилищу Форсети ни у богов, ни у смертных. Бог правосудия и победы в спорах.

Frey

Alignment	CG
Domains	Animal, Life, Plant, Protection
Holy symbol	Wild boar.

Фрейр - Бог плодородия, а также бог лета. Сын Ньёрда, названный сын Хроптра. Священное животное Фрейра - кабан. Этому богу подвластен солнечный свет и дожди, а значит, и плоды земные, и его хорошо молить об урожае и о мире. Он прекрасен собой и могущественен, он - посылающий богатства. Фрейр мало уступает в красоте самому Бальдру и так же добр, как его отец Ньёрд. Он не любит войн и ссор и покровительствует миру на земле как между отдельными людьми, так и между целыми народами. Является одним из двенадцати главных (после Хроптра) богов.



Freya

Alignment	NG
Domains	Charm, Healing, Life, Protection, War
Holy symbol	Spear with green leaves.

Фрейя - дочь Ньёрда и сестра Фрейра, богиня любви. Равных ей по красоте не было и нет во всем мире ни среди богов, ни среди людей, а её сердце так мягко и нежно, что сочувствует страданию каждого. У Фрейи есть волшебное соколиное оперение, надев которое она часто летает над облаками, и чудесное золотое ожерелье Брисингамен, а когда она плачет, из её глаз капают золотые слезы. Также Фрейя является предводительницей женщин-воительниц. Фрейя - славнейшая из богинь. И когда она едет на поле брани, ей достается половина убитых, а другая половина - Хроптру, как о том говорится. А ездит она на двух кошках, впряженных в колесницу. Она всех благосклоннее к людским мольбам, и по ее имени знатных жен величают госпожами. Ей очень по душе любовные песни. И хорошо призывать ее помощь в любви. Фрейя - Хранительница, она также проявляет себя в таких сферах как любовь, плодородие, семья.

Frigga

Alignment	CN
Domains	Charm, Life, Knowledge
Holy symbol	Fruits.

Фригг и выполняют её поручения.

Фригг - Богиня брака и продления рода; жена Хроптра. Фригг правит живущими в обители богов богинями. Она столь же мудра, как и её муж, но никогда не говорит о том, что знает. Подобно Хроптру, Фригг часто приходит в этот мир и, переодетая, бродит среди людей, внимая их горестям и заботам. Богини Фулла, Сага, Хлин и Гна прислуживают

Fulla

Alignment	LN
Domains	Charm, Trickery
Holy symbol	Mask.

Фулла - Богиня, прислужница Фригг.

Gefju

Alignment	NG
Domains	Life, Plant
Holy symbol	Plow.

Гефюн - Богиня садоводства и плуга.

Gerd

Alignment	NG
Domains	Life
Holy symbol	Clouds with rain.

Гирд - жена Фрейра. Их союз символизирует брак земли и неба.

Gna

Alignment	LN
Domains	Magic, Travel
Holy symbol	Sphere with stars.

Гна - Прислужница и посланница Фригг, путешествующая по разным мирам, выполняя поручения своей хозяйки.

Gullveig

Alignment	NE
Domains	Destruction, Magic, War
Holy symbol	Broken sword with lightnings.

Гульвейг - Одна из главных противниц прочих богов. О ней говорят как о ведьме и колдунье, изображая её в самых чёрных тонах. Во время войны богов она три раза входила в их обитель и три раза была убита, каждый раз воскресая.

Heimdall

Alignment	LG
Domains	Knowledge, Law, Protection
Holy symbol	Horn (for blowing).

Гьяллахорн, и когда трубит он, слышно по всем мирам. Является одним из двенадцати главных (после Хроптра) богов. Его главный враг - Лофт.

Хеймдалль - Также его называют Мудрым. Страж моста Биврест, ведущего в обитель богов. Сын Хроптра. Хеймдалль спит меньше, чем птица, как ночью, так и днем, видит он на сто дней пути в любом направлении. И слышит он, как растет трава на земле, и шерсть на овце, и все, что можно услышать. Есть у него рог, что зовется

Hel

Alignment	LE
Domains	Death, Evil.
Holy symbol	Skull.

легендам выше пояса она выглядит как обычная женщина, а ниже - скелет.

Богиня Хель, дочь Лофта. Хроптр низверг ее и поставил ее владеть семью мирами, дабы она давала приют у себя всем, кто к ней послан, а это люди, умершие от болезней или от старости. Там у нее большие селенья, и на диво высоки ее ограды и крепки решетки. Она наполовину синяя, а наполовину - цвета мяса, и ее легко признать потому, что она сутулится и вид у нее свирепый. По некоторым

Hoder

Alignment	CN
Domains	Strength
Holy symbol	Closed eye.

новый мир.

Бог Хед. Его называют Слепой, и он так же, как Тюр, Хеймдалль и Браги сын Хроптра. Он обладает огромной силой, но никогда не покидал обитель богов и редко выходил из своего дворца. Является одним из двенадцати главных (после Хроптра) богов. После убийства им Бальдера его убил Вали. После конца этого мира он и Бальдер выбираются из разрушенного мира Хель и помогают строить

Hoenir

Alignment	LN
Domains	Knowledge, Magic
Holy symbol	Feather.

Хенир - Бог жреческих функций. Часто его называют Тихим Богом.

Hlin

Alignment	LG
Domains	Life, Protection.
Holy symbol	Palm (which "stop" you).

Хлин - Посыльная Фригг, защищающая тех, кого её хозяйка хочет защитить.

Hroptr

Alignment	LN
Domains	Knowledge, Law, Magic, Trickery, War
Holy symbol	Raven.

ему служат, как дети отцу. Фригг - имя его жены, ей ведомы людские судьбы, хоть она и не делает предсказаний". Основные его свойства - мудрость, коварство, многоликость, искусственность в колдовстве, воинственность. Представляется обычно одноглазым, с седой бородой и в низко надвинутой шляпе или капюшоне.

Хроптр - Правитель Богов, верховное божество пантеона, бог воинов, неба, мертвых, павших в битве. Повсюду собирает мудрость и знания. Всеотец, Отец Павших, Бог Меда Поэзии, "знатнее и старше всех Богов, он вершит всем в мире, и как ни могущественны другие боги, все они

Два ворона сидят у него на плечах и шепчут на ухо обо всем, что видят или слышат. Хугин (Думающий) и Мунин (Помнящий) - так их прозывают. Он шлет их на рассвете летать над всем миром, а к завтраку они возвращаются. От них-то и узнает он все, что творится на свете. Поэтому его называют еще Богом Воронов.

Иногда путешествует среди смертных, одетый либо в серую, либо в синюю робу, надвинув капюшон на лицо, давая советы и отвечая на вечные вопросы (однако советы его очень часто имеют, кроме требуемых, еще и негативные или просто неожиданные последствия). Иногда, невидимый, принимает участие сражениях, помогая достойнейшим одержать победу. Бог волшебства и мудрости, который ради знания неоднократно приносил в жертву собственное тело: первый раз пожертвовав свой глаз, во второй - распнув себя на стволе Мирового Древа. Таким образом, он достиг просветления, добыл и даровал Богам и смертным всех рас смысл магии. Им же рождены многие искусства, включая поэзию.

На голове у него крылатый золотой шлем, а в правой руке он держит любимое оружие - копьё Гунгнир, которое никогда не пролетает мимо цели и поражает насмерть всякого, в кого попадет.

Idun

Alignment	NG
Domains	Charm, Life
Holy symbol	Golden apple.

Идунн - Жена Браги; богиня вечной юности. Она скромна и тиха, но без нее богов уже давно не было бы в живых. У Идунн есть корзина с яблоками вечной молодости, которыми она угощает богов. Эта корзина волшебная: она никогда не пустеет, так как взамен каждого вынутого яблока в ней сейчас же появляется новое.

Jord

Alignment	N
Domains	Earth.
Holy symbol	Mountain peak.

Ёрд - Мать Донара; богиня земли.

Lofn

Alignment	LG
Domains	Charm
Holy symbol	Garland (made of flowers)

Лёвн - Богиня Лёвн освящает браки.

Loft

Alignment	CE
Domains	Chaos, Evil, Trickery
Holy symbol	Coiled snake.

Лофт - Бог огня и коварства; побратим Хроптра. Высок ростом, смел, пригож и красив собою, но злобен нравом и очень переменчив, очень насмешлив и коварен. Он превзошел всех людей тою мудростью, что зовется коварством, и хитер он на всякие уловки.

Хотя родом он гигант, боги приняли его к себе и не раз попадали из-за него в беду, но часто он же выручал их своей изворотливостью. Например, Лофт выступает инициатором создания волшебных вещей, строительства стены вокруг обители богов и виновником нарушения данной богами клятвы. Является одним из двенадцати главных (после Хроптра) богов. Он же вдохновитель убийства Бальдера. После убийства Бальдера боги поймали Лофта и заточили его под землей под змеем, с зубов которого на Лофта капает яд. Его жена Сигюн держит над ним чашу, но когда она наполняется, и она идет вылить из нее яд, судороги Лофта поражают землетрясения.

Magni

Alignment	LN
Domains	Strength.
Holy symbol	Strong arm.

Магни - Сын Донара, бог физической силы.

Mimir

Alignment	N
Domains	Knowledge, Magic.
Holy symbol	Pool.

Мимир - гигант, охраняющий источник мудрости. Хроптр пожертвовал свой глаз, чтобы выпить из этого источника. Когда Мимир перестанет охранять свой колодец, равновесие в мире нарушится и это приведет к концу этого мира. Бог мудрости и равновесия.

Modi

Alignment	CN
Domains	Chaos, Strength, War
Holy symbol	Great waraxe.

Моди - Сын Донара и Сиф, покровитель берсеркеров.

Nanna

Alignment	CG
Domains	Animal, Life, Plant
Holy symbol	Grain ear.

Нанна - Богиня плодородия, жена Бальдера, не пережившая его смерти. В связи с окончательной смертью в настоящее время не проявляет себя.

Njord

Alignment	NG
Domains	Air, Protection, Travel, Water
Holy symbol	Golden or silver ship.

Бог Ньёрд, муж Скади. Покровительствует мореплаванию, рыболовству, кораблестроению и ему подвластны ветры и море. Ньёрд богаче всех других богов и очень добр. Является одним из двенадцати главных (после Хроптра) богов. Он управляет движением ветров и умирляет огонь и воды. Его нужно призывать в морских странствиях и промысля морского мера и рыбу. Столько у него богатств, что он может наделить землями и всяким добром любого, кто будет просить его об этом. Когда на земле лежит снег, его жена Скади часто встает на лыжи, берет лук и стреляет дичь. Поэтому ее называют богиней-лыжницей.

Ran

Alignment	CE
Domains	Chaos, Sun, Water
Holy symbol	Shipwreck.

Рэн - жена Аегира. Богиня погоды и штормов, требующая регулярных жертвоприношений в виде душ.

Saga

Alignment	LN
Domains	Knowledge.
Holy symbol	Opened book.

Сага - Богиня историй и генеалогии.

Sif

Alignment	CG
Domains	Animal, Life, Plant
Holy symbol	Kid (small goat).

Сиф - Богиня плодородия; жена Донара. Красотой Сиф уступает лишь Фрейе, а таких волос, как у нее, нет ни у кого в мире. Эти волосы сделаны из золота дварфами.

Siofn

Alignment	NG
Domains	Charm, Good.
Holy symbol	Handclasp.

Богиня Съёвн стремится к тому, чтобы все жили мирно и дружно.

Snotra

Alignment	LG
Domains	Good, Knowledge.
Holy symbol	Salmon.

Снотра - Богиня мудрости и вежливости.

Surt

Alignment	NE
Domains	Destruction, Chaos, Fire.
Holy symbol	Black flame.

Сурт - Бог подземного мира, огня, разрушения. Дословно "черный". Великан, управляющий вулканами.

Syn

Alignment	LG
Domains	Good, Protection.
Holy symbol	Lock.

Богиня Сюн охраняет дома от воров.

Tyr

Alignment	LG
Domains	Knowledge, Strength, War
Holy symbol	Sword and arrow.

Хроптра) богов. Он самый отважный и смелый, и от него зависит победа в бою. Его хорошо призывать храбрым мужам. Смелый, как Тюр, называют того, кто всех одолевает и не ведает страха. Он к тому же умен, так что мудрый, как Тюр, называют того, кто всех умнее. Иногда зовут его Тюр-однорукий, но не зовут его миротворцем.

Тюр - Бог войны и охоты, сын Хроптра и сестры морского великана Хюмира, третий из богов после Хроптра и храбрый среди них. У него одна левая рука, так как правую он потерял, спасая богов от чудовища, но это не мешает Тюру быть искусным воином и принимать участие в сражениях. Является одним из двенадцати главных (после

Uller

Alignment	LN
Domains	Law, Strength, War
Holy symbol	Bended bow.

прекрасен лицом и владеет всяким военным искусством. Его хорошо призывать в единоборстве.

Улль - пасынок Донара, сын Сиф. Замечательный стрелок из лука. Все его стрелы попадают в цель, как бы далека и мала она ни была. Улль также быстрее всех бежит на лыжах. От него этому искусству научились и люди. Является одним из двенадцати главных (после Хроптра) богов. Бог плодородия, связанный с небом, морем и особенно Законом. Он к тому же

Urd

Alignment	N
Domains	Knowledge, Luck.
Holy symbol	Hour-glass.

Богиня Урд, Судьба, вместе со своими сестрами Верданди и Скульд (Становление и Долг) управляет судьбами всех живущих.

Vali

Alignment	CN
Domains	Chaos, Smithing, War
Holy symbol	Urgrosh.

Бог Вали лучше всех владеет оружием и в сражениях не уступает самому Тюру, но он плохой советчик и не очень мудр. Вали убивает Хеда после того, как тот убил Бальдера. Является одним из двенадцати главных (после Хроптра) богов. Покровитель начинающих воинов и оружейников.

Var

Alignment	LN
Domains	Law
Holy symbol	Chain.

Вар - Богиня истины. Вар выслушивает и записывает клятвы.

Vidar

Alignment	LN
Domains	Knowledge, Law, Protection, Strength
Holy symbol	Thick boot.

того, он Бог тайных знаний и мудрости.

Бога Видара зовут "Молчаливым", так как он не любит говорить, несмотря на то, что очень мудр и храбр. Сын Хроптра и великанши Грид. Является одним из двенадцати главных (после Хроптра) богов. Видар силен почти как бог грома Донар, и на него уповают боги во всех несчастьях. Кроме

Vjofn

Alignment	NG
Domains	Charm, Good
Holy symbol	Goblet.

Вьёфн - Богиня согласия и примирения, решающая разногласия среди смертных.

Vor

Alignment	CN
Domains	Trickery.
Holy symbol	Dice.

Вор, Богиня любопытства и разрешения загадок.

Ymir

Alignment	CN
Domains	N/A
Holy symbol	N/A

дварфы.

В настоящее время ему не поклоняются, здесь упомянут только как важная часть религиозной мифологии дварфов.

Имир - ледяной гигант, возникший из мрака Бездны. Хроптр, Вили и Ве убили его и создали из его тела мир. Кровь Имира стала морями и озерами. Его череп стал небом, которое было установлено над землей. Мозги Имира были подброшены в воздух и стали облаками. Скелет Имира стал горами. Его зубы и челюсти стали скалами и камнями. Волосы Имира стали деревьями. По некоторым легендам из плоти Имира появились

Новые домены

Charm

Granted Powers: Навыки Bluff, Diplomacy, Sense Motive являются классовыми. Священник способен распознавать, что кто-либо находится под воздействием *Charm* или аналогичного эффекта, если выполнит успешную проверку навыка Sense Motive с уровнем сложности (DC) 15. (DC может быть и другим, главная идея, что «достаточно просто»).

Domain spells:

1. Charm Person
2. Calm Emotions
3. Suggestion
4. Discern Lies
5. Atonement
6. Geas/Quest
7. Mass Suggestion
8. Mass Charm
9. Sympathy

Life*

Granted Powers: Один раз в день некоторый негативный эффект (disease, poison, negative level, blindness, deafness), но не физические повреждения (ранения) могут быть перенесены с одного существа на священника. Требуется прикосновения (melee touch attack), занимает полный раунд (full round action). Если жертва имела спасбросок, то священник также его имеет. В случае успеха эффект исчезает, иначе – переносится на священника.

Domain spells:

1. Remove Fear
2. Restoration, Lesser
3. Negative Energy Protection
4. Restoration
5. Raise Dead
6. Undeath to Death
7. Resurrection
8. Mass Heal
9. True Resurrection

Smithing

Granted Powers: Священник получает бонус +2 ко всем проверкам навыка (skill check), связанным с работой по металлу.

Domain spells:

1. Magic Weapon
2. Heat Metal
3. Magic Vestment
4. Greater Magic Weapon
5. Wall of Iron
6. Animate Objects
7. Refuge
8. Iron Body
9. Mordenkainen's Sword (Mage's Sword по SRD)

Skills & Feats

Языки

Различия в региональных диалектах можно считать незначительными и не препятствующими пониманию собеседника. Однако соответствующий акцент может дать дополнительную информацию о собеседнике.

Существуют следующие специальные языки:

- ❖ Тари (Thari) – секретный язык друидов, доступен только для друидов.
- ❖ Воровской жаргон (Beggars' Cant) – язык, включающий как вербальные компоненты, так и жесты, и используемый для тайного общения воров, разбойников и т.п. Доступен для изучения любым персонажем при наличии соответствующего учителя.
- ❖ Арго Фианны (Fianna's Tongue) – секретный язык, включающий как вербальные компоненты, так и жесты, и используемый только воинами Фианны. В частности, позволяет им быстро и эффективно передавать команды в бою или при подготовке засады. Доступен только для фениев.

Все персонажи, за исключением волшебников (класс Wizard) и эльфов (раса Elves), не владеют навыками чтения и письма (т.е. неграмотные, illiterate). Неграмотные персонажи должны потратить 2 пункта навыков (2 skill points) для получения навыка чтения/письма (reading/writing). Навык чтения/письма автоматически распространяется на все языки, известные персонажу и имеющие письменность.

Новые навыки (Skills)

Charioteering[†]

(Dex)

Непременный атрибут воинского сословия – боевая колесница. Хотя езда верхом известна, настоящие воины считают применение ее в бою чем-то необычным, если не сказать неприличным. Если вам повстречался всадник, сидящий верхом на коне – это воин или колесничий, удирающий с поля битвы, или же некто, пришедший из сидов. Сиды, в отличие от людей, по какой-то причине любят ездить верхом.

Боевые колесницы представляют собой двухколесную повозку и запрягаются двойкой лошадей; экипаж боевой повозки часто состоит из двух человек – самого воина и его колесничего. Перед поединками воины чаще всего спешиваются. Для управления колесницей требуется использовать хотя бы одну руку (лучше обе). Основное назначение колесниц – доставка воина к месту битвы и атака метательным оружием (дротиками) при проезде мимо врага.

Колесница имеет борта спереди и с боков (но не сзади), что обеспечивает 25% укрытие (cover). На переднем борту колесницы имеется крепление для щита, при использовании которого экипаж получает 50% укрытие спереди.

Взойти на колесницу и подготовиться к езде (разобрать поводья и т.д.) – move action. Если колесничий уже готов, то воин может подняться на колесницу как free action, если он имеет возможность перемещаться в рассматриваемом раунде. Конечно, это касается колесниц разумных размеров, взобраться на колесницу титана несколько сложнее...

Управление колесницей в обычных условиях не требует проверки навыка. Ниже в таблице приведены уровни сложности для случаев, когда проверка навыка требуется.

* А также Fertility. В каком-то смысле «обратный» к Death.

[†] Данный навык во многом аналогичен навыку Ride.

Задача	Charioteering DC
Управлять колесницей, пользуясь только одной рукой.	5
Удержаться на колеснице при сильной тряске, наезде на небольшое препятствие и т.п.	5
Участвовать в сражении, не вступая в ближний бой (удержание равновесия и т.п.).	10
Укрыться за бортами колесницы от атаки, сохраняя возможность управления. Дает укрытие (cover) 75% при отсутствии щита и 90% со щитом.	15
Спрыгнуть или мягко упасть с колесницы, например, при перевороте. В случае неудачи – минимум 1d6 повреждений (зависит от скорости, поверхности и т.д.). Это действие – free action, но персонаж должен иметь возможность совершить перемещение в этом раунде.	15
«Пришпорить» животных. Требуется наличия достаточно длинного предмета, позволяющего нанести точный удар – кнута, копыя и т.п. Вожжи не подходят. В случае успешной проверки навыка скорость увеличивается на 10 футов на один раунд, но животные получают 1 пункт повреждений. Возможно использование этого действия и в последующие раунды, но повреждения каждый раз удваиваются (т.е. 2, 4, 8 и т.д.). Это действие требует standard action.	15
Контролировать упряжку, находясь в ближнем бою (melee combat).	20
Перепрыгнуть яму во время движения. Требуется движения на полной скорости (или выше) в течение предыдущего раунда. Для определения доступного расстояния используется меньший из модификаторов к проверке навыка Charioteering персонажа или навыка Jump для животных упряжки. Провал проверки приводит к перевороту, получению минимум 1d6 повреждений (и экипажу, и животным) и падению в яму. В случае успеха требуется проверка навыка Charioteering против уровня сложности 10 на удержание колесницы от переворота при приземлении. Это действие не требует явных затрат времени, поскольку выполняется как часть движения (move action).	25+

Knowledge, Sceala na Treibhe[†]

(Int; Trained Only)

Данный навык является набором отдельных навыков.

Навык предполагает знание истории, сказаний, генеалогии и т.п. информации, связанной с конкретной группой кланов (Connachta, Cruithin, Eoghanachta, Erainn, Laigin, Ui Neill). Для получения навыка требуется изучение соответствующих источников (записей, устной информации учителя) в течение, как минимум, 6 месяцев для каждой группы кланов. Стоимость получения навыка – как минимум 1 пункт навыка для каждой группы кланов[‡]. В конце каждого месяца обучения студент делает проверку рассматриваемого навыка для изучаемых кланов (!). Уровень сложности составляет DC 11 в первый месяц и увеличивается на 1 за каждый следующий месяц. Провал проверки означает дополнительный месяц обучения.

При использовании данного навыка проверка его, как правило, не требуется.

Данный навык может быть также использован в суде по делам, связанным с кланом, чья история известна персонажу.

Владеющий данным навыком при взаимодействии с членами клана, чья история известна персонажу, получает бонус +2 (synergy) к проверке навыков Knowledge, Dindsenchas (если применение связано с тем же кланом); Bluff (только в случаях, когда рассматриваемый навык может помочь); Perform.

Данный навык заменяет собой стандартный навык Knowledge, Nobility & Royalty.

Данный навык является классовым для варваров, бардов, филидов, паладинов.

Knowledge, Dindsenchas[‡]

(Int; Trained Only)

Данный навык предполагает расширенные знания об истории, легендах, принципах общества и иной мудрости прошедших времен. Эти знания (цитирование соответствующих преданий) является неотъемлемой частью как ученых споров, так и любых общественных мероприятий: разбирательств (в частности, суда), свадеб, похорон, рождений, фестивалей и иных праздников, достаточно массовых представлений и т.д. Невозможно считаться хорошим бардом, не умея процитировать подходящие к моменту выдержки из «старины мест». В некоторых случаях (коронации, фестивали и т.п. крупные события) цитирование «старины мест» является обязательным. Проверка этого навыка, как правило, означает проверку правильности выбора персонажем необходимой цитаты.

Для получения данного навыка требуется обучение в течение, как минимум, одного года (13 месяцев). В конце каждого месяца обучения студент делает проверку рассматриваемого навыка. Уровень сложности составляет DC 11 в первый месяц и увеличивается на 1 за каждый следующий месяц. Провал проверки означает дополнительный месяц обучения.

Владеющий навыком Knowledge, Sceala na Treidhe при взаимодействии с членами клана, чья история известна персонажу, получает бонус +2 (synergy) к проверке рассматриваемого навыка, если применение связано с тем же кланом.

Данный навык заменяет собой стандартный навык Knowledge, History.

Данный навык является классовым для друидов, бардов, филидов, брегенов.

Profession, Advocate: Brehon Law

(Wis; Trained Only)

Данный навык характеризует специалиста по участию в судебных процессах, в частности, дает возможность представлять чьи-либо дела в суде. Для ведения судебного процесса (т.е. выступления в роли судьи, а не просто представителя истца или ответчика) необходимо иметь ранг не менее 5 в рассматриваемой профессии, а также иметь ранг не ниже 5 в навыках Knowledge, Dindsenchas и Knowledge, Nature.

Персонаж, имеющий ранг 5 и более в навыках Sense Motive и/или Bluff имеет бонус (synergy) +2 к проверке рассматриваемой профессии (т.е. можно получить бонус от обоих навыков).

Данный навык является классовым для друидов, бардов, филидов, брегенов, паладинов.

Общие изменения по навыкам

Стандартный навык Knowledge, History заменяется на навык Knowledge, Dindsenchas (т.е. навык History отсутствует).

Аналогично, стандартный навык Knowledge, Nobility and royalty отсутствует и заменяется навыком Knowledge, Sceala na Treibhe.

Для персонажей (PC), имеющих в соответствии с Книгами Правил классовый навык Ride, вместо навыка Ride используется навык Charioteering. Навык Ride в большинстве случаев не является классовым для PC-персонажей. Для сидов по-прежнему используется навык Ride.

Ниже приведена сводная таблица изменений по навыкам и их связям с классами (как обычно, C – классовый навык, cc – кросс-классовый).

* Легенды кланов, Clan's Tales.

† ДМ может увеличить сложность проверки и/или стоимость получения навыка, например, при попытке изучения враждебного клана.

‡ Предания о «старине мест».

Навык	Barbarian	Bard	Cleric	Druid	Fighter	Monk	Paladin	Ranger	Rogue	Sorcerer	Wizard
Ride	cc	cc	cc	cc	cc	cc	cc	cc	cc	cc	cc
Charioteering	C	cc	cc	C	C	cc	C	C	cc	cc	cc
Knowledge, Sceala na Treibhe	C	C	cc	cc	cc	cc	C	cc	cc	cc	cc
Knowledge, Dindsenchas	cc	C	C	C	cc	cc	cc	cc	cc	cc	cc
Profession, Advocate: Brehon Law	cc	C	cc	C	cc	cc	C	cc	cc	cc	cc
Knowledge, Nobility and royalty	Отсутствует										
Knowledge, History	Отсутствует										

Новые виды мастерства (Feats)

Arcane Schooling

[fighter, general]

На родине персонажа занятия магией являются вполне обычным делом, там каждый имеет некоторое представление о сотворении волшебства.

Требования: Провинция Кайсил.

Персонаж выбирает один из магических (Arcane) классов заклинателей (т.е. bard, sorcerer или wizard). В результате этот класс рассматривается как преимущественный (favored) для данного персонажа (в дополнение к уже имеющимся).

Данное мастерство должно быть выбрано на первом уровне персонажа.

Artist

[fighter, general]

Персонаж происходит из местности, где музыка и иные искусства играют значительную роль в жизни общества.

Требования: Провинция Кайсил.

Персонаж получает бонус +2 на все проверки навыка Perform, а также на проверки одного из навыков (выбирается при взятии рассматриваемого мастерства), который применяется для создания произведений искусства (например, навыки каллиграфа, художника, скульптора и т.п.).

Binding of the Noble Hero

Fornadmáim Niad Náir [fighter, general]

“The youths told him that if he depended on his own strength, that oath would not be broken. Then they grabbed him by the ankle, and hurled him up into the rafters, and everyone started throwing their spears and darts at him. Slowly, cunningly, he made his way down, resting on the point of each spear until he reached the ground.”

The Training of Hero, Tales of Ulaidh.

Персонаж, владеющий данным мастерством, способен уклониться от направленных в него метательных снарядов.

Требования: Dex 13+. Lightning Reflexes. Dodge.

Использование данного мастерства – standard action.

Персонаж может уклониться от направленной в него атаки метательным оружием, о которой ему известно. Для каждой атаки, которая в обычной ситуации должна поразить цель, в количестве, не превышающем бонус Ловкости персонажа, делается спасбросок Reflex против DC 20 (уровень сложности увеличивается на 1 за каждый пункт магического бонуса атаки). Любые штрафы от доспеха или перегрузки применяются к данному спасброску. Успешный спасбросок означает, что персонаж каким-либо образом уклонился от атаки.

Аналогичным образом можно избежать некоторых магических атак, таких как лучи (rays) и иные видимые атаки на расстоянии, требующие от заклинателя броска на поражение и воздействующие на единственную цель (т.е. данное мастерство помогает защищаться от заклинаний, требующих range touch attack). В этом случае уровень сложности спасброска равен 20 + уровень заклинания, и каждая такая попытка считается за две при вычислении лимита (например, при бонусе за Ловкость +2 можно уклониться только от одной магической атаки).

Уклониться можно только от атак, о которых известно персонажу, следующих позже собственной инициативы персонажа, при этом во время атаки он не должен находиться в состоянии flat footed. Данное мастерство не может использоваться, если персонаж находится в состоянии surprised или иным образом теряет свой бонус от Ловкости. Невозможно применить рассматриваемое мастерство в случае чрезвычайно больших метательных снарядов.

Применение рассматриваемого мастерства вызывает «атаку по возможности», за исключением противников, против атак которых применяется рассматриваемое мастерство.

Персонаж класса Fighter может добавить это мастерство в список своих бонусных.

Blooded

[general]

Частые схватки и традиционные тренировки боевых навыков персонажа, диктуемые его родной культурой, привели к тому, что персонаж более уверенно чувствует себя в бою и его труднее застать врасплох.

Требования: Провинция Улад.

Персонаж получает бонус +2 на бросок инициативы (Initiative), а также на бонус +2 на все проверки навыка Spot.

Cosmopolitan

[general]

Наличие на родине персонажа представителей самых разных профессий дает возможность получить базовые знания практически в любом навыке.

Требования: Провинция Миде.

Персонаж может выбрать (при взятии данного мастерства) любой не уникальный навык, не являющийся для него классовым. В результате выбранный навык рассматривается как классовый для данного персонажа, кроме того персонаж получает бонус +2 на все проверки этого навыка.

Данное мастерство может быть взято произвольное количество раз, применяя его каждый раз к новому навыку. Бонусы при этом не суммируются.

Counter

Taithbeim [fighter, general]

Персонаж может получить выгоду от промаха своего противника. Он может найти возможность для удара в самом жестоком бою. Данное мастерство расширяет список действий противника, при которых персонаж имеет «атаку по возможности».

Требования: Dex 13+, Combat Reflexes, *достаточно маневренное оружие*, той же или меньшей категории размера, что и персонаж. Weapon proficiency или, опционально, Weapon Focus (см. описание).

Персонаж может провести «атаку по возможности» против одиночного противника, находящегося с ним в рукопашном (melee) бою, в случае промаха атаки противника по персонажу. На эту атаку распространяются все штрафы оборонительного боя (т.е. если персонаж fighting defensively) и аналогичные, действующие в данном раунде. При наличии многих противников персонаж должен выбрать того, против кого будет применяться рассматриваемое мастерство, этот выбор может быть изменен перед следующим действием (action) персонажа. Под «достаточно маневренным» понимается легкое оружие (категории light), которым персонаж умеет пользоваться (имеет proficiency), а также одноручное (категории one-handed), на котором персонаж имеет Weapon Focus.

Данное мастерство не может быть применено, если персонаж surprised или по иной причине теряет свой бонус от Ловкости.

Персонаж класса Fighter может добавить это мастерство в список своих бонусных.

Courteous Mages

[general]

Наличие сильных (и не всегда дружелюбных) заклинателей и насыщенность рынка магическими предметами явились причинами того, что персонаж получает +2 на все проверки навыков Diplomacy и Spellcraft.

Требования: Провинции Кайсил, Миде.

Deft Wainer

[fighter, general]

Искусство управления колесницей издавна считается необходимым любому полноценному жителю племени персонажа.

Требования: Племена Cenel Conaill, Cenel nEogain, Ciannachta, Connaille Muirtemne, Dal nAraide, Dealbhne Nuadat, Feara Cualann.

Персонаж получает бонус +3 на все проверки навыка Charioteering.

Персонаж класса Fighter может добавить это мастерство в список своих бонусных.

Discipline

[general]

Персонажи, владеющие этим мастерством, удивляют своей способностью сосредотачиваться на своей цели. Их трудно отвлечь даже магическим воздействием.

Требования: Провинции Миде, Улад; гномы.

Персонаж получает бонус +1 на все спасброски Воли (Will), а также бонус +2 на проверку концентрации (Concentration).

Education

[general]

В результате традиционного строгого обучения персонаж может рассматривать все навыки типа Knowledge как свои классовые. Кроме того, он получает бонус +1 на все проверки двух таких навыков по своему выбору.

Требования: Провинция Круахан; эльфы; сиды.

Данное мастерство может быть взято только на первом уровне.

Forester

[general]

Обилие лесов на родине персонажа позволило ему изучить некоторые секреты лесной жизни.

Требования: Провинция Улад; племена Conmaicne, Eoghanacht Aine, Eoghanacht Glennamain, Eoghanacht Locha Lein, Eoghanacht Rathlind, Fir Domnann, Feara Cualann, Partraige, Ui Briuin, Ui Enachglais, Ui Fidgente.

Персонаж получает бонус +2 на все проверки навыков Heal и Wilderness Lore.

Gae Bulga

[fighter, general]

“Sedanta caught it in the fork of his foot, and threw the Gae Bulga as far as he could cast underneath at Fer Diad, so that it passed through the strong, thick, iron apron of wrought iron, and broke in three parts the huge, goodly stone the size of a millstone, so that it cut its way through the body’s protection into him, till every joint and every limb was filled with its barbs.”

The Combat of Fer Diad and Sedanta, Tain Bo Cualnge.

Персонаж может выполнить особо мощный бросок копья, используя свою ногу для ускорения копья. Название происходит от имени оружия знаменитого героя Седанты, который считается изобретателем этого способа метания копья. Тупой конец копья устанавливается на ногу, после чего взмахом ноги копье отправляется в полет. Рука при этом направляет копье.

Требования: Str 13+, Weapon Focus: Spear.

При применении этого мастерства персонаж получает бонус +1 к своему броску атаки. Кроме того, бонус от Силы к наносимым повреждениям увеличивается в полтора раза. Использование данного мастерства – standard action и может вызывать «атаку по возможности».

Если персонаж уже привел копье в исходное положение для броска (как против charge), бросок может быть выполнен как free action.

Некоторые артефакты-копья требуют наличия этого мастерства для возможности их использования.

Персонаж класса Fighter может добавить это мастерство в список своих бонусных.

Hero’s Salmon Leap*

Lheim braddan [fighter, general]

При использовании персонажем навыка Jump дистанция прыжка (и прочие параметры) рассчитывается исходя из предположения, что максимальное расстояние для перемещения в раунд на 10 футов больше реального. Максимальная длина одного прыжка не ограничена. Повышение уровня сложности (DC) прыжков рассчитывается исходя из интервалов в 1.5 фута (а не в 1 фут).

Требования: Str 13+, минимум 5 пунктов навыка Jump.

Персонаж класса Fighter может добавить это мастерство в список своих бонусных. Это мастерство также могут иметь некоторые монстры (например, насекомые).

* Можно сказать, что это «Improved Jump».

Horse Nomad

[fighter, general]

Персонаж происходит из расы, которая традиционно культивирует езду верхом, в т.ч. и в сражении.

Требования: сиды.

Персонаж получает навык владения боевым оружием (Martial Weapon Proficiency) для короткого композитного лука (composite shortbow), а также бонус +2 на все проверки навыка Ride.

Персонаж класса Fighter может добавить это мастерство в список своих бонусных.

Little Dart Feat

Cless Cletenach [fighter, general]

“Sedanta then sought out the womenfolk and took thrice fifty needles from them. These he tossed up one after the other. Each needle went into the eye of another, till in that wise they were joined together. He returned to the women, and gave each her own needle into her own hand.”

Bricriu’s Feast

Персонаж может метать дротики, кинжалы и т.п. легкое метательное оружие необычайно точно, многократно поражая одну и ту же цель.

Требования: Rapid Shot, Precise Shot, Point Blank Shot, Dex 13+.

Персонаж может использовать мастерство Rapid Shot против единственной цели, не получая штрафа -2 на дополнительные атаки.

Персонаж класса Fighter может добавить это мастерство в список своих бонусных.

Luck of Heroes

[general]

Родина персонажа известна своими героями. И потомки переняли часть удачи древних героев, которая позволяет им спастись, когда никто этого уже не ожидает.

Требования: Провинция Улад.

Персонаж получает бонус +1 (от своей удачи) ко всем спасброскам.

Magical Artisan

[general]

Персонаж знаком с особыми приемами создания магических предметов.

Требования: Любое мастерство создания магических предметов. Провинция Кайсил, Круахан; сиды.

При взятии рассматриваемого мастерства необходимо выбрать один из имеющихся у персонажа видов мастерства создания магических предметов. В результате стоимость создания предмета (в XP и редких материалах) с помощью этого мастерства рассчитывается как 75% от стандартной.

Рассматриваемое мастерство может быть взято несколько раз. Каждый раз оно должно применяться к новому мастерству создания предметов.

Magical Training

[general]

Знания магии очень распространены на родине персонажа. Там даже обычные ремесленники часто используют простые заклинания, помогающие им в работе.

Требования: Эльфы провинции Кайсил; полуэльфы племен Eoghanachta или Deisi; сиды. Интеллект (Intelligence) 10+.

Персонаж может сотворить магические (arcane) заклинания 0-уровня dancing light, daze и mage hand один раз в день каждое.

Если персонаж носит доспех, имеется стандартная возможность ошибки сотворения заклинания. При определении параметров этих заклинаний персонаж рассматривается как волшебник (wizard) уровня, равного его уровню «мага» (arcane spellcaster), как минимум – первого уровня.

Данное мастерство может быть взято только на первом уровне.

Mercantile Background

[general]

Персонаж происходит из семьи, занимающийся торговлей и ремеслом. Он с детства знаком с коммерцией и провел много времени среди купцов и искусных ремесленников. В связи с этим он получает бонус +2 на все проверки навыка Apprise, а также на проверки некоторого выбранного* навыка типа Craft или Profession.

Требования: Провинция Лайгин.

Militia

[general]

Персонаж служил в местной милиции, где получил некоторые навыки обращения с боевым оружием.

Требования: Провинции Лайгин, Улад.

Персонаж владеет Martial Weapon Proficiency (longbow) и Martial Weapon Proficiency (longspear).

Mind Over Body

[general]

На родине персонажа многие изучающие магию получают возможность укрепить свое тело посредством силы своего разума.

Требования: Провинции Кайсил, Круахан; сиды.

На первом уровне персонаж может использовать свой модификатор от Intelligence (а не Constitution) для определения бонусных пунктов здоровья (hit points). На последующих уровнях используется модификатор от Constitution. Кроме того, персонаж получает +1 HP каждый раз, когда изучает новое метамагическое мастерство (metamagic feat).

Данное мастерство может быть взято только на первом уровне.

Precise Strike

Buaill Cruinn [fighter, general]

Требования: Провинция Улад[†]. Dex 12+. Расы Human, Elf, Gnome, Half-Elf, Half-Orc, Halfling, Drow, Sidhe. Базовый бонус атаки +3.

За счет умения обнаружить брешь в обороне противника и умения мобилизовать свои внутренние резервы для решающего удара, персонаж при использовании рассматриваемого мастерства получает бонус +5 на одну атаку (в рукопашной схватке или на

* Выбирается при взятии данного мастерства. Должен соответствовать происхождению персонажа.

[†] Данное ограничение не распространяется на NPC. По решению ДМ^а они могут иметь это мастерство (особенно сиды и подобные существа).

расстоянии). Кроме того, за счет повышенной точности удара, увеличивается вероятность критического попадания (critical range оружия увеличивается на 2, например, вместо 19-20 становится 17-20).

Для использования данного мастерства персонаж должен затратить одно свое атакующее действие на подготовку «точного удара». Это пропущенное действие должно непосредственно предшествовать проведению «точной атаки». Если проведение «точной атаки» непосредственно после подготовки невозможно, атака «испорчена», подготовка проведена без пользы.

После проведения «точной атаки» персонаж должен восстановить свои силы и координацию, что вызывает пенальти -2 на его следующую атаку, если она проводится в течение следующих 10 раундов. Эта атака не может быть пропущена для подготовки очередной «точной атаки». Например, возможна следующая последовательность действий: пропущенное атакующее действие, «точная атака», обычная атака с пенальти -2, пропущенное атакующее действие, «точная атака» и т.д.

Проведение «точной атаки» (в раунд, когда она непосредственно проводится) вызывает «атаку по возможности» от противников, отличных от атакуемого, в связи с повышенной концентрацией внимания персонажа на проведении «точной атаки».

Противник, пораженный «точной атакой» не может быть сбит с ног (knocked down), за исключением случаев, когда он на две категории размера меньше, чем оружие, которым наносится удар, или случая, когда он сбит с ног в результате эффекта критического поражения. Это связано с тем, что рассматриваемая атака имеет повышенную эффективность за счет мастерства персонажа и точности удара, а не за счет грубой силы.

Персонаж может использовать рассматриваемое мастерство не более трети своего уровня раз в день до максимума в 3 раза на 9-ом уровне (округление вниз).

Данное мастерство не может быть использовано, если персонаж не может ясно мыслить и четко контролировать свои действия (например, confused), а также в ситуации, когда он теряет свой бонус от Ловкости (Dexterity).

Персонаж класса Fighter может добавить это мастерство в список своих бонусных.

Resist Poison

[general]

Персонаж в детстве получал строго контролируемые дозы различных ядов с целью выработки иммунитета к ним. В связи с этим он получает бонус +4 на спасброски Fortitude против воздействия ядов.

Требования: Провинция Лайгин (Круахан, Миде)*; сиды; дру; некоторые дварфы.

Данное мастерство может быть взято только на первом уровне.

Saddleback

[fighter, general]

Племя персонажа свободно владеет верховой ездой, в связи с чем он получает бонус +3 на все проверки навыка Ride. Кроме того, для персонажа, владеющего данным мастерством, навык Ride всегда рассматривается как классовый (вне зависимости от ограничений класса).

Требования: Сиды.

Персонаж класса Fighter может добавить это мастерство в список своих бонусных.

Signature Spell

[general]

Персонаж настолько тренирован в сотворении некоторого заклинания, что способен конвертировать в него другие заклинания.

Требования: Spell Mastery.

При взятии рассматриваемого мастерства персонаж должен выбрать заклинание, в котором он является «мастером» (имеет Spell Mastery). В результате выбранное заклинание может быть произнесено вместо любого подготовленного (заученного) магического (arcane) заклинания того же или более высокого уровня (аналогично способности священников конвертировать заклинания в лечебные).

Данное мастерство может быть взято несколько раз, применяясь каждый раз к различным заклинаниям (для которых персонаж имеет Spell Mastery).

Silver Palm

[general]

В семье персонажа (или в его ближайшем окружении) заключение сделок, в первую очередь, торговых, возведено в ранг искусства.

Требования: Провинции Лайгин, Кайсил.

Персонаж получает бонус +2 на все проверки навыков Appraise и Bluff.

Smooth Talk

[general]

Персонаж умеет общаться с чужеземцами и без использования оружия для разъяснения своей точки зрения.

Персонаж получает бонус +2 на все проверки навыков Diplomacy и Sense Motive.

Spellcasting Prodigy

[general]

Персонаж является необычайно одаренным заклинателем.

Требования: Племена Dal Cais, Dealbhne Nuadat, Eoghanacht Aine, Eoghanacht Locha Lein, Fir Domnann; некоторые сиды.

При определении бонусных заклинаний, а также уровня сложности спасбросков против заклинаний персонажа, соответствующая базовая способность персонажа (Charisma для классов bard и sorcerer, Wisdom для заклинателей, использующих божественные силы, Intelligence для класса Wizard) рассматривается на 2 пункта больше ее действительного значения.

Для персонажей, имеющих несколько классов заклинателей, данное мастерство дает бонус только к одному из классов.

Данное мастерство может быть взято только на первом уровне.

Рассматриваемое мастерство может быть взято несколько раз, применяясь каждый раз к иному классу заклинателей, если персонаж имеет возможность взять более одного мастерства на первом уровне. Данное мастерство может быть взято даже персонажем, не имеющим на рассматриваемый момент ни одного класса заклинателей.

* Использование ядов для урегулирования разногласий не очень популярно, поскольку выглядит не слишком-то достойно (это не то, чем можно похвастаться). Но некоторые купцы вынуждены общаться с заморскими гостями, которые не столь щепетильны. Или просто есть непривычную иноземную пищу. А некоторые ученые любят ставить эксперименты над собой (и своими родственниками). Сиды же вообще не очень-то задумываются о «благородстве» поступков в обычном понимании. Взятие этого мастерства должно быть согласовано с ДМ'ом и соответствовать истории персонажа. В некоторых случаях это мастерство может быть взято также уроженцами Миде, не являющимися явными правителями (при наличии не совсем честных врагов семьи, которые пытаются бороться за повышение своего влияния).

Street Smart

[general]

Персонажу известно как общаться с самыми разными слоями населения, особенно в городах, собирать слухи, добывать информацию и не вызывать проблем своими расспросами.

Требования: Провинции Круахан, Миде; халфлинги; гномы.

Персонаж получает бонус +2 на все проверки навыков Bluff и Gather Information.

Strong Soul

[general]

Душа персонажа необычайно трудно исторгается из его тела.

Требования: Монастырское воспитание; Успех.

Выросший в окружении божественной силы, персонаж получает бонус +1 ко всем спасброскам типа Fortitude и Will, а также дополнительный бонус +1 к спасброскам против «energy draining» и «death» эффектов.

Survivor

[general]

На родине персонажа жизнь вдали от цивилизации заставляет глубже проникать в тайны природы и учиться выживать в весьма неблагоприятных условиях.

Требования: племена Cenel Cairbre, Cenel Conaill, Corca Duibhne, Corca Loigde, Dal nAraide, Eoghanacht Locha Lein, Eoghanacht Rathlind, Fir Domnann, Partraige.

Персонаж получает бонус +1 к спасброскам типа Fortitude и ко всем проверкам навыка Wilderness Lore.

Twin Sword Style

[fighter, general]

Сражаясь двумя мечами (dagger, longsword, scimitar, short sword и т.п., в любых комбинациях), персонаж может во время своего действия (action) выбрать одного противника, находящегося с ним в рукопашной схватке (melee), и получить бонус +2 (armor bonus) к своему классу защиты (AC) против атак этого противника. Этот бонус суммируется с прочими бонусами от доспеха или щита. Возможно выбирать нового противника во время каждого своего действия.

Требования: Two-Weapon Fighting, племена Cenel Cairbre, Cenel Conaill, Corca Buibhne, Corca Loigde, Dal Riata, Feara Cualann, Fir Domnann, Osraige, Partraige, drow.

В ситуациях, когда персонаж теряет бонус к защите от своей Ловкости (Dexterity), он теряет и бонус от рассматриваемого мастерства. Бонусы от данного мастерства применяются только в случае, когда персонаж умеет сражаться используемым им в данный момент оружием (proficient with the weapons).

Персонаж класса Fighter может добавить это мастерство в список своих бонусных.

Изменения правил создания магических предметов

При создании магических предметов все заклинания, требующие материальных компонентов, должны использоваться с более редкими или более качественными компонентами, чем обычно. Например, «a pinch of bat guano» не годится для изготовления Wand of Fireballs. Для этого требуется продукты жизнедеятельности «dire bat», а лучше, красного дракона.

Более конкретно, компоненты должны быть получены в результате encounter'a с уровнем опасности (CR), примерно равным уровню заклинателя, соответствующего рассматриваемому заклинанию (как правило, необходимому для его заучивания). Аналогично, для специально изготавливаемых предметов, базовый уровень навыка мастера должен соответствовать рассматриваемому заклинанию.

Это также вызывает некоторые изменения цены нетривиальных магических предметов. Основным ориентиром здесь является базовая стоимость сокровищ для encounter'a с определенным уровнем опасности (CR).

Данные изменения касаются всех «magic item creation feats».

Снаряжение

Оружие и доспехи

Для изготовления оружия могут использоваться железо (точнее, сталь очень низкого качества), бронза, камень, кость и, в отдельных случаях, редкие металлы* и дерево (это совсем редкие случаи, параметры будут определяться отдельно). Имеется в виду, конечно, «основная» часть оружия. Понятно, что древко копья всегда (за исключением совсем особых случаев) деревянное. Дубину тоже вряд ли кто-нибудь будет делать цельнометаллическую.

Бронза - не слишком прочный материал. Поэтому после каждой битвы доспехам требуется ремонт (выправление вмятин, в первую очередь). При незначительных повреждениях для этого ремонта нагрев и серьезное кузнечное оборудование не нужны. С бронзовым оружием ситуация аналогичная.

Для бронзового оружия есть ограничения по прочности (например, нет смысла делать двуручный меч) и по региону (катаны не известны). Но «европейское» оружие размера one-handed (для medium персонажей) и меньше – допустимо практически любое.

Стандартное железное легко ржавеет, что может привести его в негодность или, по крайней мере, ухудшить параметры. Для этого материала действуют ограничения на размеры оружия, показанные в таблице (например, из железа нельзя сделать long sword, поскольку он слишком тонкий для такой длины).

При имеющемся уровне технологии изготовление сложного оружия и доспехов невозможны. Эти ограничения отражены в таблице ниже.

Указанные в Правилах цены соответствуют бронзовому оружию, а боевые параметры и масса – железу.

Для различных материалов применяются следующие модификаторы (от данных Правил):

Материал	Масса	Атака	Бонус защиты (AC)	Повреждения	Цена
Кость	-50%	-2	-2	-2	-50%
Камень	+100%	-2	±0	-2	-50%
Бронза	+25-30%	-1	-1	-1	±0
Железо	±0	±0	±0	±0	×10

Единственным исключением являются щиты, которые, в отличие от доспехов, не имеют пенальти к классу защиты. Bronze buckler имеет 4 HP; small bronze shield - 7 HP; large bronze shield - 14 HP.

Стандартные материалы имеют следующие параметры:

* Параметры для редких металлов (серебро, мифрил, адамантит) соответствуют приведенным в Книгах Правил.

Материал	Прочность	НР оружия*			НР/ дюйм
		Легкое	Одноручное	Двуручное	
Дерево	5	—	—	—	10
Кость	6	1	2	4	10
Камень	8	1	3	5	15
Бронза	8	2	5	10	20
Железо	10	2	5	10	30

Бронзовое оружие нормально пробивает, железные доспехи, но с трудом может их испортить или сломать железное оружие. С точки зрения разрушения железного предмета посредством бронзового оружия предмет рассматривается как имеющий дополнительный бонус +2 к его прочности (hardness) и бонус +10 к его hit points.

Приведенные выше изменения стоимости применяются для оружия, изготовленного в основном из металла, т.е. мечей, топоров, кинжалов, глевий и т.п. И не распространяются на боло (bolas), луки, стрелы, арбалеты и арбалетные болты, дубины, сети, sar'y, пращи и снаряды (в т.ч. железные) к ним, посохи, дротики, javelin 'ы, копья и другое древковое оружие с низким содержанием металла. Модификаторы к боевым параметрам применяются к любому оружию, содержащему металл.

Нормальным считается уход за железным оружием с использованием точильного камня (расходуется 1d2 камня в месяц) и масла (1 стандартная pintовая фляжка в месяц), за бронзовым оружием – с использованием точильного камня (расходуется 1 камень в 2 месяца) и легкого молота или иного приспособления для исправления формы (не расходуется).

Железные доспехи требуют регулярного смазывания маслом и очистки от ржавчины. На это расходуется 1d2 pint масла в месяц, персонаж должен иметь точильный камень (или иной абразивный материал), расход абразива незначительный. Явных проверок какого либо навыка для повседневного ухода за оружием и железными доспехами не требуется.

Уход за бронзовыми доспехами предполагает мелкий ремонт повреждений, полученных бою (появившиеся вмятины не столько ослабляют доспех, сколько мешают нормально его носить). Для ухода за бронзовыми доспехами персонаж должен иметь хотя бы некоторые инструменты. Правка доспеха требует проверки навыка Craft (Armorsmithing).

К указанным количествам расходных материалов ДМ может применять как положительные, так и отрицательные модификаторы (в основном, за условия эксплуатации).

Обычный уход за оружием и доспехами занимает примерно по 1 часу времени в день (не обязательно непрерывно), бои или пропущенные дни могут увеличивать это время (модификатор назначается ДМ'ом). Можно считать, что он исполняется персонажем автоматически при наличии расходных материалов. Отсутствие надлежащего ухода констатируется ДМ'ом. В результате этого ДМ может констатировать снижение качества оружия или доспеха, что приводит к уменьшению повреждений от оружия или бонуса к классу защиты от доспеха соответственно.

Ниже приведены дополнения к общим правилам, изложенным выше.

Таблица: Оружие

Оружие	Комментарии
<i>Simple Weapons</i>	
Gauntlet	Из железа можно сделать только chain gauntlet.
Gauntlet, spiked	Из железа не делается.
Crossbow, heavy	Отсутствует
Crossbow, light	Очень сложен в изготовлении [†] , купить можно только у редких мастеров по цене не менее 200 gp.
<i>Martial Weapons</i>	
Kukri	Отсутствует
Longsword	Из железа не делается.
<i>Duilleclaíomh (leaf sword)</i>	Из бронзы не делают. Железный можно купить по цене 150-200gp. Параметры см. ниже.
Rapier	Отсутствует
Scimitar	Из железа не делается. Купить можно только у редких мастеров по цене не менее 100 gp.
Falchion	Купить можно только у редких мастеров по цене не менее 250 gp. Железный теоретически сделать можно, цена составит порядка 1000gp.
Greatsword	Отсутствует
Guisarme	Отсутствует
Halberd	Отсутствует
Lance	Отсутствует
Ranseur	Отсутствует
<i>Exotic Weapons</i>	
Kama	Отсутствует
Nunchaku	Отсутствует
Sai	Отсутствует
Siangham	Отсутствует
Sword, bastard	Отсутствует
<i>Claidheamhormor (claymore)</i>	Из бронзы не делают. Железный можно купить только у редких мастеров по цене не менее 800 gp. Параметры см. ниже.
Crossbow, hand	Очень сложен в изготовлении, купить можно только у редких мастеров по цене не менее 200 gp.
Crossbow, repeating heavy	Отсутствует
Crossbow, repeating light	Отсутствует
Shuriken	Отсутствует

Таблица: Новое оружие

Weapons	Dmg (S)	Dmg (M)	Critical	Range Increment	Weight	Type
Leaf sword (Martial One-Handed Melee Weapon)	1d4	1d6	18–20/x2	—	3 lb.	Piercing or Slashing
Claymore (Exotic Two-Handed Melee Weapon)	1d10	2d8	19–20/x2	—	7 lb.	Slashing

Таблица: Доспехи

Доспехи	Комментарии
Leather	Один из наиболее популярных вариантов доспеха.
Studded leather	Один из наиболее популярных вариантов доспеха. Рассматривается как металлический, ориентировочная стоимость «железного» – 75gp (в связи с простотой изготовления).
Chain shirt	Из бронзы делают редко.
Scale mail	Один из наиболее популярных вариантов доспеха.
Chainmail	Из бронзы делают редко.

* Для размера medium.

† Для имеющегося уровня развития технологий.

Доспехи	Комментарии
Banded mail	Из железа не делается.
Full plate	Отсутствует
Gauntlet, locked	Отсутствует

Магические предметы

Comhartha ar Craiceann (Skin Mark)

Этот своеобразный магический предмет представляет собой татуировку, нанесенную на кожу персонажа. Прикоснувшись к рисунку персонаж может активировать заклинание, «вложенное» в татуировку ее создателем. Таким образом может быть запечатлено любое заклинание, к которому создатель рисунка имеет доступ, и имеющее область своего действия самого персонажа (self, Target: You). Рисунок выглядит как перманентная татуировка (вполне обычная, только хорошего качества), однако заклинание Detect Magic и аналогичные магические средства могут распознать его истинную природу.

В результате активации заклинание срабатывает на носителя татуировки, а рисунок исчезает с кожи персонажа.

Правила создания таких татуировок подобны описанным в Книгах Правил для магических зелий.

Размер татуировки зависит от силы вложенной в нее магии. На каждые 1000gp рыночной стоимости рисунку занимает область примерно 1 дюйм в диаметре. Поскольку рисунок сам по себе является «предметом», в который заключается магия, он должен быть высокого качества (Masterwork). Компоненты чернил должны быть получены из источника с уровнем опасности (CR), для которого базовая стоимость сокровищ примерно равна рыночной стоимости татуировки (см. Magic Item Creation Feats – Variant в разделе Skills & Feats).

Рыночная стоимость

Стоимость татуировки рассчитывается как (уровень заклинания) × (уровень заклинателя) × 50 gp. Затраты на создание составляют ½ этой суммы в ценностях и 1/25 – в очках опыта (XP) создателя татуировки.

Sín

Великий брегон Моранн, сын короля Карбери Киннката, изобрел магическое устройство, называемое «шин». Оно представляет собой какой-либо род воротника или ошейника (воротник, ожерелье, часть доспеха и т.д.). Этот «воротник» плотно сжимается на горле брегона, творящего неправедный суд (если носитель успеет исправиться, то снова сможет дышать). К сожалению, действует этот предмет только на брегонов (это как-то связано с магическими аспектами их обучения). Ношение такого «контролера» не является обязательным и, как правило, применяется только при обучении, но некоторые не снимают его и потом.

Рыночная стоимость

На свободном рынке отсутствует. Секрет изготовления известен любому брегону, но не посторонним. Брегон может получить шин в процессе своего обучения.

Buanclocha (Standing Stones)

Священники, чаще всего друиды, создают посредством сложных ритуалов формации из камней, обладающие сильной магией. Как правило, эти формации имеют форму круга диаметром 10-30 ярдов, образованного вертикально стоящими каменными плитами. Эти формации не могут располагаться ближе 5 миль друг от друга. Стандартная церемония занимает примерно месяц непрерывных действий, требует наличия священников как минимум четырех разных Богов, хотя бы один из священников должен быть минимум 10-го уровня, а суммарный уровень участников церемонии должен быть не меньше 50..

Существуют различные варианты назначения стоячих камней. Самое распространенное – усиление действия заклинаний какой-либо школы магии. В этом случае священник, совершивший специальный ритуал для активации силы камней, может сотворить заклинание из соответствующей школы, используя суммарный уровень участников церемонии для определения зависящих от уровня заклинателя параметров заклинания.

Стоячие камни могут также предназначаться для создания эффекта некоторого заклинания или набора заклинаний. Такие камни часто создаются для защиты от определенного класса существ (например, нежити).

Bioran Aidh (Lucky Pin)

Этот предмет представляет собой заколку для плаща высокого качества и художественной ценности, которая может оказать заметную помощь в бою персонажу, который не носит доспеха.

Заколка содержит заклинание Mage Armor («произносимое» 4-м уровнем), которое может быть активировано на носителя заколки посредством командного слова не более 2 раз в день, расходуя каждый раз один заряд. Новая заколка содержит 50 зарядов.

Рыночная стоимость

Рыночная стоимость предмета составляет 2880 gp. Затраты на создание предмета составляют 1440 gp и 115 XP.

Lamh Beag Te (Hot Little Hands)

Предмет выглядит как обычные кожаные перчатки, украшенные красивой вышивкой оранжевой, красной и желтой расцветки. Если присмотреться, то можно заметить, что вышивка покрыта тонким слоем копоти.

Перчатки содержат заклинание Burning Hands, действующее как произнесенное третьим уровнем. При использовании тратится один заряд. Новые перчатки содержат 50 зарядов. Эти перчатки могут использоваться не более двух раз в день.

Рыночная стоимость

Рыночная стоимость предмета составляет 1200 gp. Затраты на создание предмета составляют 600 gp и 48 XP.

Capall Tir na Tuaisceart (Northlands Horse)

Это маленькая скульптура лошади, изготовленная из кости или лунного камня. Брошенная на землю она превращается в лошадь с упряжью, поскольку содержит заклинание Mount (действует как произнесенное 4-м уровнем). При использовании статуэтка уничтожается.

Рыночная стоимость

Рыночная стоимость предмета составляет 200 gp. Затраты на создание предмета составляют 100 gp и 8 XP.

Masc de Coill Domhain (Mask of the Forest Depth)

Это костяная маска, изготовленная из черепа крупного животного. Маска украшена растениями, драгоценными и полудрагоценными камнями, кусочками шкуры, перьями, зубами и выглядит весьма устрашающе. Она напоминает о временах, когда мир был еще молод и грань между людьми и животными была размыта.

Маска содержит заклинание Speak with Animals (действует как произнесенное 4-м уровнем), активируемое по командному слову, не более 3 раз в день.

Рыночная стоимость

Рыночная стоимость составляет 8640 gr. Затраты на создание составляют 4320 gr и 346 XP.

Cloch na Leid (Clue Stone)

Этот гладкий белый камень неизвестной природы гравирован в морском стиле. Будучи брошенным на землю он освобождает туман Ba na Leid (Clue Bay, морской залив на западном побережье). Появление тумана сопровождается зловещим воем. Камень при этом разрушается.

При использовании камень действует как заклинание Obscuring Mist, произнесенное священником 4-го уровня. Завывания – чисто косметический эффект.

Рыночная стоимость

Встречается нечасто, в основном в провинции Круахан. Рыночная стоимость предмета составляет 200 gr. Затраты на создание предмета составляют 100 gr и 8 XP.

Tead na Peata (Pet Rope)

Данный предмет выглядит просто высококачественной веревкой. Но в нее вплетены частицы Assassin Vine. Для использования необходимо метнуть веревку (атака прикосновением на расстоянии, ranged touch attack). В случае попадания веревка связывает жертву, провалившую спасбросок Reflex (против уровня сложности DC=13).

Веревка содержит заклинание Animate Rope, произнесенное заклинателем 4-го уровня. Заклинание активируется командным словом и может быть использовано не более двух раз в день.

Рыночная стоимость

Рыночная стоимость предмета составляет 2880 gr. Затраты на создание предмета составляют 1440 gr и 115 XP.

Артефакты

Большинство населения Темры обладает лишь минимальными знаниями об артефактах (например, «никто не может уклониться от меча Нуаду»). Приведенная ниже информация является специфическими знаниями бардов, причем часто достоверность этих сведений вызывает сомнения.

“На северных островах земли были Племена Богини Дану и постигали там премудрость, магию, знание друидов, чары и прочие тайны, откуда не превосходили искусных людей со всего света.

В четырех городах постигали они премудрость, тайное знание и ремесло – Фалиаса и Гориаса, Муриаса и Финдиаса.

Из Фалиаса принесли они Лиа Фаль, что был потом в Темайр. Вскрикивал он под каждым королем, кому суждено было править Темрой.

Из Гориаса принесли они копье, которым владеет Луг. Ничто не может устоять перед ним или пред тем, в чьей оно руке.

Из Финдиаса принесли они меч Нуаду. Стоит вынуть его из боевых ножен, как никто уж не может от него уклониться, и он воистину неотразим.

Из Муриаса принесли они котел Дагда. Не случалось людям уйти от него голодными.

Четыре друида были в тех четырех городах: Морфеса в Фалиаса, Эрас в Гориаса, Ускиас в Финдиаса, Семиас в Муриаса. У этих четырех филидов и постигли Племена Богини премудрость и знание.”

Dindsenchas.

Меч Нуаду

Нуаду известен не только как мудрый король, но и как могучий воин. Говорят, враги тщетно пытаются избегнуть его меча, leaf-sword с гардой, выполненной в виде серебряного кулака. Рукоять меча выполнена из железного дерева (ironwood), клинок выполнен из мифрила (mithral). Будучи извлечен из ножен, меч начинает пульсировать в руке, словно побуждая к сражению.

Это оружие +4, с наложенным на него ускоренным (quicken) заклинанием True Strike, которое активируется при каждом взмахе меча. Будучи обнаженным, оружие требует «удовлетворения» – кто-то должен быть повержен с его помощью. В этом контексте меч может рассматриваться как проклятый (cursed).

Копье Ассал

Любимое оружие Луга, вселяющее ужас во всех врагов Tuatha De Danann.

Древко копья черное как ночь, а наконечник сияет как солнце. По всей длине копья выгравированы древние руны и вороны битвы.

Это короткое копье +5 воздействующее на своего носителя заклинанием Tenser's Transformation* как волшебник 20-го уровня. Кроме того, копье дает своему носителю сопротивляемость повреждениям (damage resistance) +1/10.

Лиа Фаль

При коронации первого верховного короля друиды из разных земель и племен собрались вместе и создали Лиа Фаль, Камень Предназначения. Камень для него был поднят со дна озера мощной магией (говорят, это было на Loch Meath, между тем, трудно в это поверить). Принесли они сущность каждой из четырех сторон земли и влили ее в камень.

В период, когда в Темре нет верховного короля, камень вскрикивает при прикосновении истинного верховного короля. Это главное испытание претендента, означающее признание его самой землей королевства. Этот звук слышен по всей Темре. После этого, пока король остается у власти, камень хранит молчание.

При прикосновении к камню верховный король Темры получает следующие способности (он должен оставаться в контакте с камнем для использования своих новых возможностей):

- ❖ увеличение на +6 Мудрости (Wisdom) и Харизмы (Charisma);
- ❖ возможность свободно (at will) творить заклинание Geas/Quest;
- ❖ способность сотворить заклинание Atopement один раз в день;
- ❖ заклинание Foresight, постоянно действующее (как сотворенное друидом 15-го уровня) во время контакта с камнем и еще 150 минут после этого;
- ❖ возможность сотворить заклинание Commune with Nature один раз в день на восходе, в полдень, на закате или в полночь, действие этого заклинания распространяется на всю территорию Темры;
- ❖ полную невосприимчивость к заклинаниям подобным Очарованию (Charm-based spells).

Кроме того, правитель, прикасающийся к камню каждый день на восходе солнца, не подвержен эффекту старения. Каждый пропущенный день приводит к потере одного пункта каждой способности, подверженной эффекту старения, до минимума, соответствующего возрастной категории правителя.

* Заклинание Transformation no SRD.

Котел Дагды

Весьма непритязательно выглядящий большой железный котел. Покрыт вмятинами, царапинами, пятнами ржавчины. True Sight или аналогичная магия может помочь распознать истинную природу этого предмета. В частности, позволит увидеть символ большой дубины (club), выбитый на боку котла с одной стороны.

Котел обладает целым набором магических свойств.

Он всегда функционирует аналогично Decanter of Endless Water. Налив эту воду в емкость (фляжку), содержащую свежую веточку омегу, можно получить один из следующих эффектов:

- ❖ если фляжка самая обычная (стоимостью меньше 1 gp), то будет получено случайное слабое зелье (Minor potion);
- ❖ если фляжка высокого качества (masterwork), то будет получено случайное зелье средней силы (Medium);
- ❖ если была использована специально изготовленная фляжка (высокого качества и зачарованная заклинанием Identify, с уровнем заклинателя не менее 3-го), то будет получено случайное сильное зелье (Major).

Пища, приготовленная в этом котле, действует как заклинание Heroes' Feast, сотворенное 20-м уровнем.

Дважды в день, глядя в воду в котле в течение минимум 5 раундов, можно получить эффект заклинания Greater Scrying, сотворенного 15-м уровнем.

Один раз в день, погрузив кого-либо в наполненный водой котел, можно получить эффект заклинания True Resurrect или True Heal в зависимости от состояния подвергающегося этому воздействию персонажа.

Tain Bo Cuailnge

«Похищение Быка из Куальнге» – известная книга историй о подвигах героев древности. По общедоступной информации не обладает явными магическими силами, но может быть полезна для изучения истории. Существует большое количество экземпляров данной книги, но большинство из них – неполные. Описанные ниже бонусы дает только полный экземпляр книги или наличие нескольких экземпляров, вместе содержащих полный набор историй.

Обладание экземпляром этой книги, после ее тщательного изучения, дает бонус +2 на все проверки навыков Knowledge, Seala na Treibhe (Cruithin или Ui Neill), а также на проверку зависящих от него навыков. Кроме того, книга позволяет уменьшить вдвое время на обучение навыку Knowledge, Seala na Treibhe для групп племен Cruithin и Ui Neill.

Некоторые экземпляры зачарованы, что позволяет временно повысить свои боевые способности, получив «силу героя» (или ловкость, или владение оружием и т.д.). Воздействию подвергаются способности, показанные как ключевые в соответствующем приключении героя. Основная часть этих историй связана с Седантой и Лугом. Конкретные параметры зависят от экземпляра книги.

Lebor Gabala

«Книга Захватов» – описание истории Темры, прихода на эту землю различных рас и отношениях между ними. Также содержит достаточно подробное описание разумных рас Темры, как существующих, так и существовавших ранее.

Владеющий этой книгой получает бонус +2 на проверку навыка Knowledge, Dindsenchas. Кроме того, с использованием данной книги время на обучение этому навыку сокращается вдвое.

Книга может* дать бонус (+2 – +4) на навыков типа Knowledge, связанных с историей различных рас (например, может помочь опознать специфический артефакт).

Владеющий этой книгой получает бонус +2 на проверку навыка Profession, Advocate: Brehon Law в делах, связанных с отношениями между кланами, разделом земель и т.п.

Cin Druim Snechta

«Книга Снежного Гребня» – наиболее загадочная и удивительная из всех книг. Содержит записи обо всех существенных событиях, случившихся в земле Темры или напрямую связанных с ней. По всей видимости, содержание книги изменяется с ходом истории. Существует несколько копий этой книги, а также многочисленные отрывки из нее, не обладающие магической силой, но способные дать бонус на проверку навыка Knowledge, Dindsenchas.

Изучение этой книги занимает полные 9 ночей†. В это время персонаж не может контролировать свое желание *непрерывно* читать истории из книги, т.е. в этом смысле она может рассматриваться как проклятый (cursed) предмет. На это время персонаж получает сопротивляемость магии (SR) 30% и бонус +4 к спасброскам (если таковой может быть применен) на все магические воздействия, которые могут помешать персонажу закончить изучение этой книги. Действие книги не мешает персонажу принимать пищу и воду, отправлять естественные надобности и совершать другие действия при условии, что он не прерывает чтения книги. Потребности во сне во время чтения персонаж не испытывает, но после этого все эффекты физической и умственной усталости вступают в силу с учетом проведенного за чтением времени. По окончании изучения книги персонаж сильно истощен (как минимум, ему пришлось обходиться без сна). Если персонаж выжил и остался разумен после такого обучения, все эффекты книги вступают в действие.

Персонаж, владеющий данной книгой, получает бонус +4 (и больше – в зависимости от задачи) на все проверки навыка Knowledge, Dindsenchas. При обучении этому навыку с помощью данной книги каждые 9 дней (за исключением дней «ознакомления» с книгой) считается как 1 месяц (см. описание навыка).

Кроме того, персонаж получает необыкновенную ясность мыслей и даже способности предсказывать будущее. Однако конкретные параметры известны только владельцам книги.

Torc of the Gods

Говорят, Боги иногда даруют это ожерелье (гривну, torc) лучшему воину племени. Воин этот должен быть действительно выдающимся чемпионом. Ожерелье сделано из редкого металла и украшено драгоценными камнями на концах.

Ожерелье позволяет своему носителю свободно (at will) творить заклинания *Shapechange* или *Polymorph* с любой желаемой продолжительностью. Ожерелье действует только на том, кому оно было вручено. Если кто-то берет это ожерелье без дозволения хозяина, то для него оно действует как *Necklace of Strangulation*.

Престижные классы

Все престижные классы должны в процессе обучения принять на себя некоторое количество гейсов. Выбираются они по согласованию с ДМ'ом, прочие персонажи могут не знать (обычно не знают) об этих табу. Гейсы могут быть, например, следующими: не охотиться на определенных животных, не покидать некоторое место на время, большее некоторого срока, не употреблять в пищу некоторые продукты, не совершать определенные действия в некоторое время или в некоторой ситуации (не принимать гостей после захода солнца, не пользоваться скрытыми проходами, чтобы убежать от врагов и т.д.). Если персонаж не поймет в процессе обучения, что высшие силы запрещают ему делать, он не может закончить обучение (получить новый уровень в престижном классе, в т.ч. и первый).

По согласованию с ДМ'ом возможно также использование любых престижных классов, описанных в основных Книгах Правил. В этом разделе приведены только дополнения к стандартному набору.

* По усмотрению ДМ'а.

† Суток. Начиная с момента, как начал читать книгу – до заката после девятой полной ночи чтения.

Fhianna

Говорят, в лесах живет некое сообщество практически непобедимых воинов, которые исключительно редко открыто вступают в конфликты, но периодически вмешиваются в стиле «ударить и скрыться» в случаях явного «нарушения равновесия» (как они его понимают). Обладают разнообразными способностями, многие из которых кажутся просто сказочными.

В этих легендах идет речь о воинах Фианны (*Fhianna*). Название сообщества образовано от имени их легендарного предводителя – Fionn Mac Cumhaill, члены сообщества – фени (*Fennidh*)*.

Воины Фианны – это внекастовое сообщество воинов, основной обязанностью которых является поддержание порядка в стране как его понимают друиды. Т.е. внимание обращается в первую очередь на сохранение равновесия и процветание страны. Фактически, это элитные «храмовые»† воины. Члены сообщества редко вмешиваются в мелкие распри, но могут, например, применяться для воздействия на зарвавшегося правителя, если его действия угрожают благополучию края. Кроме того, члены сообщества являются активными охотниками за всякого рода ненатуральными монстрами. В клановых войнах и им подобных войнах, иногда ведущихся воинской аристократией, никогда не принимают (по крайней мере, открыто) ни одну сторону, действия в таких конфликтах всегда направлены только на прекращение оно. Члены сообщества являются мастерами партизанских действий. Их очень редко можно заметить до того, как станет слишком поздно.

Обучение, в основном, направлено на тренировку воинских способностей, повышение выносливости, изучение природы, а также на развитие дополнительных способностей, недоступных обычному человеку.

В настоящее время подробные характеристики класса привести не представляется возможным, поскольку это раскроет недоступную персонажам информацию, важную для игрового процесса.

Brehon

Светский общественный институт, близкий к судьям или адвокатам. Брегоны являются экспертами в законах и традициях (прекрасно разбираются в правовых вопросах, а с их знаниями исторических фактов тоже мало кто может сравниться), кроме того, они могут профессионально вести судебное разбирательство или защищать в суде чьи-либо интересы. К ним обращаются в случаях, когда требуется авторитетное лицо для ведения судебных разбирательств, когда требуются услуги адвоката или когда требуется эксперт для разрешения спорных вопросов, например, о разделе земли, о размере возмещения за убытков и т.д. Так, в первом примере брегон может ответить, что несколько сотен лет назад известный правитель такой-то провел границу земель своего только что основанного клана между холмами таким-то и таким-то, с чем согласились все соседи, поэтому споры неуместны.

Обучение включает изучение свода законов и «преданий о старине» (*dindsenchas*). Описанные в последних исторические и мифологические случаи используются как нормальные юридические прецеденты. Кроме того, обучающиеся тренируются вести споры, выступать перед большими скоплениями народа и т.д. Считается, что праведный суд имеет своей основой знание традиций (в самом широком смысле этого слова) и ясность ума носителя этих знаний.

Население не подвергает сомнению слова брегона (когда он «при исполнении», конечно, как частное лицо он практически не имеет преимуществ такого рода), зная, что за искажение истины или в случае «неправедного решения» брегон будет наказан высшими силами.

Требования

Раса: человек, эльф, полуэльф, гном.

Мировоззрение: отличное от Хаотичного (non Chaotic).

Базовый бонус атаки: +3

Атрибуты: минимальный бонус Харизмы (Cha) – +3.

Навыки: Knowledge, Dindsenchas – 10 ranks; Diplomacy – 10 ranks.

Значение Intelligence также может влиять на возможность персонажа стать брегоном, но редко. Просто при достаточно низком значении Intelligence ограничивается объем запомненной информации, в результате чего персонаж может быть вынужден специализироваться на какой-то конкретной местности.

Свойства класса

Hit Die: d8.

Пункты навыков на каждом уровне: 4 + модификатор от Интеллекта (Int).

В связи с повышенной устойчивостью к ментальному воздействию (в первую очередь, умению сохранять «трезвую голову» в самых жарких спорах), брегон не может впадать в «боевую ярость» (Rage и т.п. способности или наведенные состояния).

Неправедный суд или искажение законов (неправильный пересказ, например) влекут воздействие высших сил, которое может колебаться (в зависимости от тяжести проступка) от незначительных физических повреждений до смерти персонажа. Под «неправедными» действиями может пониматься и применение сверхъестественных способностей брегона (в зависимости от ситуации, конечно).

Для брегона являются классовыми следующие навыки: Concentration (Con); Decipher Script (Int); Diplomacy (Cha); Gather Information (Cha); Knowledge (any, all skills taken individually) (Int); Profession, Advocate (Wis), Sense Motive (Wis), Spellcraft (Int).

В процессе совершенствования своего мастерства, брегон получает некоторые сверхъестественные способности, а также бонусные пункты в некоторых навыках.

Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special
1 st	+0	+0	+0	+2	Soothing Word (Humanoids)
2 nd	+1	+0	+0	+3	Sense Motive +2; Knowledge (Dindsenchas) +1; Diplomacy +1.
3 rd	+2	+1	+1	+3	Lucidity of Mind; Profession (Advocate) +1.
4 th	+3	+1	+1	+4	Truth Spread
5 th	+3	+1	+1	+4	Influence of Law I
6 th	+4	+2	+2	+5	Prophecy; Soothing Word (Animals); Profession (Advocate) +1.
7 th	+5	+2	+2	+5	Mass Charm
8 th	+6	+2	+2	+6	Influence of Law II
9 th	+6	+3	+3	+6	Influence of Law III; Profession (Advocate) +2.
10 th	+7	+3	+3	+7	Influence of Law IV

Дополнительные способности

Все подобные заклинаниям способности (Sp) брегона рассматриваются как магическое (arcane) воздействие, зависящее от Харизмы (Cha). Они могут применяться один раз в день, как стандартное действие (standard action).

* Забавно, что это слово созвучно с Feine, что означает «свободные люди».

† Насколько это слово может быть применимо, учитывая, что священники – друиды.

Influence of Law (Sp): Эта способность позволяет персонажу произвести воздействие, аналогичное указанным в таблице заклинаниям. Эффект получения различных ступеней владения данной способностью кумулятивен. Заклинание *Summon Monster* позволяет вызвать только «законопослушных» (lawful) существ, отличающиеся от персонажа по оси «добро–зло» не более, чем на одну ступень.

Ступень	Заклинание
I	Dispel Chaos
II	Shield of Law
III	Dictum
IV	Summon Monster VIII

Lucidity of Mind (Ex): Персонаж получает бонус +4 на сопротивляемость ментальному воздействию*. В зависимости от рода воздействия это бонус к спасброскам Воли (Will) или к проверке Харизмы (Charisma check). Эти бонусы действуют совместно с прочими бонусами.

Mass Charm (Sp): Эта способность действует аналогично заклинанию *Charm Person*, за исключением того, что брегон может воздействовать одновременно на произвольное число существ. Существа должны его слышать и понимать. Это воздействующая на разум и зависящая от понимания языка способность†.

Prophecy (Su): Используя эту способность персонаж может получить некоторые знания о будущем. Для этого персонаж должен провести в медитативном трансе не менее двух часов непрерывно (транс не должен прерываться, аналогично процессу сотворения заклинания). В результате он может получить ответ на некоторый волнующий его вопрос, или получить некоторую информацию, которая может пригодиться ему в будущем, или не получить никакого ответа от высших сил. Рассматриваемая способность может применяться таким образом не чаще, чем один раз в семь ночей (суток).

Кроме того, данная способность существенно увеличивает шанс получить пророчество от высших сил, даже не желая этого (например, просто во сне).

Soothing Word, Humanoids (Sp): Действует аналогично заклинанию *Calm Emotions* (заклинания священников, 2 уровень), произнесенному заклинателем того же уровня, что и полный уровень персонажа. Необходимо, чтобы существа, подвергающиеся воздействию, слышали персонажа. Воздействию могут быть подвергнуты только существа гуманоидного типа (в т.ч. и гиганты). Существа, враждебные персонажу, имеют возможность спасброска Воли (см. описание заклинания). Прочие существа спасброска не имеют, но сопротивляемость магии действует (при наличии, конечно).

Soothing Word, Animals (Sp): Действует аналогично заклинанию *Calm Animals* (заклинания священников, 2 уровень), произнесенному священником того же уровня, что и полный уровень персонажа. Необходимо, чтобы существа, подвергающиеся воздействию, слышали персонажа.

Truth Spread (Sp): Действует аналогично действию заклинаний *Discern Lies* или *Zone of Truth*, по выбору персонажа.

Deoghbaire‡

Кравчий подносит напитки участникам застолья или воинам в долгой битве (особенно вождям, конечно). При этом в его обязанности, в частности, входит проверка напитков с целью гарантировать отсутствие ядов. Кроме того, хорошим тоном считается совмещение своих основных обязанностей на пиру с показом различных трюков (например, жонглированием). Помимо прочего, подготовка включает изучение правил этикета (в частности, кого куда посадить за столом, в каком порядке обслуживать гостей и т.д.), а также изучение различных видов напитков, их свойств, сочетаемости (друг с другом и с закусками) и способов приготовления, изучение различных зелий, наркотических и галлюциногенных веществ и т.д.

Требования

Базовый бонус атаки: +3

Атрибуты: минимальный бонус Ловкости (Dex) – +3.

Навыки: Spellcraft – 5 ranks; Knowledge, Nature – 5 ranks; Tumble – 5 ranks.

Свойства класса

Hit Die: d6.

Пункты навыков на каждом уровне: 6 + модификатор от Интеллекта (Int).

В любой компании персонаж приступает к трапезе (особенно, питье) после всех прочих персонажей (PC и NPC), за исключением других кравчих.

Поскольку рассматриваемый класс позволяет персонажу успешнее бороться с ядами, у персонажа повышается устойчивость к воздействию алкогольных и наркотических напитков, конкретные числовые характеристики определяются DM'ом в зависимости от конкретной игровой ситуации.

Для рукопашной схватки (melee) персонаж может использовать только одноручное оружие. Персонаж может использовать только легкие (light) доспехи и щиты. При нарушении этих правил персонаж не может использовать свои дополнительные способности кравчего.

Для кравчего являются классовыми следующие навыки: Balance (Dex); Craft, Alchemy (Int); Escape Artist (Dex); Heal (Wis); Jump (Str); Knowledge, Arcana, Geography, Nature (Int); Perform (Cha); Profession, Brewing (Wis); Sleight of Hand (Dex); Spellcraft (Int); Tumble (Dex).

Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special
1st	+0	+2	+0	+0	+2 пункта навыка Tumble или Endurance как бонусное мастерство – по выбору игрока.
2nd	+1	+3	+0	+0	Venom Resistance +1; Purify Drink.
3rd	+2	+3	+1	+1	Identify Drinkable Liquids.
4th	+3	+4	+1	+1	Rescue from Thirst; Uncanny Dodge.
5th	+3	+4	+1	+1	Venom Resistance +2; Incite Thirst.
6th	+4	+5	+2	+2	Improved Purify Drink
7th	+5	+5	+2	+2	+2 пункта навыков Spellcraft и Knowledge (Nature или Arcana – по выбору игрока).
8th	+6	+6	+2	+2	Venom Resistance +4.
9th	+6	+6	+3	+3	Improved Uncanny Dodge.
10th	+7	+7	+3	+3	Venom Resistance +5.

Дополнительные способности

Identify Drinkable Liquids (Ex): Данная способность дает персонажу возможность определять, пригодна ли жидкость для питья и, возможно, некоторые ее характеристики. Способность распространяется на любые жидкости, но может не сработать, если жидкость изменила свойства (например, стала вредной для здоровья) в результате магического воздействия (т.е. натуральные яды определяются всегда, а магические – как решит DM, штраф при проверке как минимум -2).

С точки зрения игровой механики, персонаж получает бонус +2 на все проверки навыка Spellcraft (или Knowledge, Arcane) или +4 на проверки Knowledge, Nature при определении свойств веществ (для магических и немагических веществ соответственно). Пригодность немагической жидкости для питья (отсутствие вредных для здоровья эффектов) определяется автоматически.

* Enchantment spells, charm-like effects, etc.

† Mass Charm is an enchantment (charm), mind-affecting, language-dependent ability.

‡ Cupbearer, кравчий, виночерпий.

Improved Purify Drink (Sp): Усовершенствованный вариант способности *Purify Drink*, заменяющий (!) ее. Для получения требуется наличие способности *Purify Drink*, описанной ниже.

Действует с теми же параметрами, что и способность *Purify Drink*, но воздействию могут подвергаться даже магически измененные жидкости (в частности, волшебные зелья), которые при этом теряют все свои особые свойства.

Incite Thirst (Sp): Способность требует 1 полного раунда концентрации и может быть использована не более 1 раза в день. Персонаж может воздействовать на группу существ по своему выбору, чей суммарный уровень или hit dice не превышает уровень персонажа. Способность действует на существ, находящихся на расстоянии 5 ярдов на уровень персонажа, воздействие длится 1 раунд на уровень персонажа. Подвергающиеся воздействию существа могут избежать воздействия в случае успешного спасброска Fortitude против уровня сложности DC = 10 + уровень кравчего.

В результате использования этой способности жертва испытывает неконтролируемую потребность в питье. Жертва абсолютно уверена, что ей грозит смерть от жажды. Жертва пытается выпить любую жидкость, находящуюся в пределах досягаемости (включая магические зелья), не задумываясь о побочных последствиях употребления этой жидкости. Исключение составляют жидкости, которые жертва считает ядовитыми. На протяжении всего времени действия эффекта жертва может только пить или заниматься поисками жидкости, применяя все доступные ей способы и действуя при этом наиболее эффективно (возможно даже нападение на своих соратников, если это допускается мировоззрением).

Purify Drink (Sp): Способность позволяет персонажу воздействовать на жидкости подобно действию заклинания *Purify Food and Drink*, делая жидкости пригодными для питья. Жидкость, получаемая в результате воздействия, не является чистой водой, она может иметь вкус, цвет, запах. Но она не оказывает на организм воздействия, отличного от чистой воды. Воздействие требует сосредоточения в течении 5d4 раундов. Воздействию подвергается жидкость объемом не более 1 кубического фута на уровень персонажа при площади воздействия не более 10 кв. футов, персонаж должен находиться не далее 1 фута от края упомянутой выше площади воздействия.

Способность может применяться не более 1 раза в день.

Rescue from Thirst (Sp): Способность требует 1 раунда концентрации и может быть использована не более 1 раза в день. В результате использования этой способности персонаж может воздействовать на количество порций (чашек, *potion*’ов) воды или иной пригодной для питья жидкости, на 4 меньше уровня персонажа, в результате чего жидкость обретает следующие свойства:

1. жидкость утоляет жажду, даже вызванную магическим путем (в последнем случае действие жидкости немедленно заканчивается, не вызывая других эффектов), а также
2. избавляет выпившего ее от жажды на 1 день.

Повторное употребление модифицированной жидкости каким-либо персонажем в течение одного дня не приводит ни к какому особому эффекту (т.е. эффект такой, как если бы жидкость не была модифицирована). Повторное употребление модифицированной жидкости каким-либо персонажем второй день подряд влечет эффект №2 только в случае успешной проверки Телосложения (Constitution) против уровня сложности DC=10 в простейшем случае. Если персонаж в течение предыдущего дня испытывал значительные* физические нагрузки, то уровень сложности увеличивается до 15, и до 20, если персонаж в течение предыдущего дня участвовал в битве. Повторное употребление модифицированной жидкости каким-либо персонажем третей и последующие дни подряд не влечет эффекта №2 (т.е. действует только эффект №1). Реципиент должен в течении дня после окончания действия эффекта №2 восполнить потерю жидкости в объеме, который был бы потреблен, если бы персонаж не находился под воздействием эффекта №2 (включая время действия эффекта), в противном случае он оказывается под воздействием эффекта, аналогичного вызываемому применением описанной выше способности *Incite Thirst* (без спасброска), до тех пор, пока не восполнит потерю жидкости в указанном выше объеме.

Venom Resistance (Ex): Персонаж получает указанные в таблице бонусы к спасброскам (как правило, Fortitude) против ядов.

Filidh

Словские поэтов, певцов, музыкантов, являющихся хранителями устной фольклорной и исторической традиции. Знатоки как исторических фактов (излагаемых, как правило, в виде саг или иных преданий «о старине»), так и различных песен, сказок, поучительных историй и т.д. Филиды являются хранителями знаний, в каком-то смысле, даже сакральных знаний. В отличие от обычных бардов они не занимаются произведениями, предназначенными исключительно для увеселения.

Некоторые филиды могут быть признаны (другими филидами) достигшими «высшего» уровня мастерства. Такие мастера носят звание оллама (Ollamh).

Известен некий «артефакт», являющий предметом вожделения практически каждого филида. Это очень древняя книга, сборник *dindsenchas* – преданий о «старине крепостей» (если дословно, а по смыслу скорее «старине мест»). Говорят, что значительные события, произошедшие в мире, заставляют эту книгу пополняться (т.е. в книге подробно описываются реальные и мифологические события, книга заканчивается на последнем событии, которое считается «крупным», «значительным»). Существует достаточно большое количество копий этой книги, однако сильно меньшее количества желающих ее иметь. За долгое время, прошедшее с момента их создания, эти тома оказались разбросаны по всему миру, часто в труднодоступных или просто забытых местах, часто разрозненными частями. Немного существует тех, кому удалось получить полную книгу... даже, если на поиски была затрачена вся жизнь.



Требования

Базовый бонус атаки: +4

Навыки: Knowledge, *Dindsenchas* – 10 ranks; Perform (любой из типов Oratory, Percussion/String/Wind instruments, Sing) – 10 ranks; умение играть хотя бы на одном музыкальном инструменте.

Мастерство: Smooth Talk[†].

Свойства класса

Hit Die: d6.

Пункты навыков на каждом уровне: 6 + модификатор от Интеллекта (Int).

В связи тем, что филиды сильно ориентированы на устную традицию, они не могут пользоваться текстами для создания каких-либо эффектов (т.е. заучить сагу по книге – можно, но читать «с листа» – нет). Откуда следует, в частности, что они не могут использовать свитки заклинаний (*scroll*) любого типа.

Как уже было сказано выше, филиды не сочиняют и не исполняют хвалебных гимнов правителям, текстов, зазывающих прохожих на ярмарку, и тому подобного «ширпотреб». Но могут сложить, например, песню, прославляющую подвиги известного героя или, скажем, облечь в поэтическую форму пророчество о рождении великого короля, или попытаться улучшить общественное мнение о несправедливо обвиненном.

Для филиды являются классовыми следующие навыки: Appraise (Int); Balance (Dex); Bluff (Cha); Concentration (Con); Craft (Int); Decipher Script (Int); Diplomacy (Cha); Disguise (Cha); Escape Artist (Dex); Gather Information (Cha); Knowledge, все варианты (Int);

* По мнению DM'a.

† См. главу Skills & Feats.

Listen (Wis); Perform (Cha); Profession, соответствующие классы* (Wis); Sense Motive (Wis); Sleight of Hand (Dex); Speak Language (n/a); Spellcraft (Int); Spot (Wis); Tumble (Dex); Use Magic Device (Cha).

Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special
1st	+0	+0	+0	+2	Three songs
2nd	+1	+0	+0	+3	Glam Dicin I; Perform (любой из типов Oratory, Percussion/String/Wind instruments, Sing по выбору игрока) +1 пункт навыка.
3rd	+2	+1	+1	+3	Bardic Resistances
4th	+3	+1	+1	+4	Glam Dicin II
5th	+3	+1	+1	+4	War Chant
6th	+4	+2	+2	+5	Perform (любой из типов Oratory, Percussion/String/Wind instruments, Sing по выбору игрока) +1 пункт навыка. Knowledge (любой вид по выбору игрока) +1 пункт навыка.
7th	+5	+2	+2	+5	Prophecy
8th	+6	+2	+2	+6	Musical Spell.
9th	+6	+3	+3	+6	Glam Dicin III
10th	+7	+3	+3	+7	Perform (любой из типов Oratory, Percussion/String/Wind instruments, Sing по выбору игрока) +1 пункт навыка. Knowledge (любой вид по выбору игрока) +1 пункт навыка.

Дополнительные способности

Bardic Resistances (Ex): Персонаж, обладающий данной способностью, получает указанные ниже бонусы ко всем спасброскам или проверкам способностей, производимым для защиты от воздействий указанного рода:

- ❖ **Charm** – бонус +1 против ментальных воздействий типа Charm (очарование);
- ❖ **Sound** – бонус +2 против воздействий, основанных на звуке (крик банши, например);

Glam Dicin[†] (Sp): Нужно отметить, что подавляющее большинство населения осведомлено о такой способности филидов, что может являться неплохим средством шантажа. Однако несправедливое использование этой способности может вызвать недовольство высших сил, что чревато крупными неприятностями для филида.

Способность может применяться не более 1 раза в неделю одним из описанных ниже вариантов. Воздействие (особенно в первом варианте) может быть модифицировано по согласованию с DM'ом. Получение вариантов способности возможно только в том порядке, в каком они указаны в этом тексте.

Согласно традиции, первую песню поношения в Темре исполнил филид Нейде еще во времена правления Племени Богини Дану. В одном старом тексте, повествующем о различных классах филидов и бардов, указаны семь вещей, которые вдохновляют всякую песню поношения: тень цветущего шиповника без шипов, три периода в обращении луны, гармоническое чтение нараспев, магическое дуновение, навевающее чары, и собственно колдовство...

Вот цитата из одного сказания: *“Атирне и два его сына домогались девушки под угрозой сделать ей глам дичин. И все же отказалась девушка возлечь с ними. Тогда спели они ей три песни поношения, что оставили на ее лице три нарыва – Стыда, Упрека и Позора, что были черного, красного и белого цвета. Тотчас испустила Луайне дух от стыда и позора.”*

I. «Легкий» вариант. Оказывает незначительное воздействие на внешность жертвы. Характер воздействия выбирает филид в каждом конкретном случае. Кроме того, набор воздействий может различаться в зависимости от обучения (школы). Наиболее типичным является нечто типа появления прыщей на лице жертвы. Жертва с hit dice'ом, большим или равным уровню филида, может сделать спасбросок Fortitude против DC = 10 + уровень филида, чтобы избежать эффекта. В результате воздействия Charisma жертвы падает на 1d6 пунктов. Ритуал подобен описанному ниже для «основного» варианта, но сочинение не требует особых условий и занимает порядка одного часа времени.

По желанию филида его глам дичин может содержать позорящие жертву компоненты. В этом случае жертва подвержена эффекту «стыда». Воздействие аналогично варианту «позор», но уровень сложности спасброска жертвы равен результату проверки навыка Perform филида.

II. «Боевой» вариант. Филид должен петь «поношение» в течении как минимум трех раундов до того, как оно начнет действовать. Филид должен знать, кто его враги (в смысле, нельзя спеть, сидя на лавке в кабаке, а потом пойти в лес и надеяться, что подействует на первого встречного), но филид не обязан видеть своих врагов. В результате действия способности все противники филида получают указанные ниже штрафы (morale):

- ❖ штраф -1 ко всем атакам (attack rolls);
- ❖ штраф в размере трети уровня филида (округляется вниз) ко всем спасброскам от ментального воздействия и -1 ко всем прочим спасброскам;
- ❖ штраф -1 к классу защиты (AC).

Эффект перестает действовать, когда филид перестает петь. В процессе пения он может сражаться, но при этом концентрация может быть потеряна (в тех же ситуациях, хотя и не так просто, как при произнесении заклинания, требуется проверка навыка Concentration аналогично используемому при сотворении заклинания, но с бонусом +4).

Воздействию могут быть подвергнуты любые способные слышать существа, имеющие Intelligence не ниже 5. Воздействию может подвергаться либо одно существо (не зависимо от hit dice), либо группа существ с суммарным hit dice'ом, не превосходящем полного уровня персонажа-филида. Существа, имеющие hit dice, больший или равный уровню филида (именно в престижном классе), могут избежать рассматриваемого воздействия в случае успешного спасброска Воли (Will) против уровня сложности DC = 10 + уровень филида. Для оллама лимит суммарного hit dice'a существ увеличивается вдвое.

III. «Основной» вариант. Фактически, представляет собой некий вариант ритуала «отнятия силы» у жертвы (например, у правителя). Филид должен заниматься составлением «песни» в течении целого дня или целой ночи, не общаясь ни с кем и находясь в темной комнате. Поститься не обязательно. После этого филид должен вслух произнести то, что он сочинил, причем «поношение» должно быть услышано кем-либо не принадлежащим к партии персонажа-филида и способным к нормальному общению (т.е. не животным, не птицей, не немым, не сумасшедшим и т.д.). Громко декламировать не обязательно (важна сама возможность быть услышанным).

В результате жертва подвергается действию следующих эффектов (без всяких спасбросков):

- ❖ Charisma жертвы становится равной 8 в большинстве случаев (становится 4, если было не больше 8, или 11, если было 21 или больше).
- ❖ Все проверки невоинских специальностей и навыков у жертвы и ее «союзников» (в т.ч., например, наемных рабочих) ухудшаются как минимум вдвое[‡].
- ❖ Базовая «цена чести» жертвы падает до нуля. Итоговая – в зависимости от ситуации, по решению DM'a (могут потребоваться дополнительные проверки навыков филида).

Проклятие перестает действовать на «союзников» жертвы, если они перестают быть ее «союзниками».

* Например, изготовление музыкальных инструментов, но не кузнечное дело.

[†] Satire, песня поношения.

[‡] В отдельных случаях может быть и хуже – по решению DM'a.

Для жертвы действие проклятия может быть прекращено в случае ее смерти (смерть филида не помогает) или в случае выполнения задания (quest'a), данного священником, совпадающим по вере с филидом и имеющим уровень на 4 больше, чем филид, или совпадающим по вере с жертвой и имеющим уровень на 6 больше, чем филид, с последующим проведением обрядов снятия «порчи»*.

Филид может отменить действие своего проклятия посредством совершения ритуала, вполне подобного описанному выше.

Поскольку при совершении рассматриваемого ритуала филид обращается к высшим силам (как бы обращая их неудовольствие на жертву), то эффективность (и вообще наличие) желаемых эффектов может зависеть от мнения этих сил о ситуации.

Musical Spell (Su): Персонажи, имеющие доступ к заклинаниям бардов, получают возможность использовать в качестве материальных и соматических компонентов этих заклинаний игру на музыкальном инструменте. Такое заклинание рассматривается как имеющее уровень на 1 выше оригинального варианта.

Prophecy (Su): Используя эту способность персонаж может получить некоторые знания о будущем. Для этого персонаж должен провести в медитативном транс не менее двух часов непрерывно (транс не должен прерываться, аналогично процессу сотворения заклинания). В результате он может получить ответ на некоторый волнующий его вопрос, или получить некоторую информацию, которая может пригодиться ему в будущем, или не получить никакого ответа от высших сил. Рассматриваемая способность может применяться таким образом не чаще, чем один раз в семь ночей (суток).

Кроме того, данная способность существенно увеличивает шанс получить пророчество от высших сил, даже не желая этого (например, просто во сне).

Three Songs (Su): Настоящий филид может исполнить три песни: песнь радости, песнь печали и песнь сна. Каждая из них может быть исполнена не более одного раза в день. Сложность песен различается, выше они указаны в порядке увеличения сложности. Филид может регулировать степень воздействия. Песня длится 3 раунда. Все, кто слышат песню (исключая самого филида, конечно), должны сделать спасбросок Воли (Will) против магии песни. Базовый уровень сложности определяется как DC = результат проверки филидом навыка Perform (со всеми обычными модификаторами). DM может вводить дополнительные модификаторы, зависящие от соотношения уровней филида и слушателей, ситуации и т.д. В случае провала спасброска слушатели будут подвержены следующим эффектам (соответственно воздействию):

- ❖ Слушатели испытывают радость, смеются (как над хорошей шуткой), танцуют. Веселье может стать совершенно безудержным, в этом случае реципиент (не обязательно единственный) может только смеяться, он не способен двигаться более нескольких шагов (в т.ч. атаковать) и вообще плохо замечает, что происходит вокруг.
- ❖ Возникает чувство тоски, печали, утраты... Реакции: тихая грусть, плач, глубокая депрессия. В последнем случае реципиент просто садится или ложится и начинает рыдать, а больше ничего делать не способен.
- ❖ Слушатели начинают дремать или засыпают. В первом случае они получают штраф -2 к инициативе, во втором – просто засыпают (сон вполне естественный, если будить – проснутся).

Эффект проходит через 1d10 раундов во всех случаях кроме сна (предельное воздействие), который длится 1d12 часов. В отдельных случаях (например, при большой разнице в уровнях) DM может считать, что эффект длится максимально возможное время.

Необходимо отметить, что даже успешный спасбросок не избавляет полностью от воздействия музыки. Просто реакция слушателя находится «в разумных пределах». Предельным формам воздействия могут подвергаться только существа с Intelligence/Reason не меньшим 5 и суммарным hit dice'ом не большим полного уровня персонажа-филида (или удвоенного уровня персонажа-оллама).

War Chant (Su): Способность, во многом аналогичная способностям бардов *Inspire Courage* или *Inspire Competence*, не может действовать одновременно с ними (как бы «заменяет» их в том смысле, что персонаж-бард может использовать любую из этих способностей, но не одновременно). Посредством исполнения боевой «песни»[†] филид может придать (на время действия эффекта) своим спутникам некоторые из следующих шести бонусов:

- ❖ Бонусные пункты здоровья (hit points) в количестве, равном уровню филида.
- ❖ Бонус в размере трети уровня филида (округляется вниз) ко всем спасброскам от ментального воздействия и +1 ко всем прочим спасброскам.
- ❖ Бонус +1 ко всем атакам (attack rolls).
- ❖ Бонус +1 наносимым ими повреждениям (damage rolls).
- ❖ Бонус +1 к классу защиты (AC).
- ❖ Бонус +1 ко всем используемым в бою проверкам навыков (например, Concentration, Tumble или любые другие).

Филид может выбрать, какие из бонусов будут получены его спутниками, количество одновременно получаемых бонусов определяется как (уровень филида – 4).

Для того, чтобы «песня» подействовала, «пение» должно продолжаться не менее 3 раундов (иначе реципиенты не смогут в достаточной степени сконцентрироваться, поскольку их будут отвлекать внешние события).

Воздействию подвергаются дружественные филиду существа, находящиеся на расстоянии не далее (10 футов × уровень филида).

Эффект заканчивается через количество раундов, равное уровню филида, или когда филид будет ранен.

Sealgaire le Beithioch[‡]

Профессия скорее воина, нежели мага или священника. Основное занятие представителей этого класса – странствовать по стране, очищая ее от таких неприятных элементов окружающего мира, как «чудовища». Персонаж сам ищет приключения такого рода, руководствуясь желанием сделать жизнь окружающих безопаснее, хорошо подраться и добыть себе воинской славы. А если и еще и заплатят – вообще хорошо. Представитель этого класса самостоятельно классифицирует «чудовищ» как «вредных и опасных» или «вполне милых», не дожидаясь явных указаний на это. Проходя мимо мирно спящей мантикоры он скорее всего будет атаковать, не дожидаясь заявления о вредности объекта. И вряд ли будет нападать на единорога, если только не получит явных доказательств его злобности.

В сферу профессиональных интересов персонажа теоретически попадают все существа типа Magical Beast или Dragon. А также существа, имеющие способность к изменению внешности (Shapechanger), которые хотя бы в одной из своих форм могут формально рассматриваться как Magical Beast или Dragon. В последнем случае (т.е. для ликантропов, друидов и др. таких существ) специфические способности Охотника действуют только на противника в animal или hybrid формах. Далее эти существа обозначаются термином «чудовища».

Требования

Базовый бонус атаки: +5

Навыки: Knowledge, Arcana – 5 ranks; Knowledge, Nature – 5 ranks; Tumble – 5 ranks.

Мастерство: Dodge, Endurance, Weapon Focus.

Свойства класса

Hit Die: d10.

* Что стоит немало денег или иных ценностей, как минимум, столько же, сколько 2d10 *Remove Curse*.

† Английское слово «chant» гораздо лучше отражает суть понятия. Например, это может быть просто речитатив – все зависит от конкретной культуры.

‡ Beast Hunter, Охотник за Чудовищами.

Пункты навыков на каждом уровне: 2 + модификатор от Интеллекта (Int).

Для охотника являются классовыми следующие навыки: Bluff (Cha); Charioteering (Dex); Climb (Str); Concentration (Con); Craft (оружие и доспехи) (Int); Escape Artist (Dex); Gather Information (Cha); Handle Animal (Cha); Heal (Wis); Hide (Dex); Jump (Str); Knowledge (соответствующие классу, например, Arcana, Geography, Nature и т.п.) (Int); Listen (Wis); Move Silently (Dex); Search (Int); Sense Motive (Wis); Spot (Wis); Survival (Wis); Swim (Str); Tumble (Dex); Use Rope (Dex).

Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special
1st	+1	+2	+1	+0	Hunters Agility +1; Hunt Focus.
2nd	+2	+3	+1	+0	Influence Immunity +1
3rd	+3	+3	+2	+1	Beast Lore +1
4th	+4	+4	+2	+1	Hunters Agility +2; Track как бонусное мастерство (если отсутствует).
5th	+5	+4	+3	+1	Influence Immunity +2; Detect Beast.
6th	+6	+5	+3	+2	Beast Lore +2; Hunters Agility +3; Slay Beast.
7th	+7	+5	+4	+2	Hunters Agility +3
8th	+8	+6	+4	+2	Influence Immunity +3
9th	+9	+6	+5	+3	Beast Lore +3
10th	+10	+7	+5	+3	Hunters Agility +4; Influence Immunity +4

Дополнительные способности

Beast Lore (Ex): Персонаж получает зависящий от уровня бонус к проверке навыка Knowledge, Arcana при попытке распознавания чудовищ и к проверке навыков Bluff, Listen, Sense Motive, Search, Spot, Survival при попытке выслеживания чудовищ или при попытке распознать во встречном существе чудовище (или наоборот, что это существо не является чудовищем).

Detect Beast (Sp): Действие данной способности во многом аналогично действию заклинания *Detect Evil*. Персонаж, используя эту способность, получает возможность (при концентрации в течение достаточного времени)

- ❖ определить наличие чудовищ в заданной области (1 раунд),
- ❖ определить их количество и оценить силу наиболее сильного существа (2 раунд),
- ❖ определить точные направления и расстояние до чудовищ (3 раунд),
- ❖ определить вид каждого из чудовищ (если таковой известен персонажу) и оценить силу каждого существа (4 раунд).

Область действия способности – конус с максимальной длиной 300 футов + 30 футов/уровень охотника. Использование данной способности – стандартное действие (standard action), персонаж может продолжать удерживать концентрацию для получения дополнительной информации (при этом он может поворачиваться). Максимальная длительность в раундах – 4 × треть уровня охотника (округляется вниз). При обнаружении существа, чей hit dice вдвое (или больше) превосходит уровень персонажа, действие способности немедленно заканчивается, персонаж находится в состоянии stunned на 1 раунд.

Способность может применяться не более 1 раза в день.

Influence Immunity (Ex): Персонаж, обладающий данной способностью, получает бонус ко всем спасброскам против ненатуральных воздействий чудовищ (в частности, против fear, charm, poison, illusion). Конкретная величина бонуса указана в таблице выше. Эти бонусы кумулятивны с прочими бонусами, которые может иметь персонаж, но не друг с другом.

Hunt Focus (Ex): Во время охоты на конкретное чудовище охотник получает бонус +1 (morale bonus) ко всем атакам (attack rolls), наносимым им повреждениям (damage rolls), спасброскам, проверкам навыков и способностей, непосредственно связанных с исполнением этой цели. Например, преследуя чудовище по лесу и встретив стаю волков, персонаж будет иметь указанные бонусы в бою с волками. Но остановившись отдохнуть в таверне он не будет иметь этих бонусов в драке с завсегдатаями.

Чудовище (конкретный экземпляр) должно быть определено до начала охоты. Например, может быть получен контракт на уничтожение этого чудовища, или охотник может сам решить «найти мантикору, терроризирующую соседнюю деревню». Но не может, путешествуя в город на праздник и встретив мантикору сказать «О! Вот на нее-то я и охочусь!».

Hunters Agility (Ex): Персонаж получает дополнительный бонус к классу защиты по причине своей повышенной ловкости (dodge AC bonus). Бонус кумулятивен с прочими бонусами к классу защиты. Данная способность не может быть использована в ситуациях, когда персонаж теряет (если имеет) свой бонус к классу защиты от Ловкости (Dex). Конкретное значение бонуса зависит от уровня персонажа и указано в таблице выше.

Slay Beast (Ex): Данная способность позволяет персонажу в случае успешной атаки по чудовищу убить его. Атака должна производиться оружием (melee или ranged) и нанести повреждения (полноценные, lethal). Жертва имеет спасбросок Fortitude против уровня сложности DC = 15 + уровень охотника. В случае проваленного спасброска чудовище немедленно погибает.

Данная способность может быть использована не более 1 раза в день.

Gealach Fuil*

Это странное сообщество берсеркеров, наводящее на всех ужас своими огромными топорами, которыми они владеют со смертоносной эффективностью. Распространены они, в основном, на севере Улада. Утверждают, что они являются воинами, специально тренированными для сражений с гигантами. Сообщество зародилось в те времена, когда борьба с гигантами являлась насущной необходимостью для молодой расы людей. И если гиганты когда-нибудь вернуться, эти воины останутся единственным препятствием на их пути.

Требования

Базовый бонус атаки: +6

Атрибуты: минимальный бонус Силы (Str) – +2.

Навыки: Intimidate – 10 ranks.

Мастерство: Weapon Focus: Any Axe.

Прочее: Rage.

Свойства класса

Hit Die: d10.

Пункты навыков на каждом уровне: 2 + модификатор от Интеллекта (Int).

Классовыми являются следующие навыки: Bluff (Cha); Charioteering (Dex); Climb (Str); Craft (оружие и доспехи) (Int); Handle Animal (Cha); Intimidate (Cha); Jump (Str); Knowledge (Nature) (Int); Listen (Wis); Search (Int); Sense Motive (Wis); Spot (Wis); Survival (Wis); Swim (Str); Tumble (Dex).

Оружие – типа Simple или Martial. Доспех – Light или Medium и любой щит.

Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special
1st	+1	+2	+0	+2	Improved Critical: Ахе как бонусное мастерство.

* Дословно это название означает «Кровавая Луна». Какой смысл вкладывали в это название его авторы – неизвестно.

Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special
2nd	+2	+3	+0	+3	Blood Fit
3rd	+3	+3	+1	+3	Weapon Specialization: Ахе как бонусное мастерство.
4th	+4	+4	+1	+4	Keen Edge (Ex) на любом топоре, которым вооружен персонаж.
5th	+5	+4	+1	+4	Rage of Death
6th	+6	+5	+2	+5	Crippling Blow
7th	+7	+5	+2	+5	True Strike (Su) любым топором, один раз в день.
8th	+8	+6	+2	+6	Greater Blood Fit
9th	+9	+6	+3	+6	
10th	+10	+7	+3	+7	Headhunter's Fury (Ex): 1/day/Prestige Level

Дополнительные способности

Blood Fit (Su): Боевая ярость персонажа производит ужасное впечатление. Каждый Gaelach Fuil, находясь в состоянии Rage, распространяет ауру ужаса. Действие этой ауры аналогично действию заклинания Scare, сотворенного колдуном (sorcerer) того же уровня, уровень сложности спасброска от этого воздействия – DC = 10+ уровень Gaelach Fuil.

Greater Blood Fit (Su): Gaelach Fuil в состоянии Rage распространяет ауру страха в радиусе 20 футов. Существа 6 HD или меньше находятся под воздействием, аналогичным описанному в способности Blood Fit, но ослабленной до «Cowering in fear», существа более 6 HD должны сделать спасбросок Воли (Will) или попасть в состояние Shaken (DC = 10 + уровень Gaelach Fuil). Данная способность может применяться один раз в день на уровень рассматриваемого престижного класса.

Crippling Blow (Ex): Этот удар топором был специально разработан с целью покалечить противника. Попытка нанести этот удар должна быть заявлена до совершения атаки. Атака должна быть критическим попаданием (critical hit). Жертва должна выполнить спасбросок Fortitude (DC = нанесенным повреждениям) или получить -6 на Strength, Dexterity, Constitution. Повреждения могут быть вычтены священниками или естественным путем в соответствии с Книгами Правил (см. DMG). Данная способность может применяться один раз в день на уровень рассматриваемого престижного класса.

Headhunter's Fury (Ex): Персонаж может выполнить атаку, трактуемую как «Vorpal», находясь в состоянии Rage и будучи вооруженным топором, на котором имеется специализация. В случае успешного критического попадания жертва лишается головы. Данная способность может применяться один раз в день на уровень рассматриваемого престижного класса.

Improved Critical: Топор для Improved Critical и Specialization должен быть того же типа, как и тот, на котором персонаж имеет Weapon Focus. Если персонаж уже имеет это мастерство для данного оружия, может быть выбран другой тип топора, но на этом типе персонаж также должен иметь Weapon Focus.

Rage of Death (Su): Находясь в состоянии Rage, Gealach Fuil может выбрать одного из противников как цель своей ярости берсеркера. Противник немедленно понимает, что на него пал такой выбор. Выбранный противник должен сделать спасбросок Воли (Will) против уровня сложности DC = 15, чтобы преодолеть всепоглощающий страх (иначе shaken). В случае проваленного спасброска и успешной атаки Gealach Fuil, жертва должна сделать спасбросок Fortitude (DC = 5 + полученные повреждения) или умереть. Если атака была неудачной, рассматриваемая способность больше не может быть использована в той же попытке Rage.

Монстры

Bollag

Small Fey	
HD	2d6 (8 HP)
Initiative	+3
Speed	20 ft. or fly 40 ft. Average (raven form only)
AC	20 (+2 size, +3 dex, +1 shield, +4 scale armor) or 14 (Raven form)
Attacks	+1 Light Military Pick, +1/-1 Pick and Spiked Shield, or +1 Claws (raven form)
Damage	Pick d4-1 (x 4 crit), Shield d4-1 (x2 crit); Raven form Claws d2
Face/Reach	5ft x 5ft / 5ft
Special Attacks	Animate Dead, Circle of Doom, Rage
Special Qualities	SR 15, Shape Shifting Raven, Immunity to Negative Planar Energy
Saves	F +1; R +6; W +3
Abilities	Str 9, Dex 16, Con 13, Int 12, Wis 10, Cha 6
Skills	Knowledge War History 6, Knowledge Tactics 6, Listen 7, Hide 8, Spot 5, Spellcraft 6, Bluff 2
Feats	Ambidexterity, Two-Weapon Fighting, Weapon Focus (Light Pick, Spiked Shield)
Climate/Terrain	Any large battle site (ancient or modern)
Organization	Solitary or Gang (1 to 4)
Challenge Rating	2
Treasure	No Coins, Double Mundane Items, overall Item Checks as if 1 CR higher. (Higher chances for Armor, Shield, Weapon; less chance Potions and Scrolls.)
Alignment	Neutral Evil
Advancement	2-3 HD (Small), 4-5 HD (Medium)

Описание

Боллагы – темные фейеры, увлеченные войной и смертью. Они имеют хрупкое, скелетоподобное телосложение. Болезненно желтая кожа плотно обтягивает их жилистое тело. Как правило, они одеты в чешуйчатый доспех (scale armor), больше как символ своей одержимости войной, чем ради реальной защиты. Лицо имеют высохшее, губы вывернуты назад, словно в постоянной усмешке демонстрируя их гнилые зубы. Волосы часто покрыты плесенью и беспорядочно торчат во все стороны. Боллага легко спутать с обычным скелетом.

В отличие от большинства фей, сила Боллага проистекает не из тайных долин, лесной чащи и скрытых источников. Эти существа черпают свою энергию с полей битв, как древних, так и новых. Какофония скреживающегося оружия, разбиваемых доспехов и ломающихся костей – лучшая музыка для этих темных созданий. Они могут вызывать события прошедшей битвы, как будто она случилась только вчера, и наслаждаться ими. Они редко находят причины покидать место своего жительства. Пользуясь своей способностью к поднятию мертвых, они часто разыгрывают сцены прошедшей битвы. Они также любят включать случайных прохожих в свой сценарий, заставляя их «играть» за проигравшую сторону.

Свое пребывание они стараются сохранить в тайне, особенно от других фейеры. Часто они облетают место своего обитания в облике ворона и даже поедают мертвечину для большего соответствия образу. Они редко позволяют кому-либо увидеть себя в истинном облике.

Битва

Битвы обычно избегают, предпочитая наблюдать, как сражаются другие, чем рисковать собой. В случае схватки они практически всегда пытаются поднять (Animate) некоторое количество нежити и наблюдать за действиями своих «помощников».

Если все выглядит так, что помощники проигрывают, ворон устремляется вниз и творит заклинание Circle of Doom, стараясь вылечить максимум нежити и повредить максимальному количеству противников. Вынужденный сражаться в ближнем бою, Боллаг, как правило, принимает гуманоидную форму. Они сражаются с бешенством истинного берсеркера и способны впадать в боевую ярость аналогично Варвару того же уровня. Однако они вполне осознают ситуацию и пытаются бежать, принимая форму ворона, если сватка оборачивается для них плохо. Снаряжен Боллаг щитом с шипами (spiked shield) и легким клевцом (light military pick), формой напоминающим клюв.

Магические способности

Один раз в день могут творить заклинание (spell-like ability) Animate Dead как персонаж класса Sorcerer, уровнем эквивалентным HD +5. Известна способность наиболее сильных экземпляров (HD 4 и более) творить заклинание Create Undead.

Один раз в день могут творить заклинание (spell-like ability) Circle of Doom, действующее как произнесенное священником 5-го уровня.

Прочие свойства

Spell Resistance (Ex) 15

Rage (Ex) As the barbarian class: +2 Str, Con, +2 Will Saves, -2 AC. The rage lasts a number of rounds equal to 3+Con Modifier. The Bollag can do this once per day.

Shape Shifting (Sp) Can only change shape into a raven, most stats listed above remain the same. Changing shape takes a standard action. This can be done three times a day.

Immune to Negative Planar Energy (Ex). Bollags cannot be harmed by negative planar attacks. This acts much like the spell.

Fir Darrig (The Redcap)

Medium-Sized Humanoid (Goblinoid)	
HD	4d8+4 (22)
Initiative	+6 (Dex, Improved Initiative)
Speed	30 ft.
AC	17 (+2 Dex, +3 Natural, +2 leather)
Attacks	Greataxe +7 melee
Damage	Greataxe 1d12+4
Face/Reach	5 ft. by 5 ft./5 ft.
Special Attacks	Spell-like abilities
Special Qualities	Darkvision 60 ft.
Saves	Fort +2, Ref +6, Will +2
Abilities	Str 18, Dex 15, Con 13, Int 13, Wis 12, Cha 6
Skills	Climb + 5, Hide + 4, Listen + 3 (+4*), Move Silently + 3, Spot + 3 (+4*), Wilderness Lore +3 (+4*)
Feats	Improved Initiative, Power Attack
Climate/Terrain	Any
Organization	Solitary
Challenge Rating	3
Treasure	Standard
Alignment	Chaotic Evil
Advancement	By character class

Описание

Фир Дарриг, Красная Шапка – злой гоблин, обитающий в руинах и, реже, в лесах. Это омерзительное существо выглядит искореженным подобием человека. Имеет мускулистую фигуру примерно 5 футов ростом, темно-серую кожу и черные волосы. Глаза большие и лишенные зрачков. Рот полон длинных острых зубов. Название существа происходит от шапки, которую они постоянно носят и вымачивают в крови убитых ими существ. Этот гоблин испытывает стойкую нелюбовь к любым разумным расам и всегда пытается убить чужака, зашедшего на его территорию.

Красные Шапки имеют некоторые способности для обнаружения своих излюбленных мест обитания – мест, где в древности проводились кровавые ритуалы, старых курганов (часто с нежитью), разрушенных замков злых хозяев и т.д.

Они строго охраняют свою территорию и предпочитают нападать из засады на всех проходящих.

Битва

Красная Шапка старается нападать на свои жертвы из засады и всегда действует в одиночку. Если ход схватки оборачивается против него, он может бежать, но будет стараться выследить чужака и убить его (пока тот не покинет пределы территории Красной Шапки).

Красная Шапка прогрессирует в уровне и всегда выбирает свой предпочтительный класс, Ranger (т.е. всегда имеет единственный класс персонажа). Фактически, вряд ли можно встретить Красную Шапку, не получившего хотя бы одного уровня Ranger'a. Большинство из них выбирает человека (human) как своего основного врага (favored enemy). Даже те Красные Шапки, которые не являются Ranger'ами, получают бонус +1 к наносимым повреждениям и проверкам навыков Bluff, Listen, Sense Motive, Spot и Wilderness Lore при действиях против людей (humans).

Магические способности

Один раз в день Красная Шапка может использовать следующие подобные заклинания способности (spell-like abilities): Daze, Obscuring Mist и Ray of Enfeeblement. Все они действуют как сотворенные Sorcerer'ом 8-го уровня, DC 11+spell level - 2 (Charisma).

Прочие свойства

Excellent darkvision to 60ft.

Glasgavlen (Fairy Cow)

Large Magical Beast	
HD	6d10+24 (57)
Initiative	+0
Speed	50 ft.
AC	16 (-1 Size, +7 Natural)
Attacks	Gore +6 melee

Damage	Horns d8+8
Face/Reach	5 ft. by 10 ft./5 ft.
Special Attacks	Trample, Stampede, Spells
Special Qualities	Scent, Darkvision 60 ft.
Saves	Fort +9, Ref +4, Will +2
Abilities	Str 22, Dex 10, Con 18, Int 10, Wis 12, Cha 15
Skills	Animal Empathy + 6, Handle Animal + 6, Listen +5, Spot +5
Feats	Power Attack
Climate/Terrain	Anywhere cattle are located
Organization	Solitary
Challenge Rating	4
Treasure	None
Alignment	Neutral
Advancement	7-10 HD Large

Описание

Гласгавлен, хотя и не выглядит опасным, может представлять нешуточную угрозу для фермеров. Это существо выглядит на великолепный бык, и только внимательный близкий осмотр может выявить его природу (необычные глаза, вывернутые назад копыта и т.д.).

Гласгавлен использует свои способности для похищения скота у фермеров (всего стада). Пользуясь необычайно сильным влиянием на скот (особенно крупный рогатый скот), он уведит стада в холмы, откуда животные никогда не возвращаются. Охрана стада может предотвратить похищение, но нужно учитывать, что это хитрое существо легко избегает большинства доступных фермерам ловушек.

Это существо имеет и одно немаловажное достоинство. Его мясо обладает великолепным вкусом и еда, приготовленная из такого мяса, может насытить человека на целую неделю. В результате скрещивания с обычными коровами можно отменно улучшить породу (хотя экстраординарные способности у такого потомства не проявляются).

Битва

Гласгавлен предпочитает уклониться от битвы, его основное стремление – похищение скота. Вынужденный сражаться, представляет собой серьезного противника. Он пользуется своими рогами, кроме того, он может побуждать (Stampede) находящееся рядом стадо к массовому движению (см. правила Overrunning и Trampling, с учетом массовости воздействия).

Trample (Ex). Может пытаться растоптать противника (размера medium или меньше), нанося 1d8+8 пунктов повреждений. Противники, не использующие «атаку по возможности», могут выполнить спасбросок Reflex (DC 19) для получения половинных повреждений. Выполняющие «атаку по возможности» делают это с пенальти -4 и не имеют спасброска.

Магические способности

Свободно (at will), как Sorcerer 8-го уровня (DC 11+spell-level), может использовать следующие подобные заклинания способности (spell-like abilities): Speak with Animals, Animal Trance (только скот), Animal Friendship (только скот), Detect Snares and Pits.

Прочие свойства

Excellent darkvision to 60ft.
Scent.

Grogoch

Small Fey	
HD	1d6 (3 +2 con)
Initiative	+4 (Dex)
Speed	20 ft.
AC	18 (+2 size +4 dex +2 natural)
Attacks	+6 club or walking stick
Damage	d6-1
Face/Reach	5ft. by 5ft./5ft
Special Attacks	Spell-like abilities (mage hand, unseen servant, invisibility 3x per day as a 10th level sorcerer)
Special Qualities	SR 17, Resistance to Energy 30 (Fire and Cold)
Saves	Fort +2, Ref +6, Will +4
Abilities	Str 9, Dex 18, Con 15, Int 12, Wis 14, Cha 5
Skills	Craft, Farming 5; Craft, Housekeeping 5; Craft, Cooking 5; Hide 8; Escape Artist 8; Listen 5; Move Silently 7; Search 5; Spot 5; Wilderness Lore 6.
Feats	Weapon Finesse (Club)
Climate/Terrain	Temperate Forests and Farmlands
Organization	Solitary
Challenge Rating	1
Treasure	50% goods, no coins, 50% items
Alignment	Chaotic good
Advancement	2-3HD (Small)

Описание

Грогох выглядит как очень маленький пожилой человек, покрытый спутанными рыжими волосами. Одежды они не носят, но часто покрыты грязью и травой. Грогох практически невосприимчив к жаре или холоду. Они устраивают свое жилье в пещерах, расщелинах и подобных местах. Жители Темры часто называют большие наклонные камни «дом грогохов».

Грогохи редко позволяют себя увидеть, только тем людям, кому полностью доверяют. Обычно они стараются не попадаться на глаза, пользуясь своей способностью к невидимости. Грогохи могут выбирать некоторых людей и помогать им в работе на поле или в домашних делах. В этом случае необходимо заплатить грогоху горшочком сливок.

Битва

Грогохи пугаются битвы и предпочитают бежать от любой опасности. Изредка можно вызвать их «гнев», тогда они могут мстить своему обидчику, пользуясь примерно теми же средствами, что и при помощи по хозяйству.

Магические способности

Может использовать следующие подобные заклинания способности (spell-like abilities): Mage hand, Mending, Unseen servant, Invisibility. Любую из этих способностей грогох может использовать три раза в день, как Sorcerer 10-го уровня.

Прочие свойства

Resistance to Energy 30 (Fire and Cold): толстая кожа и шерсть грогоха отлично защищают его и от жары, и от холода.



*"Cattle die, kindred die, every man is mortal,
One thing that never dies: the glory of the great deed."*

Приложение 1. Карты.

Темра



Дал Рида



Маннин



Приложение 2. Глоссарий.

Название	Произношение	Комментарий
Aban Mor	Абан Мор	Река в Кайсиле, вдоль северных отрогов Друим Финген.
An Cruca	Ан Крука	The Hook. Мыс на восточном побережье.
Annalee	Анналее	Река на северной границе Миде.
Bala	Бала	Столица провинции Маннин.
Bann	Банн	Река на востоке Лайгина. Приток реки Слане.
Berba	Берба	Река в Лайгине.
Boinne	Бойн	Река в Миде. В ее излучине стоит Темайр.
Bri Leight	Бри Лейт	Сид в западной части Миде.
Brosna	Бросна	Река на северо-западной границе Лайгина, приток реки Синанд.
Brough na Boinne	Бруг-на-Бойн	Сид-дворец на реке Бойн, восточная часть Миде.
Caiseal	Кайсел	Столица провинции Кайсил.
Caisil	Кайсил	Южная провинция Темры.
Ceann tire Howth	Кеанн-тире Хоут	«Howth Head». Мыс на восточном побережье.
Ceann tire Malin	Кеанн-тире Малин	«Malin Head». Мыс на северном побережье.
Ceann tire Mizen	Кеанн-тире Мизен	«Mizen Head». Мыс на южном побережье.
Clare	Клэр	Река в провинции Круахан.
Clochán Faltach	Клохан Фалтах	«Giant's Causeway», «Дамба Гигантов». Мыс и отмель возле него (на севере Темры).
Cork	Корк	Поселение викингов Лохланна на юго-востоке Кайсила.
Craobh-abhainn	Краоб-абайнн	Приток реки Бойн.
Cruachain	Круахан	Западная провинция Темры.
Cruachain Ai	Круахан Ай	Столица провинции Круахан.
Dal Riada	Дал Риادا	Островное государство к северо-востоку от Темры.
Derg	Дерг	Река в провинции Улад.
Dolrinn	Дол-ринн	«Loop Head». Мыс на западном побережье.
Dun Ailinne	Дун Айлинне	Столица провинции Лайгин.
Dun Fremain	Дун Фремайн	Замок с поселением вокруг него. Расположен в Миде.
Eamhain Macha	Эмайн Маха	Столица провинции Улад.
Ehoire	Эйре	Река в провинции Лайгин.
Erne	Эрне	Река в западной части Улада и Миде.
Femen	Фемен	Сид в Кайсиле, недалеко от столицы.
Foyle	Фойл	Река в провинции Улад.
Galatia	Галатия	Страна на материке, на юго-восток от Темры.
Gleanna da Antrim	Глеанна на Антрим	«Antrim Glens». Узкие долины между морем и плато Антрим на северо-востоке Улада.
Holme	Холме	Город в провинции Маннин.
Kildara	Килдара	Монастырь и городок вокруг него. Провинция Миде.
Lagan	Лаган	Река на востоке провинции Улад.
Laignin	Лайгин	Восточная провинция Темры.
Laune	Лауне	Река на западе провинции Кайсил.
Lee	Лее (Лии)	Река на востоке провинции Кайсил.
Liffey	Лиффей	Река на северо-востоке провинции Лайгин.
Lochlann	Лохланн	Далекая и воинственная страна на востоке от Темры.
Lough Allen	Лух Аллен	Озеро на востоке провинции Круахан.
Lough Bofin	Лух Бофин	Озеро на востоке провинции Круахан.
Lough Conn	Лух Конн	Озеро на западе провинции Круахан.
Lough Corrib	Лух Корриб	Озеро на западе провинции Круахан.
Lough Derg	Лух Дерг	Озеро на севере провинции Кайсил.
Lough Erne Isle	Лух Эрне Исле	«Верхнее озеро Эрне». Озеро в Уладе.
Lough Erne Uachtarach	Лух Эрне Ухтарач	«Нижнее озеро Эрне». Озеро в Уладе.
Lough Foyle	Лух Фойл	Залив на севере провинции Улад, место впадения в море реки Фойл.
Lough Leane	Лух Леан	Озеро на западе провинции Кайсил.
Lough Mask	Лух Маск	Озеро на западе провинции Круахан.
Lough Neagh	Лух Неах	Крупное озеро в провинции Улад.
Lough Riah	Лух Риах	Озеро на востоке провинции Круахан.
Lough Swilly	Лух Свилли	Залив на севере провинции Улад.
Luimnech	Луймнех	Река в провинции Кайсил.
Maigue	Майгу	Река в провинции Кайсил.
Main	Майн	Река в провинции Улад.
Mannin	Маннин	Островная провинция Темры.
Midhe	Миде	Центральная провинция Темры, управляется верховным королем.
Moy	Мой	Река на севере провинции Круахан.
Nenta	Нента	Сид в провинции Круахан, недалеко от столицы.
Poulnabrone	Поул-на-бронне	«The hole of the sorrow». Сид (с дольменом) на северо-западе провинции Кайсил.
Rinn Carnsore	Ринн Карнсор	Мыс на восточном побережье Темры, где расположено поселение викингов Вейсфьорд.
Seanrinn da Kinsale	Сеанринн да Кинсал	«Old Head of Kinsale». Мыс на юго-востоке провинции Кайсил.
Sinand	Синанд	Река, протекающая, в частности, по восточной границе провинции Круахан. Если считать от истоков до моря – крупнейшая река Темры (некоторые ее части имеют самостоятельные названия).
Siur	Сиур	Река, протекающая, в основном, в восточной части провинции Кайсил. Устье находится в

Название	Произношение	Комментарий
		провинции Лайгин. В устье расположено поселение викингов Фадрейфюрд.
Slaney	Слане	Река на востоке провинции Лайгин.
Slige Asail	Слиге Асайл	Основные королевские дороги Темры.
Slige Cualand	Слиге Куаланд	
Slige Midluachra	Слиге Мидлуахра	
Slige Mohr	Слиге Мор	
Slige Tohla	Слиге Тола	
Strule	Струл	Река в провинции Улад, приток реки Фойл
Suck	Шук	Река в провинции Круахан, крупный приток реки Синанд.
Svarddam	Свартдам	«Черная заводь», «город огороженного брода». Поселение викингов Лохланна на юго-востоке Миде.
Teamhair	Темайр	Столица Темры в целом и провинции Миде. Резиденция верховного короля.
Tech Duinn	Тех Дуинн (Донн)	«Дом Донна». Сид на маленьком острове на юге страны (в заливе Мизен).
Temra	Темра	Крупный остров. Государство. Здесь все и происходит...
Uisneach	Уснех	Город в провинции Миде. Религиозный центр страны.
Ulaidh	Улад	Северная провинция Темры.
Vadrefjord	Фадрейфюрд	Поселение викингов Лохланна на юге Лайгина.
Weisfjord	Вейсфюрд	Поселение викингов Лохланна на юго-востоке Лайгина.

Слова «sineal», «clan», «сogса», как правило, означают «потомки», «родственники» того предка, чье имя стоит после перечисленных выше слов. Аналогично, «dal ...» означает «племя (клан) такого-то», «muintear ...» означает «семья такого-то», «siol» – «семья», «родичи», «u» или «da» – внуки или (реже) «потомки». Аффиксы типа «-acht», «-na», «-ne», «-raighe» указывают на происхождение от имени, к которому добавляются. «Fí» или «feaga» означает «люди чего-либо (реже – кого-либо)» и используется, в основном, для именования кланов, объединяющихся по территориальному признаку.

Ударение чаще всего падает на первый слог, за исключением случаев долгого слога в середине слова, который «перетягивает» на себя ударение (например, Teamhair).

Оконечный гласный звук в дифтонгах и подобных сочетаниях (-ua-, n'A- и т.д.) практически опускается. Сдвоенные гласные и гласные после «h» произносятся «долгими». Начальное «S» перед гласной может произноситься как «Ш».

Приложение 3. Character Sheet.

Вполне пригоден для использования и стандартный вариант для редакции 3.5 D&D. Только необходимо добавиться в него несколько параметров:

- клан (племя, септ) персонажа;
- сословную принадлежность (касту);
- и, возможно, базовую (или известную персонажу) цену чести (enech) персонажа.

Ниже приведен один из возможных вариантов листа персонажа.

name		clan		social class		deity	
race		class & level				alignment	
size		gender		age		height	
						weight	

appearance

DOMIHAN

player

ABILITY	score	modifier	temp. score	temp. modifier
STR				
DEX				
CON				
INT				
WIS				
CHA				

XP

SAVING THROWS

	total	base save	ability modifier	magic modifier	misc modifier	temp. modifier	conditional modifiers
FORTITUDE							
REFLEX							
WILL							

SPELL RESISTANCE

AC

total	armor bonus	shield bonus	DEX modifier	size modifier	natural armor	deflection modifier	misc modifier

touch AC flat-footed damage reduction

BASE ATTACK BONUS

GRAPPLE MODIFIER

total	BAB modifier	STR modifier	size modifier	misc modifier

SPEED

INITIATIVE MODIFIER

total	DEX modifier	misc modifier

ATTACK	attack bonus	damage	critical	range	type
ammunition					notes
ammunition					notes
ammunition					notes
ammunition					notes
ammunition					notes
ammunition					notes
ammunition					notes
ammunition					notes
ammunition					notes

hp

total	wounds / current HP

nonlethal damage

SKILLS

class skill	skill name	key ability	skill modifier	ability modifier	max ranks (class/cross class)	ranks	misc modifier
<input type="checkbox"/>	Appraise	Int					
<input type="checkbox"/>	Balance	Dex*					
<input type="checkbox"/>	Bluff	Cha					
<input type="checkbox"/>	Charioteering	Dex					
<input type="checkbox"/>	Climb	Str*					
<input type="checkbox"/>	Concentration	Con					
<input type="checkbox"/>	Craft (_____)	Int					
<input type="checkbox"/>	Craft (_____)	Int					
<input type="checkbox"/>	Craft (_____)	Int					
<input type="checkbox"/>	Craft (_____)	Int					
<input type="checkbox"/>	Decipher script	Int					
<input type="checkbox"/>	Diplomacy	Cha					
<input type="checkbox"/>	Disable device	Int					
<input type="checkbox"/>	Disguise	Cha					
<input type="checkbox"/>	Escape artist	Dex*					
<input type="checkbox"/>	Forgery	Int					
<input type="checkbox"/>	Gather information	Cha					
<input type="checkbox"/>	Handle animal	Cha					
<input type="checkbox"/>	Heal	Wis					
<input type="checkbox"/>	Hide	Dex*					
<input type="checkbox"/>	Intimidate	Cha					
<input type="checkbox"/>	Jump	Str*					
<input type="checkbox"/>	Knowledge (_____)	Int					
<input type="checkbox"/>	Knowledge (_____)	Int					
<input type="checkbox"/>	Knowledge (_____)	Int					
<input type="checkbox"/>	Knowledge (_____)	Int					
<input type="checkbox"/>	Knowledge (_____)	Int					
<input type="checkbox"/>	Listen	Wis					
<input type="checkbox"/>	Move silently	Dex*					
<input type="checkbox"/>	Open lock	Dex					
<input type="checkbox"/>	Perform (_____)	Cha					
<input type="checkbox"/>	Perform (_____)	Cha					
<input type="checkbox"/>	Perform (_____)	Cha					
<input type="checkbox"/>	Perform (_____)	Cha					
<input type="checkbox"/>	Profession (_____)	Wis					
<input type="checkbox"/>	Profession (_____)	Wis					
<input type="checkbox"/>	Ride	Dex					
<input type="checkbox"/>	Search	Int					
<input type="checkbox"/>	Sense motive	Wis					
<input type="checkbox"/>	Sleight of hand	Dex*					
<input type="checkbox"/>	Spellcraft	Int					
<input type="checkbox"/>	Spot	Wis					
<input type="checkbox"/>	Survival	Wis					
<input type="checkbox"/>	Swim	Str*					
<input type="checkbox"/>	Tumble	Dex*					
<input type="checkbox"/>	Use magic device	Cha					
<input type="checkbox"/>	Use rope	Dex					
<input type="checkbox"/>	_____						
<input type="checkbox"/>	_____						
<input type="checkbox"/>	_____						

Mark for class skills. ■ Skill can be used untrained.
 *Armor check penalty, if any, applies. (Double penalty for Swim.)

