

Advanced
Dungeons & Dragons

PLANE

SCAPE™

AUDIO CD ACCESSORY

APLAYER'S PRIMER
+ ⊕ +
⊕OUTLANDS



0000

◆ПУТЕВОДИТЕЛЬ ИГРОКА◆

ПО

ВНЕШНИМ ЗЕМЛЯМ

СОДЕРЖАНИЕ

Добро пожаловать на Внешние Земли.....	2	Другие места Внешних Земель.....	28
Использование этой книги.....	3	Племена бариавров.....	28
Использование CD.....	3	Двор Света.....	28
Предупреждение.....	3	Гора Дварфов.....	29
Мимир.....	4	Королевство Гземнида.....	29
Обзор Внешних Земель.....	4	Отшельнические хижины.....	29
Путешествие по Внешним Землям.....	5	Скрытое Королевство.....	29
Магия на Внешних Землях.....	6	Наружные Земли.....	29
Спелл-ключи.....	7	Королевство Илсенсина.....	29
Силовые ключи.....	7	Деревни Индепов.....	29
Экскурсия по Внешним Землям.....	7	Айронридж.....	30
Автомата.....	8	Пропавшие Патрули.....	30
Бедлам.....	10	Мавзолей Хронепсиса.....	30
Курст.....	12	Процессия Модронов.....	30
Экстази.....	13	Дворец Правосудия.....	30
Эксцельсиор.....	15	Королевство Норн.....	30
Фаунэль.....	16	Река Ма'ат.....	31
Фортигюд.....	17	Болота Семуаньи.....	31
Глориум.....	18	Королевство Шилы Периройл.....	31
Хоуплесс.....	19	Шпиль.....	31
Плаг-морт.....	21	Тебестис и Владения Тота.....	31
Рибкейдж.....	22	Тир-фо-Туинн.....	31
Ригус.....	23	Тир-на-Ог.....	31
Сильвания.....	24	Королевство Тваштри.....	32
Торч.....	25	Бродячие Замки.....	32
Трэйдгейт.....	26	Приложение.....	34
Ксаос.....	27		

РАЗРАБОТЧИКИ

Автор: Jeff Grubb ◆ Редактор: Ray Valesse

Иллюстрации Переплета: Robh Ruppel ◆ Концепт-арт: Dana Knutson ◆ Иллюстрации: DiTerlizzi

Графический Координатор: Sarah Feggstad ◆ Художественный Координатор: Peggy Cooper

Координатор Допечатных Процессов: Tim Coumbe ◆ Типограф: Angelika Lokotz

Картограф: Rob Lazaretti ◆ Художник-оформитель: Robert Repp ◆ Графический Дизайн: Dee Barnett, Dawn Murin

Чтение Корректур и Фактическая Проверка: Wolfgang Baur, Michele Carter, Bill Slavicsek



2610

торговые марки и все такое

PLANEWALKING
EDITION
5

перевод: Ника Бельская
редактирование перевода, верстка: stivie

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА ВНЕШНИЕ ЗЕМЛИ

Сигил был живым. Во всяком случае, Клетка казалась живой со всей её суматохой и хаосом жизни, которая пульсировала на её улицах. Не было переулка, в котором странник не наткнулся бы на человека, модрона, танар'ри, демона, деву, бариавра – пожалуй, любого известного обитателя вселенной (да и неизвестного так же). Там были просители, планары и, конечно же, вездесущие (и везденежественные) праймы.

Праймов, которым планы в новинку, всегда легко отличить – на их лицах застывает какое-то безумное выражение. На самом деле, несколько Невежд стояли прямо посреди дороги, как завтрак гхула, и оставшаяся часть вселенной огибала их (а один или два баклана уже проверяли их карманы на наличие денег). Праймы слышали о бесконечных планах, где рубака может найти вещи, о которых он даже не мечтал, но теперь, оказавшись в Сигиле, они не знали, что им делать.

Партийный боец достал большую карту, которую они получили у мудреца в Шэдоудэйле. Конечно же, в их ситуации карта была практически бесполезной – в конце концов, немногие мудрецы Прайма знали секреты планов.

«Хорошо», сказал воин. «Где-то здесь должна быть дверь, ведущая в Глориум...»

«Нет, идиот», закричал вор. «Это же привратный город Гладсхейма. А мы собираемся на Байтопию. Где привратный город этого плана?»

«Не знаю», сказал воин, глядя на карту, «но не может же он быть слишком далеко?»

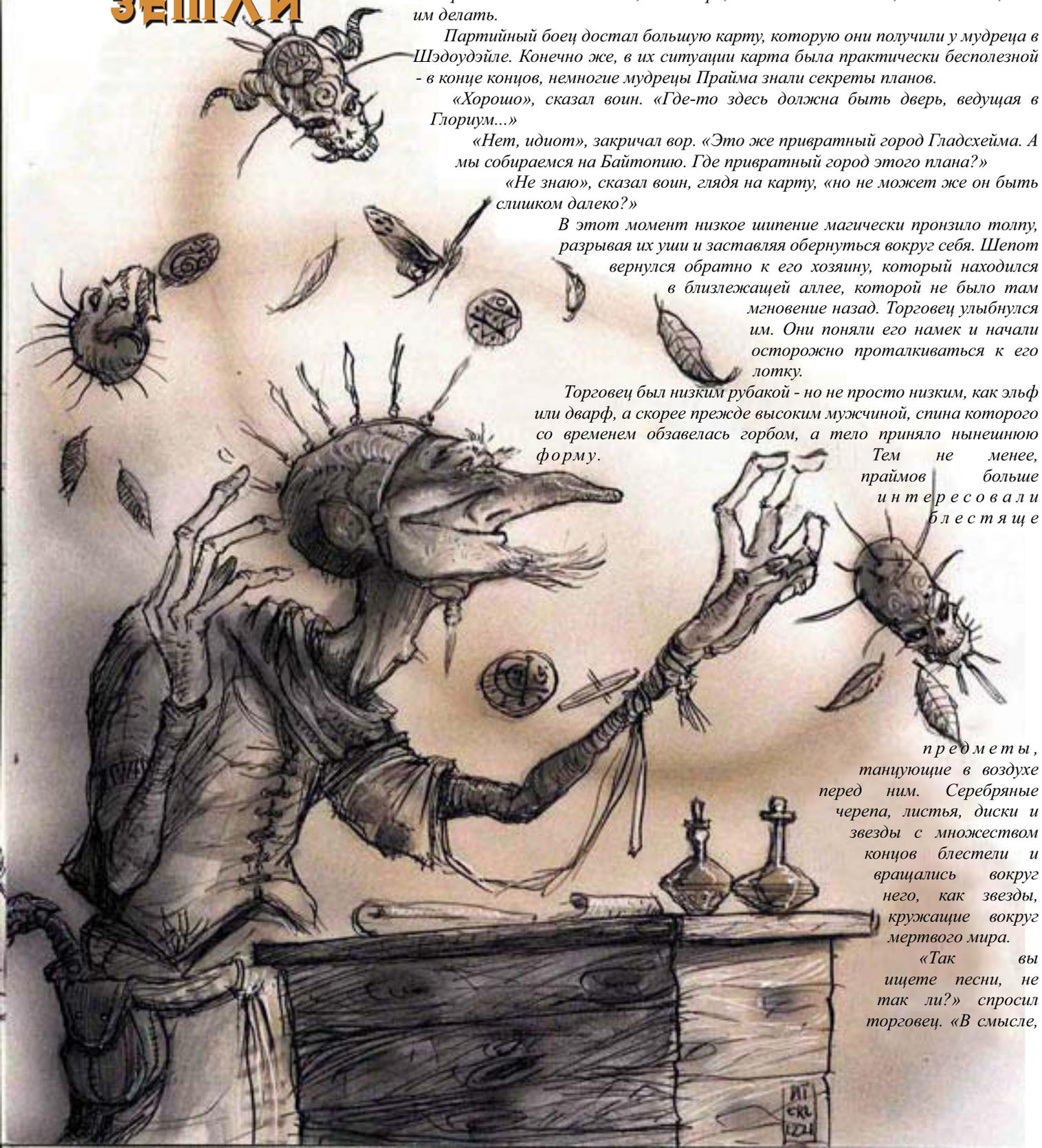
В этот момент низкое шипение магически пронзило толпу, разрывая их уши и заставляя обернуться вокруг себя. Шепот вернулся обратно к его хозяину, который находился в близлежащей аллее, которой не было там мгновение назад. Торговец улыбнулся им. Они поняли его намек и начали осторожно проталкиваться к его лотку.

Торговец был низким рубакой – но не просто низким, как эльф или дварф, а скорее прежде высоким мужчиной, спина которого со временем обзавелась горбом, а тело приняло нынешнюю форму.

Тем не менее, праймов больше интересовали блестящие

предметы, танцующие в воздухе перед ним. Серебряные черепа, листья, диски и звезды с множеством концов блестели и вращались вокруг него, как звезды, кружащие вокруг мертвого мира.

«Так вы ищете песни, не так ли?» спросил торговец. «В смысле,



ищете...информацию?»

Воин кивнул, внимательно наблюдая за искрящимися предметами. «О Планах Единства... - тьфу, я хотел сказать Внешних Землях».

Торговец залился лающим смехом. Он протянул дрожащую руку и схватил один из черепов, парящих в воздухе. Он протянул его воину, подобно обычному яблоку. «Возьми», сказал он. «Укажи на него и задай вопрос».

Боец осторожно взял череп в руки, и, подержав пару секунд, разжал пальцы. Череп повис в воздухе, плавно повернувшись к нему лицом. Воин осторожно указал на серебряный череп пальцем: «Хорошо, так какой же привратный город ведет к Байтопи?»

В течение нескольких секунд череп молчал, тихо поцелкивая. После этого он начал говорить, и праймы услышали краткое описание Трэйдгейта. Торговец улыбнулся, и сделка была заключена.

Праймы отошли от лотка, передавая череп из рук в руки, проталкиваясь через многолюдные улицы Клетки. Вор напоследок оглянулся, но торговец, его товары, да и сама аллея уже исчезли.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭТОЙ КНИГИ

Эта книга является удобным путеводителем по Внешним Землям, одному из множества Внешних Планов. Внешние Земли могут быть опасными, и потому рубаки, прибывшие сюда в первый раз, должны разобраться в сути вещей этого плана - осознать, куда следует идти, с кем следует увидеться, и что делать. Конечно же, часто гораздо более важно знать, кого и чего следует избегать, и эта информация так же есть в данной книге.

Первая часть книги представляет собой общее введение в жизнь на Внешних Землях. Здесь рассказывается о мимире, новом магическом предмете, который может стать лучшим другом путешественника. Так же здесь дается краткий обзор самого плана: как это место существует, как передвигаться по нему, и как использовать магию в его пределах.

Основная часть книги представляет собой более подробное описание привратных городов и других мест, которые рубака может захотеть исследовать (или избежать). Хотя эти разделы вряд ли поведают все, что ему нужно будет знать, они, по крайней мере, уберегут его от слишком уж быстрой гибели.

Весь этот материал предназначен для игроков, которые могут читать его, обращаться к нему, обсуждать его и интерпретировать. Часть представленной здесь информации является развитием идей *PLANESCAPE Campaign Setting*, хотя некоторые данные являются абсолютно новыми, и описывают места, не упомянутые в сеттинге. Так же в книге содержатся слухи (идеи приключений), которые ДМ может использовать для создания своих собственных приключений на Внешних Землях.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ CD

Компакт-диск, который прилагается к книге, описывает истину планов вообще, и Внешних Земель в частности. На самом деле, на диске находятся все знания мимира (более подробно описанного на странице 4), который игроки могут купить, украсть, найти или получить в подарок. Во время игры, игроки обычно должны иметь свободный доступ к диску (задавая мимиру вопрос, а потом проигрывая соответствующий трек). Тем не менее, ДМ может при необходимости ограничивать доступ к этой информации. К примеру, если мимир находится под воздействием заклинания *feblemind*, то он выдаст только какую-то чепуху, и ДМ должен сказать игрокам, чтобы те проиграли "malfunction track".

На задней обложке этого буклета написано, что находится на каждом треке. Игроки могут прослушать их все сразу - другими словами, их персонажи могут попросить мимира озвучить всю информацию, которая ему известна. Конечно же, может случиться так, что им придется заплатить за такую поспешность. Позже во время игры они могут оказаться в ситуации, когда им придется убежать от каких-то особенно неприятных врагов, и при этом они не смогут вспомнить, где именно они слышали о том, как их можно обмануть.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Информация в этой книге и на этом диске считается исходящей из источников Внешних Земель. Некоторая ее часть может быть отчасти неверной, неполной, а то и вовсе неправильной. Более того, ДМ может изменять или игнорировать приведенный здесь материал, чтобы он подходил для нужд его кампэйна. Игроки, которые слепо следуют предоставленной здесь информации, не должны хлопать своими костяными шкатулками, когда их персонажи попадут в переплет. Ссылка на материал из этой книги не в силах изменить решения ДМа.

Когда дело касается Планов, Невеждам следует быть осторожней, а ДМу - жалеть тех несчастных бедолаг, которые принимают песни за абсолютную истину.

МИМИР

Мимир (произносится *mih-MEAR*), так же именуемый Источником Знаний и Говорящим Черепом, является слабомагическим предметом, который продается в Сигиле. На самом деле, это устройство, которое дает ответы на заданные вопросы, если эти ответы заложены в него его создателем. Мимиры могут пролить свет на тьму многих вопросов, но наиболее распространенные типы мимиров предоставляют лишь краткие сведения о Внешних Землях и тамошних привратных городах.

Существует множество разновидностей мимиров - диски, кубики, листья, звезды, подсолнечники (популярные среди друидов), человеческие и звериные черепа, а так же множество других форм. Они производятся из неизвестного серебристого металла, который, возможно, и заставляет их работать. Металл светится и отражает свет, в результате чего вокруг него образуется радужный ореол. Если странник приглядится к нему поближе, то увидит тонкие линии, образующие узоры, которыми усеяна поверхность мимира.

Для того, чтобы услышать, что может сказать мимир, его владелец должен указать на него и задать вопрос. Мимир несколько секунд пощелкивает, выискивая информацию, которой он обладает по данному вопросу. Если такая информация находится, он начинает говорить поучительным голосом.

Мимир может так же сказать страннику, в каком месте Внешних Земель он находится, хотя только в общих чертах. Он не может указать точные расстояния или местоположение, но может определить, в каком именно кольце от Шпиля он находится. Для путешественника это довольно важно, так как чем ближе странник подбирается к Шпилю, тем слабее становится магия.

Мимиры действуют только на Внешних Планах. Если кто-то возьмет их с собой их на Внутренние, Астральный, Эфирный или Основной Материальный Планы, то вместо ответов на вопросы они начинают выдавать что-то невразумительное. Тем не менее, после возвращения на Внешние Планы они снова начинают работать так же, как и обычно.

Определенные заклинания так же могут воздействовать на миры. Заклятье *dispel magic* может временно прекратить его работу, тогда как *feblemind* сделает его абсолютно бесполезным. Он не действует в областях, в которых действует *silence 15' radius*, и зонах мертвой магии, но, покинув место действия этих заклинаний, он начинает действовать вновь.

Эти устройства не часто теряются. Они могут летать и следуют за хозяином как *ioun stone*. Конечно же, таким образом довольно легко вычислить новичка-прайма, так

как за ним обязательно будет лететь такой череп. По этой причине, большая часть странников держит своих мимиров в коробках, рюкзаках и сумках. Но чтобы воспользоваться мимиром, его все равно приходится оттуда достать. Мимир не будет работать при отсутствии свободного пространства для полета, как водного, так и воздушного.

Никому не известно, откуда берутся мимиры, но их довольно часто продают в Сигиле и привратных городах, причем обычно их можно купить у бродячих торговцев или в тавернах. Некоторые считают, что они появляются с хаотично-добрых планов, но многие бедолаги, которые познали на себе ошибочность или некоторую устарелость речей мимира готовы побиться об заклад, что они производятся в ямах Баатора. Большая часть мимиров стоит около 2,000 золотых, но умный рубака может постараться обменять его на другой магический предмет. Один загадочный торговец в Сигиле, который продает мимиров, часто меняет их на магические предметы, включая и *проклятые*.

В случае со спас-бросками против урона, мимир должен рассматриваться, как металлический предмет.

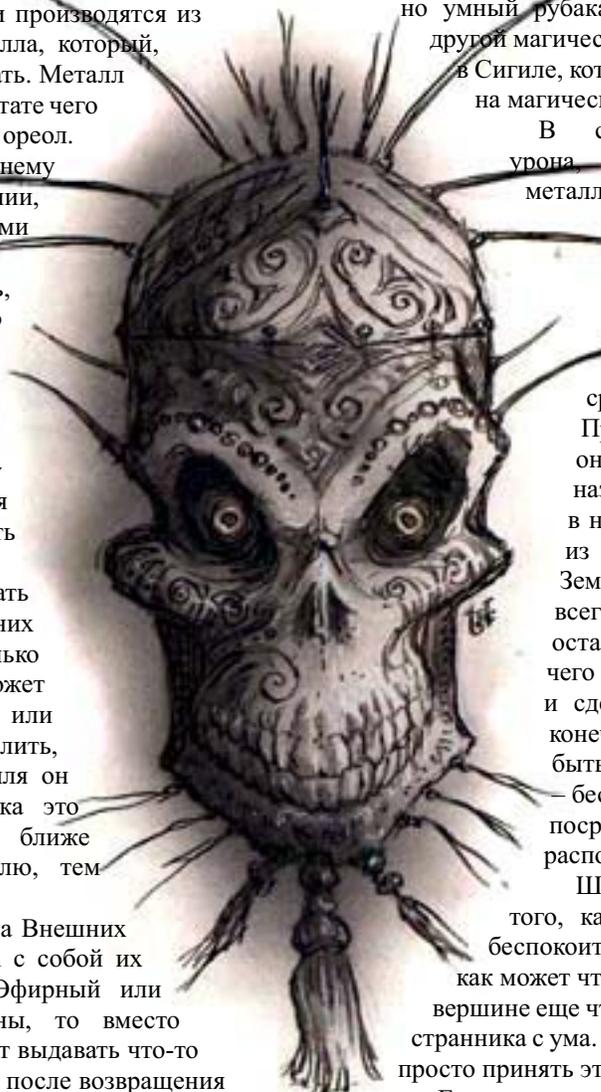
⊕ БЗ ⊕ ВНЕШНИХ ЗЕМЕЛЬ

Внешние Земли известны среди Невежд, как «План Единства Противоположностей». (На самом деле, они извратили большую часть планарных названий, что позволяет с легкостью узнать в них праймов). Будучи всего лишь одним из многих Внешних Планов, Внешние Земли все же по-своему уникальны. Прежде всего, на этом плане есть выходы во все остальные Внешние Планы, в результате чего он стал местом совершения расчетов и сделок для самых разных планаров. И, конечно же, есть Шпиль. Странник должен быть слепым, чтобы не заметить его - бесконечно высокий, он вздымается прямо посреди Внешних Земель, и город Сигил расположен на его вершине.

Шпиль является прекрасным примером того, как праймы беспокоятся о том, о чем беспокоиться не нужно. Все они хотят понять, как может что-то бесконечно высокое иметь на своей вершине еще что-то. Но подобные мысли только сведут странника с ума. На планах все такое, какое есть, и лучше просто принять это как данность.

Еще одна проблема заключается в том, что праймы считают, что их окраинная вселенная является центром всего сущего. Когда они сталкиваются с Внешними Землями - планом, соединенным со всеми остальными Внешними Планами - им приходится сразу же искать причину того, почему этот план не может быть центром вселенной. И потому они именуют его «Планом Единства Противоположностей», тем самым, подразумевая, что Внешние Земли *противопоставляются* всем остальным планам.

Нет ничего более далекого от истины, баклан. Внешние Земли (иногда просто именуемые Землей) находятся в центре всего, и врата из них ведут на многие другие планы. Странник,



направляющийся на один из этих планов, должен просто выбрать соответствующие врата. Конечно же, существа с другой стороны так же могут пройти через врата, поэтому путешественникам приходится быть поострожной.

Врата достаточно часто используются при перемещении в обоих направлениях, и потому люди решили, что построить города возле каждого из порталов будет хорошей идеей. Эти поселения стали называться привратными городами и все они описаны далее в этой книге (начиная с 8 страницы).

Достаточно интересно то, что эти привратные города отражают настроение плана, на который ведут. К примеру, несчастные обитатели Бедлама наполовину безумны (некоторые скажут, что больше, чем наполовину) просто из-за того, что живут рядом с вратами на Пандемониум. Даже сам город постепенно подвергается воздействию плана, в результате чего изменяются его здания и т.д.

На самом деле, если настроение города становится слишком похожим в моральном и этическом отношении на близлежащий план, то его затягивает через врата на этот план. Целый город просто-таки исчезает с Внешних Земель и переходит на другой план. Если город Эксельсиор станет слишком добрым и слишком законопослушным, то он обязательно присоединится к божественному хору Горы Селестии.

То, что происходит дальше, зависит от города. В некоторых случаях на месте поселения просто возникает его точная копия, занимающая его место. Тем не менее, некоторые поселения не воспроизводятся таким образом. Они должны отстраиваться рукавами, способными держать в руках молоток. В любом случае, на месте пропавшего города остаются врата. Конечно же, все может быть немного по-другому, но это неизвестно никому. Даже планары не знают всего

Но помни, баклан - врата работают в обе стороны. Если город может пройти через них, то он может и вернуться обратно. Части Внешних Планов, которые не подходят этим планам в этическом и моральном смысле могут оторваться от них и перейти на Внешние Земли. К примеру, если паладин построит дом на злом Бааторе, то этот фокус так легко не пройдет. Рано или поздно его дом перейдет на Землю (чему баатезу будут очень рады). Масштабные перемещения обычно происходят только на верхних слоях планов - чем ниже, тем надежнее связана с планом его материя. И учитывая бесконечную природу планов, подобные перемещения не играют большой роли.

Кроме привратных городов на Внешних землях есть еще значительное количество мест, о которых следует знать страннику. Некоторые из них являются всего лишь маленькими деревеньками, но некоторые представляют собой королевства сил, которым нравится свободная природа Земли, не подчиненная какому-либо мировоззрению. Конечно же, воистину злая сила, поселяющаяся на Внешних Землях, вскоре столкнется с теми же проблемами, что и привратные города. Так, Локи может построить здесь цитадель и наполнить её злобными тупезнями, но только для того, чтобы она в конце концов снова вернулась в его королевство.

Это значит, что силы Внешних Земель нейтральны или, как минимум, аморальны - они не вписываются в этические и моральные рамки большинства планаров.

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ВНЕШНИМ ЗЕМЛЯМ

Большая часть Внешних Земель между привратными городами и другими населенными областями представляет собой огромные открытые пространства. То там, то здесь, перед путешественником предстают высокие горы, покатые холмы, продуваемые всеми ветрами пустоши и леса, заполненные самыми разными видами растительности. Но эти места отвернулись от обычных «правил» топографии, географии и климата. (На самом деле карта Внешних Земель из сеттинга Planescape является скорее предположительной, чем реальной; ДМ может смешивать различные типы ландшафта так, как сочтет нужным). Кроме того, учитывая тот факт, что куски Земли постоянно отделяются и возвращаются к ней, постоянные объекты типа дорог обычно не существуют слишком долго. Странник сам должен будет разобраться с этим.

Но и другой способ – специально для тех, кто не очень любит ходить: странник может просто воспользоваться порталом из Сигила. В городе находится огромное множество магических порталов, ведущих в привратные города, и некоторые из них

ТАК ТЫ ХОЧЕШЬ ЗНАТЬ,
ПОЧЕМУ НА ВНЕШНИХ ЗЕМЛЯХ
ЕСТЬ ДЕНЬ И НОЧЬ, ХОТЯ НА
НЕБЕ НЕ ВИДНО НИ СОЛНЦА,
НИ ЗВЕЗД? А ТЫ СЛУЧАЙНО НЕ
НЕВЕЖДА?

-ШАКСИША ТАРС, ХРАНИТЕЛЬ
ПРАХА

ведут еще дальше, прямо на Внешние Планы. Эти врата достаточно удобны, но они имеют неприятную тенденцию перемещаться. Умные рукави смогут найти их с помощью местных проводников.

Тот, кто пересекает Землю пешком, зачастую жалуется, что дорога сводит их с ума. Странствия по этому плану всегда занимают различное количество времени - жители Земли говорят: «Путешествие занимает столько времени, сколько оно занимает; не больше, и не меньше». Странник может за несколько дней перейти из Ригуса в Рибкейдж, только для того, чтобы обнаружить, что для возвращения ему понадобится несколько недель.

Для игровых целей представьте, что для путешествия между близлежащими местами требуется от трех до восемнадцати дней (3д6) - к примеру, для путешествия из Хоуплесса в один из соседних городов, Торч или Курст. В случае с путешествиями в более отдаленные места, необходимо просто добавить еще один такой же промежуток. Таким образом, странник, который отправляется из Хоуплесса

в Рибкейдж, должен сначала добраться до Торча (от трех до восемнадцати дней), а только затем отправляться в Рибкейдж (еще от трех до восемнадцати дней). Если даже он постарается избежать визита в Торч, а пойдет напрямую, ему все равно придется потратить на это путешествие от шести до тридцати шести дней.

Вот еще один пример: Странник хочет попасть из Хоуплесса во Владения Тота. (Люди, которые были в Хоуплессе, сразу же поймут, почему все странники в упомянутых примерах хотят попасть оттуда куда-то еще). Сначала ему понадобится от трех до восемнадцати дней для того, чтобы добраться до Реки Ма'ат, а потом еще от трех до восемнадцати дней для спуска вниз по реке до Владений Тота. Между прочим, Владения Тота и город Тебестис являются единственным исключением из общего правила - они считаются одним местом, и потому для путешествия между ними требуется очень мало времени (если вообще требуется).

Невежды часто думают, что езда на лошади делает путешествие более быстрым. Это не так. Оно занимает столько же времени, независимо от того, каким образом перемещается путешественник. Но несмотря на это бедолаги, которые заблудились на Внешних Землях, смогут оценить её пользу – в качестве еды. (Некоторые планары рассказывают о разрастающихся стадах верблюдов и бизонов, которых привели на Землю и оставили размножаться).

МАГИЯ НА ВНЕШНИХ ЗЕМЛЯХ

Подобное случалось уже множество раз: Прайм добирался до Внешних Земель, попадал во всевозможные неприятности, а затем пытался применить одно или два мощных заклинания, чтобы спасти свою шкуру. Вся проблема в том, что если он не находился в нужном месте или не имел нужного ключа, то его заклинание проваливалось. Книга мертвых переполнена Невеждами, которые не знали того, как в действительности магия действует на Земле.

Сила магии в этом месте зависит от того, насколько далеко странник находится от Шпиля - центра этого плана. (Любой глупец, который все еще пытается узнать, как бесконечный

план может иметь центр, явно ошибся вселенной). Направление от Шпиля обычно называется “направлением к кольцу” или “наружу” (в сторону кольца Внешних Планов) (ringward, outward), тогда как направление в сторону Шпиля называется “в направлении Шпиля” или “вовнутрь” (spireward, inward).

Внешние Земли разделены на концентрические круги, хотя границы этих кругов никак не обозначены. Когда странник пересекает эти границы, его магические способности постепенно слабеют. В самом дальнем из наружных колец вся магия действует так же, как и обычно (во всяком случае, обычно для Земли). Но по мере того, как путешественник продвигается к Шпилю, все больше и больше его заклинаний перестают действовать, и у Шпиля магия не действует вообще (если не считать Сигила, конечно же).

Эти круги известны, как кольца или слои, в зависимости от того, откуда странник родом. Жители Сигила называют их кольцами и отсчитывают их от Шпиля к кольцу. Воины с Внешних Планов привыкли называть их слоями и отсчитывать их от края Земли к Шпилю.

Таблица 1, приведенная ниже, описывает, как именно каждый слой и кольцо влияют на магию. И воздействие оказывается не только на заклинания, баклан - все spell-like ability так же постепенно слабеют. К примеру дезинтегрирующий глаз бехолдера считается заклинанием *desintegrate* волшебника, принадлежащим к 6-ому уровню заклинаний. Ни то, ни другое не будет работать в пятом кольце или слое. Эти ограничения относятся как к магическим, так и к жреческим заклинаниям.

Все привратные города находятся в самом дальнем кольце/слое, в котором магия не подвергается какому-либо воздействию (не считая стандартных ограничений Внешних Земель). Большая часть других важных достопримечательностей располагается в шестом, седьмом и восьмом кольцах наружу, так как именно там предпочитают селиться силы плана. Это объясняется следующим: если они осядут слишком далеко от Шпиля, то их владения могут соскользнуть на другой Внешний План; слишком близко - и они не смогут наделять своих последователей магией.

ТАБЛИЦА 1: ВЛИЯНИЕ ВНЕШНИХ ЗЕМЕЛЬ НА МАГИЮ

Кольцо	Слой	SPELL-ЭФФЕКТЫ	ДРУГИЕ ЭФФЕКТЫ
9-ое	1-ый	Нет	Нет
8-ое	2-ой	Заклинания 9-ого уровня не действуют	Нет
7-ое	3-ий	Заклинания 8-ого уровня не действуют	Нет
6-ое	4-ый	Заклинания 7-ого уровня не действуют	Небожественные псионические способности не действуют
5-ое	5-ый	Заклинания 6-ого уровня не действуют	Вытягивающие жизнь способности не действуют; иллюзии не работают без соответствующего спелл-ключа
4-ое	6-ой	Заклинания 5-ого уровня не действуют	Яды не действуют
3-ье	7-ой	Заклинания 4-ого уровня не действуют	Силы полубогов не действуют; исчезают все каналы
2-ое	8-ой	Заклинания 3-ого уровня не действуют	Астральные соединения и силы младших богов не действуют
1-ое	9-ый	Заклинания 2-ого уровня не действуют	Силы средних богов не действуют
Шпиль	10-ый	Вся магия не действует	Все божественные способности не действуют

Есть еще одна вещь, которую обязательно нужно помнить о кольцах и слоях - они движутся. Эти проклятые границы постоянно перемещаются по Земле, и потому различные достопримечательности могут попеременно оказываться в различных кругах. Вчера небольшой кусочек земли мог быть в шестом круге, а сегодня оказаться уже в пятом. Конечно же, части Земли практически никогда не отдаляются от своего первоначального местонахождения дальше, чем на одно кольцо. Более значительные изменения происходят только тогда, когда близлежащий привратный город уходит на один из Внешних Планов.

Так как границы между различными кольцами никак не отмечены, большая часть глупцов не может понять, в какой части Земли они находятся до тех пор, пока кто-то из них не попытается применить заклинание. Если рубаке повезло обзавестись мимиром, то это устройство сможет проинформировать его, на каком кольце или слое он находится, но не сможет сказать, как далеко и в каком направлении находится ближайшее кольцо или слой.

Путешествие между кольцами и слоями занимает практически столько же времени, сколько и между городами. Идя от девятидого кольца, страннику понадобится от трех до восемнадцати дней для того, чтобы достичь восьмого, и еще столько же времени для того, чтобы добраться до седьмого слоя. Одно путешествие по Внешним Землям может съесть достаточно времени рубаки.

Время путешествия между кольцами никак не соотносится со временем путешествия между отдельными местами. Таким образом, странник, идущий из Курста во Дворец Правосудия будет путешествовать обычное количество времени, независимо от того, сколько колец ему придется пересечь по дороге.

Совсем другая история со Шпилем - он является бесконечным, и потому не считается конкретным местом. Странник, идущий из Курста к основанию Шпиля должен будет пересечь все кольца, причем для преодоления каждого ему понадобится от восемнадцати до трех дней.

СПЕЛЛ-КЛЮЧИ

Даже если странник находится в нужном кольце или слое, он может обнаружить, что часть его заклинаний просто не действует. Это объясняется самой природой этого плана. Но не сдавайся, баклан – спелл-ключ поможет все это исправить.

Спелл-ключ является особым предметом, методом или даже другим заклинанием, которое позволяет наложить определенное заклятье. Без правильного ключа заклинание будет действовать только в полсилы, или не будет действовать вообще. Эти ключи пригодны только для заклинаний волшебников (жреческие заклинания требуют таинственных силовых ключей).

Рубакам придется самим выяснить природу спелл-ключей. Большая их часть остается тайной для большинства странников. Но *виды* заклинаний, которым необходимы спелл-ключи, достаточно хорошо известны:

- ♦ Заклинания школы Divination, которые связываются с силами и существами Внутренних Планов.
- ♦ Элементарные заклинания школы Conjuraton, призывающие существ или эффекты с Внутренних Планов.
- ♦ Заклинания, основанные на эфире, которым необходим

доступ к Эфирному Плану.

- ♦ Заклинания Энергетических Планов, которым необходим доступ к Планам Негативной или Позитивной Энергии.
- ♦ Заклинания теневой магии, которым необходима связь с Демипланом Теней.
- ♦ Все заклинания, которые вызывают, связываются или применяют энергию Внутренних Планов, Эфирного Плана или любого из Демипланов. Эти заклинания (подобные заклинаниям *dismissal* или *drawmij's instant summon*) могут действовать на Внешних Землях довольно хорошо, но если странник желает использовать их для достижения одного из этих планов, то ему понадобится заклинательный ключ.

Кроме того, следует заметить, что любой баклан, который старается использовать псионические способности для дублирования этих заклинаний или достижения Внутренних Планов, Эфирного Плана или Демипланов так же потерпит неудачу.

СИЛОВЫЕ КЛЮЧИ

Силовые ключи по природе своей являются жреческими. Подобно спелл-ключам они используются для наделения силой определенных заклинаний на определенном плане. Конечно же, на Внешних Землях не так уж много сил или пантеонов (во всяком случае, по сравнению с некоторыми другими планами), и потому здесь не так уж много силовых ключей.

На самом деле, песни говорят, будто на Земле вообще нет силовых ключей. Но рубаки продолжают искать их. Истина состоит в следующем: Если бы здесь были какие-либо силовые ключи, то их должен был создать очень высокопоставленный знаток - другими словами, ДМ.

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ВНЕШНИМ ЗЕМЛЯМ

Оставшаяся часть этого буклета описывает рубаке то, что может ожидать его во время путешествия по Земле. Прежде всего, он найдет здесь подробное описание каждого из привратных городов (на страницах с 8 по 27). Там он сможет заглянуть во тьму каждой из следующих актуальных вещей: общего описания каждого города и его жителей; того, кто отвечает за это место; где находятся врата, и как использовать их; интересных достопримечательностей, которые следует посещать или избегать; и песен, которые в данный момент ходят по улицам, и которые рассказывают о том, что *действительно* происходит.

После этого рубака может прочитать о других достопримечательностях Земли (на страницах 28-32). Там описаны маленькие деревеньки, лагеря, королевства и домены, разбросанные на (и под) поверхности этого плана.

Добро пожаловать на Внешние Земли, баклан. Постарайся прожить здесь достаточно долго, чтобы успеть научиться хотя бы чему-то.





АВ+ОША+А

Предполагаемое население: 10,000 (в некоторых книгах упоминается меньшее число).

Город: Самый совершенный и упорядоченный город Внешних Земель, Автомата больше напоминает машину, чем живое место. Внутри её прямоугольных стен лежит город, раскинувшийся подобно карте, изображенной на листе бумаги умелым картографом.

Город обладает идеальной планировкой; нужно быть идиотом, чтобы потеряться здесь. Здания выглядят так, если бы их возводили одни и те же руки, и отличаются они только в случае острой необходимости (к примеру, вход в конюшню будет больше, чем в таверну). Высота зданий варьируется от одного до четырех этажей, хотя высота каждого этажа всегда равняется 12 футам и они построены из одного и того же самого сверкающего камня, обладающего серо-красным оттенком. Эти строения немного оживляют вывески и навесы различных оттеков, но за всем этим внимательно следит Совет Порядка (смотрите раздел «Власти»).

Все заведения схожего предназначения размещены в одном и том же квартале. Странник не сможет найти таверну в квартале гостиниц, но он сможет обнаружить множество этих заведений, перейдя улицу и оказавшись в квартале развлечений. Конечно же, это значит, что в городе находится полдюжины кузниц, расположенных на расстоянии броска молота друг от друга, но из этого так же следует, что остановившийся здесь рубака должен будет довольно долго идти к ближайшему зеленщику.

Врата: Посреди города расположены Врата на Механус, которые занимают целый квартал. Сами врата представляют собой огромный диск, стоящий на ребре, и напоминающий вращающуюся зубастую шестерню. Путешественники запрыгивают на диск и исчезают. Куда они отправляются, зависит от времени дня, положения диска и, возможно, множества других магических факторов. В правительстве города есть целый отдел, занимающий целое здание, которое заполнено счетчиками, вычислителями и компьютерами (старомодными, в виде людей), занимающимися расчетами того, куда врата забрасывают странника в каждый отдельно взятый момент времени.

Врата окружены правительственными учреждениями, между которыми расположен широкий выход из города, который ведет к Шпилю. Этот выход, именуемый Путем

**ПРАВИЛЬНӨ ПЕС+Ө, ГДЕ ВСЕ
НАХӨДИ+СЯ НА ПРАВИЛЬНӨП
ПЕС+Е.
-СЕШЕРКА, ШӨДРОН, КӨ+ӨРЫЙ
ПӨЛУЧИЛ НӨШЕР И +А+УИРӨВКУ Ө+
ПЕС+НЫХ ЖИ+ЕЛЕЙ**



Модронов, предназначен для модронов, которые регулярно выходят из врат и начинают свой долгий марш по Внешним Землям. Этот марш именуется Процессией или Прогулкой Модронов, но только Примус, владыка модронов, знает истинную цель этих акций.

Врата хорошо охраняются днем для того, чтобы туда не прыгнули какие-то странники или безумцы. Для того чтобы получить разрешение пройти через врата, странник должен заполнить множество форм в различных учреждениях (конечно же, все учреждения кажутся одинаковыми, но что вы хотите от Автоматы?). Тем не менее, ночью, когда по закону всем полагается спать, за вратами следит всего несколько стражей. Именно тогда большая часть рубак пытается проникнуть на план совершенного закона.

Население: Большую часть местных жителей составляют просители Закона или странники (как планарные, так и праймовые), которые желают чего-то добиться от них. Здесь можно встретить множество людей, эльфов и представителей других смертных рас, хотя при этом в Автомате почти нет халфлингов, хинов, гномов или кендеров. Иногда путешественник может столкнуться здесь с баатезу или архоном, которые выполняют какое-то поручение для своих владык. И здесь всегда много модронов - работающих, исследующих и марширующих туда-сюда по одним им известным причинам.

В Автомате довольно легко отличить просителей от обычных людей. Все они носят одинаковую одежду (в данный момент это красно-серая мантия, доходящая до лодыжек, и подпоясанная белым поясом). «Единая одежда - единый разум», любят говорить они, намекая на то, что это помогает им сделать Автомату такой законопослушной, чтобы она отправилась прямо на Механус. Другие планары и некоторые праймы предпочитают носить более яркие цвета.

Умные рубаки уже могли догадаться, какая фракция обладает в городе самими сильными позициями: безусловно, это Братство Порядка (или, проще говоря, Законники). Эти странники держат в ежовых рукавицах всю бюрократию Автоматы: именно они занимают все посты низкого и среднего уровней. Глупцов, которые пытаются играть в игры с законами города, «отмечают» Законники, а уж им-то в играх с законом равных не сыскать.

Власти: Главными в городе являются три члена Совета Порядка - они обладают полной и законной властью. Совет состоит из Капитана Арстимиса, бойца-гитцера, который принадлежит к городской страже; Пелниса Часовщика, человека, который представляет ремесленников; и Серафил, тифлинга и жрицы Лэй Гуна, которая представляет священников и жрецов. Официально без их согласия в городе не происходит ничего.

Зеркальным отражением Совета Порядка является тайный и незаконный Совет Анархии, также с тремя высшими постами. Таким образом, Совет состоит из преступника-гитцера, которого зовут Леггис Скрог, бродяжки-



человека, которую зовут Равис Коркункевл, и баатезу-эриньи по имени Аурак Честная. Они правят ночью и загадочным Подпольем (смотрите раздел «Местные Достопримечательности»), и без их согласия в городе не может произойти ничего незаконного.

Местные Достопримечательности: Большая часть странников обнаружит, что Автомата вызывает у них зевоту. За исключением врат, ведущих на Механус, и окружающих их правительственных учреждений, весь город представляет собой набор кварталов, посвященных производству, различным ремеслам, проживанию, развлечению и опять властям.

Все самое интересное скрывается в Подполье. Это тайный город хаоса, скрывающийся под чистыми и аккуратными улицами порядка. Кривые переходы, тайные логова, запретные храмы – сюда с чистых улиц Автоматы сметено все темное и незаконное. Здесь правит Совет Анархии и здесь любая игра – по правилам. На самом деле, многие планары поддерживают Подполье. Если бы не оно, Автомата стала бы такой чистой, что механический план давно бы уже поглотил её.

Рубака со звенелками может найти в городе людей, которые знают путь в Подполье. Тем не менее, для общественного использования доступен только один вход. На задах Конюшенного Заведения МакГуволла расположена винтовая чугунная лестница, ведущая вниз. В дневные часы она закрыта, но именно благодаря ней Нежежды и другие не освоившиеся в городе странники могут попасть в Подполье. Вся проблема состоит в том, что за лестницей следят

представители Примуса и других сил закона, и бедолаги, которые спускаются и поднимаются оттуда, оказываются под наблюдением.

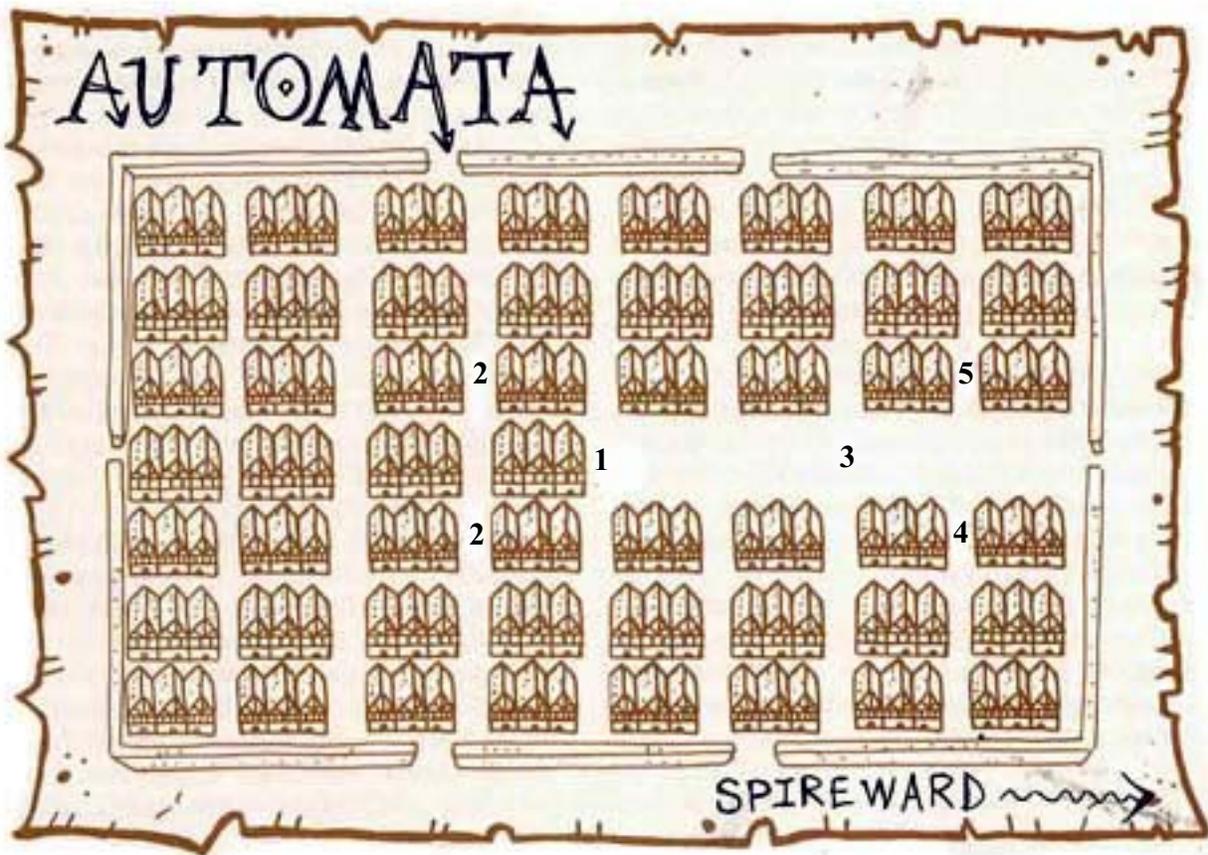
Текущие Новости: Местный исследователь, которого зовут Локтус, рассказывал о холме на севере, который по его словам неожиданно появился там, и начал «расти, как улей или нарыв». Ключевое слово здесь рассказывал, так как с тех пор этот пьяница пропал, и правительство города отрицает какую-либо связь с этим исчезновением.

Важные Места

1. Врата на Механус.
2. Здание Совета Порядка.
3. Путь Модронов.
4. Конюшенное Заведение МакГуволла.
5. Божественная Машина, по слухам самая лучшая гостиница в Автомате (Тоурлак Халфлинг, владелец).

ЗАПѠЛНИТЕ ЭТИ ФѠРМЫ В ТРЕХ
 ЭКЗЕМПЛЯРАХ, ЗАТЕМ СХѠДИТЕ
 НА ДРУГОЙ КѠНЕЦ ГѠРѠДА, ЧТОБЫ
 ПОЛУЧИТЬ ПЕЧАТЬ, ПОТОМ
 ПРИНЕСИТЕ ИХ СЮДА ДЛЯ НАЧАЛЬНОЙ
 ѠБРАБОТКИ, ЗАТЕМ ПЕРЕДАЙТЕ ИХ
 В ЗАВЕДЕНИЕ, РАСПОЛОЖЕННОЕ НА
 ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТОРОНЕ
 УЛИЦЫ, ЗАТЕМ... КСАИ, ВЫ ВЕДЬ НЕ
 СЛИШКОМ ѠРѠПИТЕСЬ НА МЕХАНУС,
 НЕ ТАК ЛИ?

-ПРАВИТЕЛЬСТВЕННЫЙ ЧИНОВНИК #2601





БЕДЛАМ

Предполагаемое население: 50,000

городу.

Город: Некоторые города Внешних Земель обладают хорошими сторонами и плохими сторонами. У Бедлама, в свою очередь, есть плохие стороны и очень плохие стороны. Он распростерся, подобно исполинскому вееру, по всему склону Маураша, холма из вулканического камня и окаменевшей лавы. В самом низу холма (у основания веера) расположены Врата на Пандемониум, и оттуда расходится восемь разбитых дорог, которые взбираются вверх по склону, подобно миниатюрным хребтам.

Худшей частью города является район Устье Ворот, расположенный у основания холма. Это место заплатило свою цену за такую близость к вратам - оно просто пронизано хаосом, исходящим от близлежащего плана. Здешние дома и магазины представляют собой дикое смешение архитектурных стилей, и расположены под невообразимыми углами, нисколько не

обращая внимания на соседние постройки. Представьте себе необычно извивающиеся стены и углы, которые, кажется, изменяют само пространство, и вы получите место, которое заставляет странника дважды смотреть на каждый поворот.

Тем не менее, по мере подъема на холм город постепенно принимает все более и более вмняемый вид - дороги становятся более проходимыми, а здания начинают выглядеть более надежными. Действительно богатые кварталы (богатые для Бедлама, во всяком случае), находятся на вершине холма, в месте, именуемом районом Цитадели.

Врата: Бедолаге придется изрядно потрудиться для того, чтобы пропустить врата, ведущие на Пандемониум. Они находятся у основания холма внутри огромной башни из черного обсидиана, высота которой сравнима с высотой самого холма. (На вершине башни находится нечто, что напоминает руку гуманоида, устремленную в небо. Некоторые говорят, что врата и рука являются останками забытого бога, который пытался вырваться из Воющей Земли - и безуспешно, добавляют странники. Другие считают, что город некогда находился возле огромного вулкана, который теперь уже исчез, и башня является единственным, что от него осталось. Некоторые люди даже считают башню произведением искусства, автором которого является Храгтек, Сайрик или Зебоим. Большинство же не утруждает себя подобными раздумьями.)

Врата находятся в основании башни, к которому ведет полдюжины дверей, разбросанных по всему периметру. Эти входы, именуемые вратами ветров, расположены в арках, сделанных из железа и камня. И днем и ночью, они изрыгают из своих глубин воющий ветер, которые разносится по всему

Население: Праймы, которые были как в Бедламе, так и Ксаосе, считают, что жители обоих городов одинаковые - сумасшедшие. Но, в отличие от жителей Ксаоса, обитатели Бедлама отличаются алчностью, злобой и ненавистью ко всем окружающим. Никто не знает, чем это объясняется, хотя один мудрец однажды сказал, что люди Хаоса уже смирились со своим безумием, тогда как обитатели Бедлама - нет. Этот бедолага вскоре был растерзан на части стаей бедламитов, но неизвестно, означает ли это, что он был прав, или нет.

В число обитателей Бедлама входят гноллы, багбиры и люди, как впрочем, и множество других смертных рас, причем никого из здешних жителей нельзя назвать вмняемым. Мрачная Каббала является самой сильной фракцией в этом городе, и часто пытается убедить бакланов уйти через врата для того, что наверняка положит конец их смертным жизням.

Обитатели Бедлама все как один дерганые и поглощенные собой рубаки, причем многие из них слышат голоса (и разговаривают с ними), которые исходят из воздуха. Спустя несколько дней, проведенных в Бедламе, странник сам начинает слышать эти голоса, которые приказывают ему отказаться от благоразумия, эмоций, а затем и самого здравомыслия.

Власти: Волшебник Тарик Бликшэдоу является нынешним Хранителем Бедлама. Он является членом фракции Хаоситектов, и странник, которому повезет заглянуть в Массивную Книгу Слов Крагспава скорее всего найдет его изображение рядом с комментарием «безумный старый маг». На самом деле этот дряхлый маразматик так же опасен для врагов Бедлама, как и для своих собственных товарищей. Никому не известно, что он сделает в следующий момент (включая и самого Тарика), но ни у кого не хватает силы выкинуть его из города.

За исключением Хранителя, три группы странников способны крепко прижать того, кто пытается создавать в городе какие-то беспорядки. Выше всех на холме находятся Копьеносцы Ветра, патрулирующие район Цитадели - это более или менее здравомыслящая группировка, и они действительно пытаются защитить это место. Ниже по холму располагается более сумасшедшая группа, состоящая из полупреступников, члены которой называют ее Сарексом. Они больше напоминают телохранителей, хотя тела, которые они охраняют, обычно принадлежат им самим. И, наконец, в самом низу находится группа склонных к авантюрам бедолаг, которые пытаются остановить поток безумия. Неудивительно, что их называют Сбитыми-с-Толку.

Местные Достопримечательности: Каждый из трех основных районов Бедлама обладает своим собственным характером. Самым безопасным из них является район Цитадели, представляющий собой дугу крепких зданий на вершине холма. Могучие знатоки, живущие там, желают получать пользу от ворот без приобретения сумасшествия. Некоторые из них, подобно Алтакс Даркфлис, даже надеются

исцелить его. Даркфлис является жрицей-бариавром, которая поклоняется Шекинестер и присматривает за безумцами в своей твердыни, Санатории. Она так же обеспечивает приютом добрых существ, которых потрепал Пандемониум.



Средний Город является обширным районом между краем Цитадели и непосредственным окружением врат. Здесь странник может найти большую часть гостиниц и таверн Бедлама, как впрочем, и полный ассортимент безумцев. Темный Сквозняк и Леденящий Ветер являются наиболее популярными здешними заведениями, но лучшим местом для странников (особенно рубаек, обладающих артистическими замашками) является Гостиница Вейлунда. Этим островком спокойствия в безумном городе управляет дварф, которого зовут Рябым Вейлундом.

Область, окружающая вход на Пандемониум, называется Устье Ворот, и там обитают самые отвратительные и злобные жители города. Самым низким (и самым популярным) заведением Устья Ворот является Глаз и Кинжал, которым управляет тифлинг по имени Грест. Это наиболее распространенное место встречи демонов, танар'ри и бакланов, которые желают пообщаться с ними.

Текущие Новости: На улицах ходят песни о том, что кто-то готовит вторжение в Бедлам. Некоторые считают, что вражеские воины придут через врата, тогда как другие говорят, что они придут с Внешних Земель и пройдут по городу огнем и мечом по пути к вратам. Глупцы, которые прислушиваются к этим слухам, должны помнить о том, с кем они имеют дело. Этот город уже подвергался атакам, но это никогда не происходило в тех случаях, когда местные жители говорили о приближающейся атаке. Планары шутят, что как

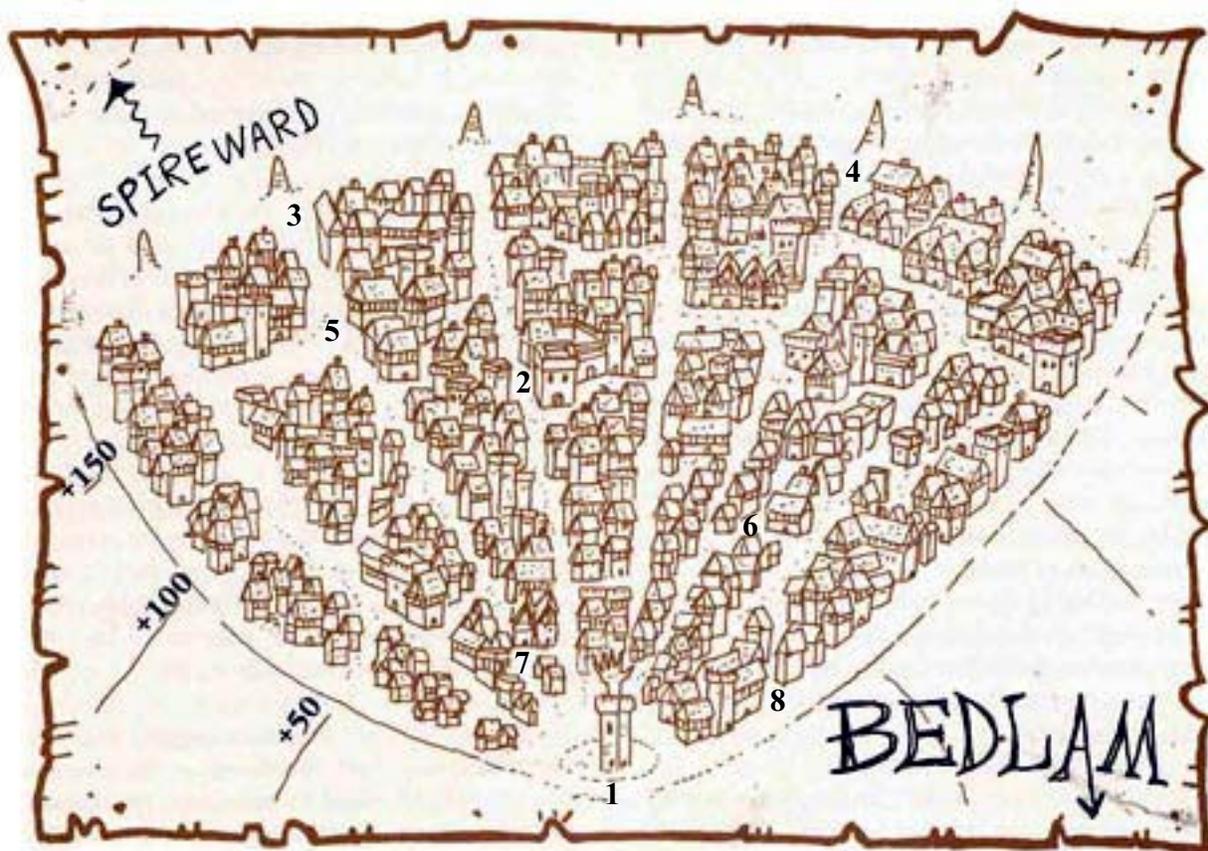
НЕ+. НЕТ! Э+Ф САМАЯ
БЕЗУМНАЯ ВЕЩЬ, КӨ+ӨРҮЮ Я
КӨГДА-ЛИБӨ СЛЫШАЛ! Я - ЧТӨ?
ӨХ, ЗАБЕЙ НА Э+Ө! НҮ ЛАДНО,
ПӨЧЕМҮ БЫ И НЕ+. ТЫ ПРАВДА
+АК ДҮШАЕШЬ?
-БЕДЛАПИ+, ИДУЩИЙ ПӨ УЛИЦЕ
В ПӨЛНОМ ӨДИНОЧЕСТВЕ

только безумцы прекратят говорить о вторжении, они увидят прибывающие армии.

Еще одной проблемой является Бликшэдоу. В последнее время он стал еще более дерганным, чем обычно, мотивируя это тем, что какие-то темные лорды задумали свергнуть его. Большая часть людей думает, что он бредит, но этот добрый волшебник уже успел сжечь множество домов и гостиниц в районах Цитадели и Среднего Города.

Важные Места

1. Черная Башня - Врата на Пандемониум.
2. Твердыня - дом Бликшэдоу.
3. Санаторий.
4. Штаб-квартира Копьеносцев Ветра.
5. Гостиница Вейлунда.
6. Предположительная база Сарекса.
7. Глаз и Кинжал.
8. Штаб-квартира Сбитых-с-Толку.





КУРСТ

ПРЕДПОЛАГАЕМОЕ НАСЕЛЕНИЕ: 15,000

Город: Курст окружен стенами, образующими почти правильный круг, в самом центре его находятся ворота на Карцери. Четыре основных улицы выходят прямо из ворот и направляются к выходам из города. Тем не менее, сам Курст разделен на отдельные районы четырьмя кольцевыми дорогами. Подобно волнам, расходящимся от упавшего в озеро камня, пять дорог расходятся от центра города, каждая последующая больше предыдущей.

В середине города находятся правительственные учреждения, казначейство, тюрьма и сами ворота. Это место называется Площадью Врат местными жителями, и она окружена первой кольцевой дорогой. (Большей части праймов не нравится, что это место не назвали Кругом Врат, но они достаточно быстро привыкают к этому.) За первым кольцом расположены лучшие дома Курста, построенные для тех ребят, у которых в карманах больше всего звенелок. За вторым кольцом расположены магазины и склады, за третьим - мастерские и дома ремесленников, за четвертым - конюшни, таверны и дома рабочих. За пределами пятого кольца расположена стена, окружающая город.

Внутренняя часть стены покрыта остролистником и патрулируется Дозором Стены. Воины Дозора без лишних слов впускают странников в Курст, но они внимательно следят за каждым, кто пытается выйти отсюда. Если они не получают доказательств того, что у путешественника действительно есть какое-то дело за пределами города, то они не выпускают его в соответствии приказу - приказу, который подкреплён зарослями остролистника.

Несложно догадаться, что местные жители являются пленникам своего собственного города. Тем не менее, они считают скованной всю оставшуюся часть Мультивселенной.

Врата: Врата на Карцери представляют собой арку с четырьмя колоннами, состоящую из черного остролистника, в центре которой пылает красный свет. Вступившие в арку странники поглощаются сиянием и внезапно переносятся на Отрис, верхний слой Карцери.

Несмотря на то, что врата находятся в центре города, кажется, будто они используются довольно редко. Возможно, что объясняется тем, что слухи о том, что Карцери является планом заключенных, уменьшают желание жителей Внешних Землей отправиться туда, тогда как тамошние жители просто не могут покинуть свой план.

Население. Немногие жители Курста действительно являются его коренными жителями. Большая их часть пришла - или была выслана - откуда-то еще. Это беглецы, изгнанники и мятежники, ведомые ненавистью и желанием отомстить

тем, кто заставил их отправиться сюда. Многие из этих бедолаг считают Курст своей базой операций. Они всегда пытаются собрать армию тем или иным способом, чтобы вернуться и заставить своих врагов оплатить музыку - после захвата самого Курста, конечно же. Подобные планы обычно заканчиваются пьяными жалобами в барах. Но эти бакланы зачастую проявляют и настойчивость, и «политика» в Курсте зачастую означает крупномасштабные схватки, после которых по мостовым реками течет кровь.

Большая часть здешних жителей настолько занята нытьем, жалобами и составлением планов, что на самом деле никогда не покидает стен города. Здесь очень много людей, гитцераев, обитателей Нижних Планов и злых гуманоидов, но они обычно не обращают внимания на странников (если, конечно же, у путешественника нет чего-то, что им необходимо для реализации их планов). Тем не менее, они легко обижаются, и многие из них будут хранить ненависть к обидчику до гробовой доски.

Революционная Лига особенно сильна в Курсте, и часто стремится остановить тех, кто жаждет власти. На самом деле, их цель - уничтожить все структуры власти. Но сама Лига уже и сама разбилась на противостоящие друг другу подфракции, каждая из которых называет себя истинными Анархистами, и стремится уничтожить всех своих противников.

Власти: Бюргером Курста является самый большой и самый отвратительный башер города, и он обычно пользуется значительной поддержкой. Нынешним Бюргером является Товус Гиляф, волшебник-гитцерай, который некогда был фактолом Атар, пока завистливые противники не перекрасили флаг и не выкинули Гиляфа. Теперь он (и другие рубаки) создают здесь основу для своей будущей мести, которая приведет к гибели каждого Бросающего Вызов в Сигиле. Во всяком случае, так говорит Гиляф.

Местные Достопримечательности: Дом Бюргера расположен на Площади Врат вместе с тюрьмой, правительственными учреждениями и казначейством. Оставшаяся часть города представляет собой черное и неприятное скопление зданий, гостиниц и противостоящих друг другу штаб-квартир. Упоминания заслуживает только Четвертованный Человек, таверна, удовлетворяющая потребности различных изгнанных владык.

Текущие Новости: Последняя армия собирается (бывшим) Бароном Юрелом Зарктаскаром, командиром Дозора Стены. Он планирует вторгнуться на свою праймовую родину, но Анархисты пока еще не сказали своего веского слова.

ШЫ ⊕+БР⊕СЫ ВНЕШНИХ ЗЕМЕЛЬ,
⊕СК⊕ЛКИ +ЫСЯЧ П⊕ГИБШИХ
ГРЕЗ, НЕУДАЧНЫЕ +В⊕РЦЫ С⊕+ЕН
ПЛАН⊕В ⊕+ЩЕНИЯ. ШЫ
⊕+Х⊕ДЫ ПУЛЬ+ИВСЕЛЕНН⊕Й.
- АНАРХИС+ ПАГИШУС ШЕН+⊕Р,
ПРИ Х⊕Р⊕ШЕМ НАС+Р⊕ЕНИИ.



ЭКСТАЗИ

Предполагаемое население: 25,000

Город: Первое, что странники замечают в Экстази - это постаменты. На самом деле, Экстази часто называют «Городом Постаментов», так как окрестности города просто усеяны ими - высокими монолитами, сделанными из камня или железа. Но при этом Невезды часто не замечают странников, сидящих на постаментах. Эти рубаки являются просителями с Элизиума, которые иногда сидят на постаментах целыми днями, просто обозревая Мультивселенную.

Оставшаяся часть города очень сильно напоминает этих просителей, так как никто не спешит ничего делать. Пасторальное сообщество Экстази, где у жителей есть все, что им необходимо, является городом мира и изобилия. Большая часть здешних беспокойств исходит от чужаков, а истинный житель Экстази считает, что «чужак» - это «любой баклан, который пришел сюда позже, чем я».

Как город, Экстази представляет собой большое и открытым местом с огромными особняками и зданиями, расположенными вокруг основных перекрестков. Сады, роши и другие зеленые участки составляют оставшуюся часть города, и, конечно же, повсюду разбросаны постаменты. Здесь смешались все стили и формы, но большая часть посетителей считает результаты этого смешения очень приятными.

П ⊕ Ч Е П У Э ⊕ ⊕ Ш Е С ⊕ ⊕ ? П ⊕ Ч Е П У Э ⊕ ⊕ ⊕
Г ⊕ Р ⊕ Д ? Н У , В Д А Н Н Ы Й П ⊕ ⊕ П Е Н ⊕
П Н Е К А Ж Е ⊕ С Я , Ч ⊕ ⊕ Э ⊕ ⊕ Х ⊕ Р ⊕ Щ Д Я
И Д Е Я .

-ЧЕРФОН БРАГАБУК,

КОРЕННОЙ ЖИТЕЛЬ ЭКСТАЗИ

Врата: Неподалеку от центра города находится монолит из слоновой кости, известный, как Костяной Постамент. Рубаки, которым удается забраться на его вершину, находят там озеро ртути, и, погрузившись туда, они переносятся на Аморию, где оказываются на берегах реки Океанус, всего в дне пути от города Освобождение от Забот.

Население: Просители, сидящие на постаментах, обычно не вмешиваются в чужие дела. Но оставшаяся часть населения Экстази оказывается для большинства посетителей чересчур импульсивной. Они дружелюбны, с этим нельзя поспорить, но они очень прямолинейны - если их заинтересует что-то из вещей странника, то они, скорее всего, просто возьмут это, чтобы рассмотреть поближе. Здешние жители считают, что всегда необходимо следовать первому импульсу, и действуют в соответствии с этим правилом, не медля ни секунды. Зачем хлопать костяной шкатулкой о чем-то столь отдаленном, как борьба закона и хаоса, если они могут сосредоточиться на своем личном развитии?

Тайные составляют добрую часть планарного населения, вместе с просителями Иштар, Маджере, Мишкакаль, Чунти

и Латандера. Город часто заполняют халфлинги и другой маленький народец, так как до королевства Шилы Перироил всего от трех до восемнадцати дней пути по направлению к Шпилю.

Зло в Экстази находится под запретом, а злом здесь называют все, что ограничивает личное развитие рубаки. Воровство считается преступлением, но заимствование - нет. Злоупотребление является преступлением, но экспериментирование - нет. Плут с хорошо подвешенным языком может выбраться из любой неприятной ситуации, но такие бакланы не задерживаются в городе надолго, так как любопытные жители вскоре начинают проявлять чисто научный интерес, что же у этого баклана внутри?

Власти: В Экстази есть два основных высокопоставленных лица, одно из которых правит днем, а другое - ночью. При свете дня городом управляет Солнечный Господин, облаченный в золотые одежды и с золотым диском, скрывающим его лицо. Нынешним Солнечным Господином является Региалия Тонн, родиной которой является Грейхоук, и ее Клинка Светлой Стали вполне достаточно, чтобы убедить большую часть бакланов в том, что её слово - закон. Ей помогают три солнечника, которых горожане зовут Хинкусом, Блинкусом и Нодом (хотя они могут использовать и другие имена, в зависимости от настроения).

Солнечного Господина никогда не видят ночью. В это время городом правит Темный Охотник, который разъезжает по его улицам вместе со своей стаей лунных псов. Он носит серебряные доспехи воина, а его шлем сияет подобно зеркалу в лунном свете. В данный момент Темным Охотником является Каро Джантар, коренной житель Внешних Земель и член фракции Тайных. Он выходит в город только по ночам, и его никогда не видели при свете солнца.

Можно сказать, что Солнечный Господин и Темный Охотник разбираются только с серьезными проблемами, подобными рою бехолдеров или группе праймов, бушующих в какой-то пивной. Жители города сами разбираются с менее значительными вопросами, часто формируя быстрые суды, в состав которых входят первые десять бедолаг, которых им удалось поймать на улице. Эти люди, на благо или на вред, быстро вершат правосудие.

И Солнечный Господин, и Темный Охотник содержат свои собственные дворы, один из которых находится в Башне Встающего Солнца, а второй - в Башне Темной Луны. Эти места закрыты до тех пор, когда их хозяева не вступают во владение городом.

В Экстази есть еще одна шишка: Король Философов, который правит как днем, так и ночью, но только в стенах Двора Философов (смотрите раздел «Местные Достопримечательности»). Нынешним Королем Философов является Кагориус, законно-нейтральный волшебник, откуда-то с Основного Материального Плана.

Местные Достопримечательности: Странники, которые желают получить передышку от опасностей Внешних Земель, приходят в Экстази. Здесь расположены храмы сил, которые

иногда помогают странникам - Латандера, Исиды, Энлиля, Маджере, Мишакаль и других. Каждый храм обладает вспомогательными строениями, предназначенными для жрецов и просителей.

Посетители могут остановиться в стенах Двора Философа, большой огороженной области города, куда представители различных фракций Земли приходят для того, чтобы поспорить друг с другом. Конечно же, рубакам, которые пришли доказывать свою точку зрения с помощью заостренного клинка, придется трудновато, так как особая магия защищает всех, кто оказывается внутри Двора. До тех пор, пока здесь властвует Король Философов, никто не может испытать на себе действие яда, меча или получить какой-либо другой вред. Конечно же, пожилой возраст и природные причины могут отправить странника в книгу мертвых, но благодаря магии Двора споры здесь выигрываются с помощью мыслей, а не мечей.

Со всеми этими фракциями и их борьбой идей можно сделать вывод, что именно Двор представляет собой могучий якорь, удерживающий Экстази от соскальзывания на Элизиум. С другой стороны, просители, которые хотят помочь ему перейти на этот план, иногда приходят сюда и присоединяются к спорам, стремясь привести всех спорщиков к единому мнению. Кагориус всегда дает один и тот же совет таким ребятам: «Удачи».

Еще одним популярным местом города является Дом Веселья, описанный одним торильским мудрецом, как «истинный зал празднеств». Это место способно удовлетворить даже самого искушенного Сенсата - прекрасные вина, мед, способный уложить быка, прекрасная пища, приятные собеседники и глубокая романтика. Хозяйкой этого места

является Мадам Миллани, которая лишь предположительно является человеком, так как её лицо постоянно скрыто вуалью и капюшоном. Пьяницы так же находят время для того, чтобы прогуляться по садам этого заведения, известным своими поразительными статуями людей и гуманоидных существ.

Текущие Новости. Местные жители говорят, что Кагориус начал уставать от своего правления (и ежедневного общения с таким количеством «полоумных», отличающихся странным поведением). Если он покинет свой пост, заклетье, лежащее на Дворе, спадет, и тогда может произойти вспышка насилия. Фракции, скорее всего, будут дико месить друг друга, пока не будет избран новый Король. А такого не случится, пока кто-то один не убедит всех остальных в том, что именно он – тот, кто должен занимать этот пост. И не стоит забывать о совете, который бы дал такому баклану Кагориус.

Важные места

1. Костяной Постамент.
2. Башня Темной Луны.
3. Башня Встающего Солнца.
4. Двор Философа.
5. Храмовые кварталы.
6. Дом Веселья

Д ⊕ Б Р ⊕ П ⊕ Ж А Л ⊕ В А ⊕ Ъ В Э К С ⊕ А З И, Д Р У Г.
 З Н А Е Ш Ъ, А У ⊕ Е Б Я ⊕ Ч Е Н Ъ Х ⊕ Р ⊕ Ш И Й
 П Е Ч. Д А, И П ⊕ С Т ⊕ Р И Н А Э ⊕ ⊕ ...
 - « Ж А Д Н Ъ Й » Г А Н Д ⊕ Р,
 П Р Е З И Д Е Н ⊕ К ⊕ Ф И ⊕ Е ⊕ А П ⊕ В С ⊕ Т Р Е Ч А П



ЭКСЦЕЛЬСИОР

Предполагаемое население: 25,000 (включая сторожевые заставы).

Город: Когда прайм говорит о городе, улицы которого вымощены золотом, он обычно занимается обычным пустословием. Но когда о таком месте говорит планар, вероятно, он говорит о Эксцельсиоре. Все дело в том, что сам город и его улицы построены из желтого кирпича, покрытого прожилками заколдованного серебра и стали - в результате чего все это место прямо-таки сияет. Это мягкий, естественный свет, благодаря которому по вечерам вполне можно читать книги, но не настолько резкий, чтобы нельзя было заснуть в своих комнатах. Здешние здания всегда теплые, и потому огонь необходим только для приготовления пищи.

Этот город не окружен стенами - да ему это просто и не нужно. В любое время от трех до двенадцати летающих замков (именуемых сторожевыми заставами), окружают Эксцельсиор, подобно висящим в небе лунам. В каждом из них живет лорд-паладин и его свита, и эти рубаки защищают лежащий под ними город. Каждые несколько десятилетий замки на некоторое время опускаются на окраинах города.

Врата: Где-то в самой высокой башне Эксцельсиора расположены врата на Гору Целестию. Эта башня заполнена одними только лестницами, которые бесконечно изгибаются и пересекаются. Большая их часть, в конце концов, выходит на смотровые площадки, с которых путешественник может увидеть Фортитюд и Трэйдгейт. Тем не менее, одна из лестниц поднимается еще выше. Странники, которые взбираются по ней, неожиданно оказываются в воздухе, на высоте двадцати футов над океаном, воды которого окружают Гору Селестию. Океан обладает всеми качествами святой воды, и падение не повредит путешественнику, хотя прохождение через врата определенно взбодрит его.

Население: Жители Эксцельсиора такие приятные, добрые и понимающие, что у посетителей незаконного или недоброго мировоззрения вскоре появляется нервный тик. Все дело в том, что всех бедняк, мировоззрение которых не является добрым, просят покинуть этот город. Их не будут принуждать к этому, во всяком случае, пока они не нарушат один из здешних законов, но бдительные горожане будут постоянно следить за ними.

Не считая нескольких архонов и дэв, большую часть здешних обитателей составляют люди - многие из них являются паладинами из Праймовых миров. Одной из наиболее популярных группировок города является секта справедливых рубаков, которые называют себя Планарно-Военный Орден. Практически все жители Эксцельсиора предпочитают одежду светлых цветов, особенно белого.

Власти: Правителем

Эксцельсиора является Высокий Канцлер Мигуала абд-аль Рагарин, паладин из Закары (расположенной в мире Торил). Это уже достаточно пожилая женщина, которой помогают два визиря: архон, которого зовут Блазара Создатель Света и воин-халфлинг, которого зовут Мендел.

Другими высокопоставленными лицами города (вот уж кого действительно можно назвать высокопоставленными) являются лорды-паладины летающих сторожевых застав. Многие из них, в конце концов, опускают свои замки на землю и присоединяются к жизни города, но иногда сильный паладин и его последователи бросают вызов Высокому Канцлеру в борьбе за власть. Эти поединки обычно оказываются короткими и кровавыми, и паладину обычно достается только вакантное место в книге мертвых.

Местные Достопримечательности:

Одно из самых важных для города мест в действительности находится у подножия Горы Селестии - это город Вера Сердца. Старые карты Внешних Земель указывают на то, что он некогда был частью Земли, после чего перешел на соседний план. Вера Сердца управляется великим ламассу, которого зовут Лебес.

Так же хорошо известен летающий замок Тотатиса Тира. Он является самым могучим лордом-паладином города, но при этом и одним из самых надменных и упрямых обитателей Эксцельсиора. Он считает, что Высокий Канцлер не слишком хорошо справляется с проблемой Святой Тени (смотрите раздел «Местные Слухи»), и что кому-то нужно взяться за это более активно.

Странники, желающие похлопать своей костяной шкатулкой, могут насладиться общением на Форуме, местом сбора множества путешественников. Форум представляет собой открытый амфитеатр, где добрые и законопослушные существа собираются для того, чтобы обсудить природу добра, закона и паладинства.

Текущие Новости: Хотите верьте, хотите нет, но в городе довольно успешно действует гильдия воров, известная, как Святая Тень. Некоторые местные жители считают, что им нечего бояться, так как её члены грабят только недобрых и незаконных гостей города. Но другие чувствуют, что именно эта гильдия мешает Эксцельсиору присоединиться к Вере Сердца на Горе Селестии.

ФАУНЭЛЬ



Предполагаемое население: 900 гуманоидов и, возможно, в два раза больше других существ.

Город: Представьте себе великий город людей, построенный из камня. А теперь представьте его лежащим в руинах, с разрушенными и разбитыми зданиями, сломанными фонтанами, из которых едва течет вода, и соборами, через которые проросли деревья. Здесь нет ничего, только руины, опутанные растительностью и лианами, подобно мухе, опутанной паутиной. Воздух постоянно остается влажным и жарким, и, кажется, будто вот-вот начнется сильный ливень, за которым непременно последует солнечная или лунная радуга (в зависимости от времени суток).

А теперь, баклан, представь, что эти руины заселены гуманоидами, животными и планарными существами. Это Фаунель - разрушенный город, который полон жизни. Тот, кому

НЕ ПЖЕШЬ УВИДЕТЬ ГӨРӨД ЗА
ДЕРЕВЬЯМИ? ПӨБӨЙСА БАД+ЕЗУ,
РУБАКА, ГӨРӨД - Э+Ө И ЕСЬ
ДЕРЕВЬЯ!

-ТРӨПСИ, ПРӨСИ+ЕЛЬ В
ӨБЛИКЕ ЛЕӨПАРДА

для жизни нужны дома, строит их из старого камня, но большая часть здешних жителей ютится под многоцветными тентами и в палатках. Цвета и пометки на палатках уникальны, и потому по ним вполне можно ориентироваться, идя через город (к примеру, палатка Джока Мудреца ярко-желтая с множеством красных пятен). И все же зачастую не так уж легко пробраться сквозь смешение руин и зарослей.

Легенды рассказывают о том, что руины в действительности появляются из праймовых миров. Как говорят песни, куски заброшенных городов падают на Внешние Земли и становятся очередной частью Фаунеля. Так это, или нет, но очень многие песни говорят о вратах, расположенных в городских зарослях, ведущих в самые разные Праймовые миры.

Врата: Врата на Земли Зверей представляют собой широкий пруд, охраняемый большой каменной статуей, известной, как Гнев. Некоторые говорят, что Гнев некогда был смертным, существом, представлявшим собой нечто вроде живого облака, который восстал против своих собратьев. Одни истории говорят, что он перекрасил флаг, жажда власти, другие - что его «преступление» состояло в поисках материальной формы. Как бы то ни было, теперь это существо состоит из камня, и обладает человеческим лицом с сияющими синими глазами.

Гнев не слишком много рассказывает о своем прошлом, он спрашивает каждого странника, желающего перейти на Земли Зверей, что ему нужно там. Мудрые рубачи отвечают ему, и делают это правдиво. Бакланы, которые лгут ему или вообще игнорируют статую, обычно встречают быстрый и неприятный конец на той стороне врат. (Местные жители, считают, что к этому как-то причастен Гнев, но никому так и не удалось

понять, как именно).

Население: Коренными жителями Фаунеля в основном являются негуманоидные просители с Земель Зверей. Это разумные существа в облике зверей, и Невежды очень часто удивляются, когда те внезапно начинают разговаривать. (На самом деле, они думают и говорят гораздо лучше некоторых Невежд). Оставшаяся часть городского населения состоит из немногочисленных эльфов, людей, бариавров, кендеров и халфлингов. Многие здешние жители принадлежат к фракции Знака Единого и руководят большим комплексом, который они именуют Центром Вечных Мечтаний.

Власти: В Фаунеле нет официального правителя и странники говорят, что здесь царит только один закон - закон джунглей. Наиболее выдающейся фигурой в городе является Гнев, хотя он преследует собственные цели. Он вмешивается только если считает, что результат его вмешательства пойдет на благо Фаунелю или Землям Зверей. Некоторые песни говорят, что Гнев является единственным, что удерживает Фаунель на Внешних Землях.

Местные Достопримечательности: Множество планаров называет Фаунель «Руинами», и, кажется, будто рубачи постоянно натываются на новые и новые руины в Фаунеле. Многие из этих руин на самом деле существовали здесь всегда, и были «обнаружены» только в результате отмирания большой массы лиан или очищения от них определенных территорий. Конечно же, это не мешает здешним жителям считать, что остатки зданий появляются здесь с Прайма, или распускать слухи о существовании в окрестностях города множества врат.

Одним из мест города, которое никуда не исчезает, является штаб-квартира Отмеченных, Центр Вечных Мечтаний. Это пустынный, лишенный крыши собор с разбитыми стеклянными витражами, которые закрыты вышивками и полотнами с символами фракции. В соответствии с картами Отмеченных, город является центром как Фаунеля, так и Внешних Земель (тому бедолаге, который доверит жизнь одной из подобных карт, можно будет только посочувствовать).

Текущие Новости: Многие говорят о тайной группировке, действующей в этой части Внешних Земель - группе законных воинов, известной, как Жестокая Охота. С разрешения Убийц Милосердия, эти люди стараются выследить всех просителей Земель Зверей и отправить их в книгу мертвых. (Для Охоты звери с человеческим разумом являются чем-то отвратительным). В их списке присутствует и Гнев. Они стремятся убрать его с дороги, чтобы открыть свои собственные врата на Земли Зверей - и тем самым облегчить проведение своих охот.

ВЫ ЗНАЕ+Е, Э+Ө НЕ С+ӨЛЬКӨ
ЖАРА, СКӨЛЬКӨ ВЛАЖНӨС+Ь.

-РӨГГЕ++ ГЛУПЫЙ, +ЩЕ+НӨ

ПЫ+АЮЩИЙСЯ ЗАВЯЗАТЬ РАЗГӨВӨР С

ГНЕВӨМ

ФОРТИТЮДА

ДӨБРӨ ПӨЖАЛӨВАТЬ В САМЫЙ
ЛЮБИМЫЙ И САМЫЙ ИЗВЕСТНЫЙ
ГОРОД ВНЕШНИХ ЗЕМЕЛЬ. Я УВЕРЕН,
ЧТО ВЫ СОГЛАСИТЕСЬ СӨ ПНӨЙ.

-АНӨН ЛЕВЕЛСКАЛА, ГАРПӨНИУП

ПРЕДПОЛАГАЕМОЕ НАСЕЛЕНИЕ: 5,000.

Город: Некоторые планары называют Фортитюд «Яйцом», так как этот город находится внутри стены, которая построена так, что образует идеальный овал. Возле одного конца стены расположены Врата на Аркадию, а возле другого - большой стадион, именуемый Исповедальней (смотрите раздел «Местные Достопримечательности»). Два главных входа в город расположены друг напротив друга, но на протяжении всей городской стены находится множество небольших проходов.

Улицы Фортитюда представляют собой широкие бульвары, большие, прекрасные парки и рощи. На самом деле, добрая половина территории города заполнена рощами, парками и фонтанами, а другая половина застроена зданиями. Все кварталы чистые и аккуратные, причем каждый из них предлагает страннику хороший набор различных магазинов. У большинства зданий в этой части Фортитюда первые этажи построены из камня, верхние этажи сделаны из дерева и глины, а над ними нависают тростниковые крыши. Двумя бросающимися в глаза каменными зданиями этого города являются Врата на Аркадию и Исповедальня.

ВРАТА: Врата на Аркадию находятся на вершине низкой, круглой ступенчатой пирамиды, состоящей из семи ярусов, с четырьмя лестницами, поднимающимися на вершину с каждой из сторон. Сами врата представляют собой огромный язык зеленоватого пламени, и путешественники, желающие попасть на Аркадию, просто проходят через него без вреда для жизни. Местные песни поговаривают, что злые бакланы очищаются, проходят через огонь, но в других легендах говорится, что они не отделяются так легко.

НАСЕЛЕНИЕ: Если бы не здешнее население, то Фортитюд был бы прекрасным местом. Население города представляет собой дикую смесь праймов, представителей фракций и просителей с Аркадии. Просители обладают способностью know alignment. Другие обитатели плана (за исключением просителей) обладают иммунитетом, как к иллюзиям, так и фантазмам. Кроме того, Фортитюд является очень популярным местом среди Твердолобых (башеров из фракции Гармониум). Они могут накладывать заклинание charm person раз в день. В конце концов, все здешние жители стараются сделать все, чтобы их город жил здоровой и хорошей жизнью - а не то... Лжецы, обчищали и злодеи обходят это место десятой дорогой.

Власти: Высокопоставленными лицами Фортитюда являются семеро членов Тайного Конклава, избираемого теми жителями города, которые обладают добрым и законным мировоззрением. Новые выборы проводятся всякий раз, когда через город проходит Процессия Модронов. Когда через город проходит орда, голосующие выбирают семерых горожан по позиции членов Конклава. Список избранных остается неизвестным большей части населения. Тем не менее, люди знают, что одним из членов нынешнего Конклава является Скилар Мендасин, могучий человек-боец, который служит Твердолобым.

Местные Достопримечательности: За исключением Врат на Аркадию самой важной достопримечательностью Фортитюда является Исповедальня. Эта огромная арена, утопленная в землю, находится прямо напротив пирамиды, расположенной на противоположном конце города. Кроме всего прочего, Исповедальня очень хорошо построена - любой рубака, который стоит посреди арены и стучит своей костяной шкатулкой, может быть твердо уверенным в том, что его слова услышат даже на самых верхних скамьях.

Исповедальня используется для рассмотрения прегрешений и вынесения приговоров. Несколько раз в неделю, местные жители заполняют скамьи (путешественники, желающие занять хорошие места, должны прибыть пораньше), и каждый может выйти на арену для того, чтобы признаться в своих преступлениях или ошибках. После этого толпа выносит приговор, который в зависимости от её настроения может варьироваться от обычного устного порицания до смертной казни. Отказ принять свой приговор автоматически отправляет глупца в книгу мертвых - толпа казнит его на месте. Обычно Гармониум приводит сюда преступников и подозреваемых, но странник будет поражен тем, сколько людей желает исповедать в своих грехах. Кажется, будто некоторым просто необходимо подобное очищение.

В Фортитюде есть несколько прекрасных гостиниц, но наиболее популярной из них является Слезы Тира, из окон которой открывается вид на Исповедальню. Хозяйка этой гостиница, Гладола ДеФардж, предположительно является раскававшейся жрицей Ловитар.

Текущие Новости: В последние несколько недель в воздух в Фортитюде повисло напряжение. Тайный Конклав решил, что город практически готов к тому, чтобы присоединиться к Аркадии. Конечно же, это значит, что Исповедальня была просто заполнена добровольцами и странниками, пойманными Гармониумом. На самом деле, некоторые люди говорят, что город уже перешел на Аркадию, и что его место на Внешних Землях заняла его копия.



ГЛОРИУМ

Предполагаемое население: 300

Город: Коренные жители Сигила привыкли считать любой город, размеры которого меньше размеров Города Врат, городишком, и Глориум действительно можно назвать этим словом по большинству планарных стандартов. Он представляет собой небольшую кучку длинных домов и мастерских, разбросанных по берегам глубокого фьорда, на каждой стороне которого вздымаются горы, высота которых, кажется, ненамного меньше высоты Шпиля. Через эти утесы ведет всего одна опасная дорога, и большая часть рубак предпочитает добираться до Глориума по морю.

Город кажется временным поселением, больше напоминая зимний лагерь странствующих грабителей, чем постоянное место проживания. Это вполне устраивает местных жителей, которые никогда не отличались особой любовью к гостям.

Врата: На самом деле на близлежащий Асгард ведет сразу двое различных врат. Первые представляют собой водоворот, расположенный в устье фьорда, размеры которого позволяют перейти на хаотичный план вечной битвы целому кораблю. Этот вход, именуемый Водяными Вратами, меняет направление два раза в день, и потому странник, знакомый с порядком здешних приливов и отливов, сможет использовать эти врата для возвращения с Асгарда.

Другие врата представляют собой переход на сам знаменитый Иггдрасиль, и расположены они в одной из пещер в горах, нависающих над городом. Бедолагам, которые ищут эти врата, следует обзавестись очень надежной картой. Множество других пещер в этих же горах ведет в королевства, расположенные глубоко под поверхностью Внешних Земель, а это значит, что существует множество мест, в которых могут потеряться Неvezды.

Население: Свою незначительную численность жители Глориума наверстывают своей громогласностью. Это очень шумные, гордые люди (в основном люди) и на них очень сильно влияет Северный пантеон Асгарда, что отражается на поведении и внешнем виде. Они внимательно следят за незнакомцами, пока те не докажут, что чего-то стоят, легко обижаются и поэтому здесь часты драки. Баклан, который без должной осторожности гремит своей костяной шкатулкой, скорее всего, будет вынужден вступить в бой. Подобные поединки продолжаются до первой крови (которую обычно проливает гость Глориума).

В окружающих холмах и горах существует довольно небольшое сообщество бариавров, которые патрулируют эти земли и держат самых неприятных обитателей гор вдали от города. Тем не менее, некоторые бариавры не слишком сожалели бы в том случае, если какому-то бехолдеру удалось проскользнуть в город - отношения с обитателями Глориума в лучшем случае можно назвать натянутыми.

Власти: Этим городом правит человек-рейнджер по имени Плосконосый Грим, в котором воплотились самые типичные черты Глориума и его жителей. Это широкоплечий

воин невообразимой силы, верный до безумия (и с до безумия переменчивым настроением). Сила его мускулов и воли придает ему непоколебимую преданность людей, так что лучше не переходить ему дорогу.

Бариаврами в горах правит Джек Танол, древний бариавр с огромными рогами и драгоценным камнем на месте одного глаза. Местные легенды рассказывают о том, что он потерял глаз в сражении с Гримом, и их вряд ли можно считать хорошими друзьями.

Местные Достопримечательности: Глориум нельзя назвать вселенским туристическим центром - здесь гораздо меньше таверн и гостиниц, чем в соседних привратных городах, а к чужакам относятся почти с таким же гостеприимством, как к ларвам. На самом деле, единственным стоящим местом является маленький храм на краю города. Здешние жрецы проводят большую часть времени в поклонении Одину и Норнам, обращая не слишком много внимания на оставшийся пантеон.

Текущие новости: Глориум - маленький, гордый и довольно уязвимый город. Уже многие месяцы ходят слухи о том, что Гземнид, бог бехолдеров, пытается захватить власть над городом и его вратами. Говорят, что в горах уже появились служители этого злобного божества.

Также, все больше и больше планаров приходит в Глориум, особенно из числа фракции Обреченных. Они предложили построить здесь цитадель (заполненную их собственными бойцами, естественно) для того, чтобы оказать помощь в защите города. Плосконосый Грим посоветовал им забыть об этом. Он - Индеп, и знает, что если Обреченные смогут укрепиться где-то, то выбить их оттуда окажется сложнее, чем вывести блох.

Ч+⊕ ЕСТЬ ЖИЗНЬ, ЕСЛИ НЕ БОРЬБА?
Ч+⊕ ЕСТЬ БОРЬБА, ЕСЛИ НЕ
К⊕Н⊕ЛИК+? Ч+⊕ ЕСТЬ К⊕Н⊕ЛИК+,
ЕСЛИ НЕ БИ+ВА? Ч+⊕ ЕСТЬ ГЛОРИУМ,
ЕСЛИ НЕ ВСЕ Э+⊕?

-ПЛОСКОНОСЫЙ ГРИМ

Путешественникам, которые приходят сюда, так же следует остерегаться юноши (или кого-то, кто кажется юношей), которого местные жители называют «Мальчиком-Леммингом». Этот баклан часто ходит по окрестным горам и предлагает свои услуги в качестве проводника, называясь Каем. Бедолаги, которые следуют за ним, вскоре сталкиваются с бехолдерами, гигантами или иллитадами, оказываются под сходящими лавинами, падают в ямы или заходят в такие ущелья, которые сразу же начинают напоминать им лабиринты Леди Боли. Того, кому удается пережить «помощь» Мальчика Леммингов и вернуться в Глориум встречает только оглушительный хохот при попытке рассказать тамошним жителям о своих несчастьях. Ну и возможно еще и тост в честь дураков, которые доверяют незнакомцам.

ХОУПЛЕСС

Предполагаемое население: 20,000

Город: Лучшей стороной Хоуплесса является то, что здесь очень сложно заблудиться. Это окруженный стенами город всего с одним входом и от этого входа ведет одинокая дорога, которая спиралью уходит вниз, в глубокую яму, и заканчивается внизу, на огромной площади. Кроме того, странник всегда может определить, когда он достигает Хоуплесса - входные ворота представляют собой кричащее человеческое лицо, вырезанное из красного камня, глаза которого слепы и пусты, и только красные слезы, вызванные эрозией, катятся по его щекам.

Красный камень Кричащих Ворот (как их называют здесь) является единственным ярким пятном во всем городе. Оставшаяся часть Хоуплесса построена из серого камня и серого, обветренного дерева, которое становится все темнее и темнее, по мере того, как странник опускается в яму.

Врата: На дне ямы, где, наконец, заканчивается дорога, находится плоский дворик из серого камня с низким, серым колодецем в центре. Этот колодец до краев заполнен плотной, черной грязью, напоминающей расплавленную смолу. Хотите отправиться на Серую Пустошь? Просто прыгните в колодец. Рубаки так же умеют вызывать эту грязь наружу, и несколько жителей Хоуплесса знают заклинания, предназначенные для этого. Данный метод позволяет гарантировать то, что весь отряд окажется в одном и том же месте на другой стороне. (Чернота покидает колодец и покрывает дворик толстым слоем смолы. Те, кто испытали это, рассказывали, что весь этот процесс напоминает купание в черном пудинге.)

Население: Жители Хоуплесса напоминают ходячую депрессию. Большинство из них стекалось в город десятилетиями, ибо им некуда больше было идти и нечего делать. У этих бедолаг едва хватает энергии для того, чтобы устраивать неприятности другим. Нет никакой вероятности того, что мир станет лучше - ни здесь, ни где-либо еще - так зачем же беспокоиться?

Близость Серой Пустоши так же оставляет определенный след в душах этих несчастных. Спустя несколько недель пребывания в этом месте, странник зарабатывает сероватую бледность (известную на Внешних Землях, как «опустошающий загар»), а его глаза, привыкшие к полумраку, начинают болеть при столкновении с яркими цветами. На самом деле, городские законы запрещают появление ярких или светлых цветов в сердце ямы, и местные жители обладают полным правом разрывать все яркие вещи на кусочки. Путешественникам, которые не знают, в каком именно месте города вступает в силу этот закон, приходится узнать это опытным путем, когда их атакуют местные жители, разрывающие их одежду и метающие в них большие и влажные комья грязи.

Власти: Высоким Кардиналом Хоуплесса является женщина-человек, лицо которой скрыто маской, и которая называет себя Тингол Смеющаяся. Она говорит, что была

волшебницей, которой удалось спастись после гибели её праймового мира. В качестве правительницы она носит тяжелые цепи и огромную металлическую маску, сделанную в виде головы черного волка.

Тингол занимает свое место благодаря поддержке семи абсолютно одинаковых бехолдеров. Они постоянно патрулируют яму, бросая пристальные взгляды (сразу около десяти) на странников, которые могут угрожать их госпоже. Их верность является абсолютной, и некоторые считают, что Тингол продала свои заклиательные способности (и свою человечность) темным силам в обмен на их службу.

Целью Тингол является удержание жителей города на их месте и осознание ими всей безнадежности их положения. И приходится согласиться с тем, что она выполняет эту работу как положено. Бакланы, которые переходят ей дорогу, могут спокойно дожидаться долгой, болезненной казни, которая может продолжаться целыми днями. (Быстрая смерть может повысить жажду крови толпы, и, кроме того, медленное удушение или четвертование является гораздо более болезненным).

Странникам следует знать о том, что Тингол в данный момент экспериментирует с изящными искусствами, подобными раскрашиванию тел преступников в синий цвет, после которого толпа разрывает несчастного на части. Её последнее произведение, «Соната для Певчей Птицы и Молота» вызвала удивительно депрессивных отзывов.

ТЫ Ч+⊕-+⊕ ИШЕЕШЬ ПР⊕+ИВ СЕР⊕⊕,
БАКЛАН?
ТИНГ⊕А СПЕЮЩАЯСЯ, ВЫСОКИЙ
КАРДИНАЛ ХОУПЛЕССА

Местные Достопримечательности: Учитывая то, что в улице всего одна улица, найти какое-то место не составит труда, но вот страннику, которому необходимо спрятаться или убежать, будет действительно несладко. Он может оказаться в очень большой переделке, особенно если вспомнить о том, что повсюду разбросаны пешие патрули Тингол и летающие бехолдеры, которые следят за всем и всеми. Это еще добавляет городу ощущения безнадежности, как оно, в прочем, и задумано.

Одиноким светлым пятном в Хоуплессе является Дом Собраний Братства Сестер, общества рубак с добрым мировоззрением (обоих полов, несмотря на название), которые обеспечивают помощь и лечение населению города. Конечно же, многие ненавидят их за это, и потому члены Братства выходят за пределы своей цитадели только в сопровождении вооруженных охранников. Они всегда облачены в одежды светло-серого цвета, которые отвечают цветовым стандартам города, но при этом их платья и рубашки являются безупречно

...САМЫЙ Ф+ВРА+И+ЕЛЬНЫЙ ХИ+ Г+ДА.
...НАП+И+НДЕ+ НАП Ф +ФМ, Ч+Ф ЗНАЧИ+
БЫ+Ь В+И+С+И+НУ Ф+Ч+Д+В+Ш+И+Ш+С+Я.
ФНА ЗАС+АВИ+ ВАС РЫДА+Ь.

ФНА ЗАС+АВИ+ ВАС РЫДА+Ь!

ФБФИИИ ЧЕРЕПАИИ ЗА!

-ВЫДЕРЖКИ ИЗ РЕЦЕНЗИЙ НА «СФНА+У ДЛЯ ПЕВЧЕЙ П+ИЦЫ И ФЛ+Ф+А»

чистыми, и, кажется, сияют на фоне грязных городских домов.

Лучшие гостиницы для странников - во всяком случае, наименее депрессивные - расположены возле вершины спирали. Самой шумной из них является Искалеченный Паладин, самой спокойной - Открытая Могила, а самые свежие слухи можно найти в Замке Кости (включая и тот, будто Сайрик, Принц Лжи, время от времени забегает сюда для того, чтобы помучить здешних клиентов).

Сама Тингол обитает в большом архитектурном комплексе, состоящем из величественных башен и зданий, которые начинаются в глубинах ямы и поднимаются ввысь, на высоту трех поворотов спиральной дороги. Возле самого верхнего входа в комплекс, Тингол расчистила место для выступлений и общественных казней. (Странники, которые были здесь раньше, могли помнить сиротский приют, который некогда стоял здесь). Многим преступникам, столкнувшимся с «правосудием» Тингол предоставляли возможность выйти на сцену, обещая, что они обретут свободу в том случае, если им удастся вызвать у Тингол какие-то эмоции. Но, несмотря на огромное количество людей, которые прошли через это

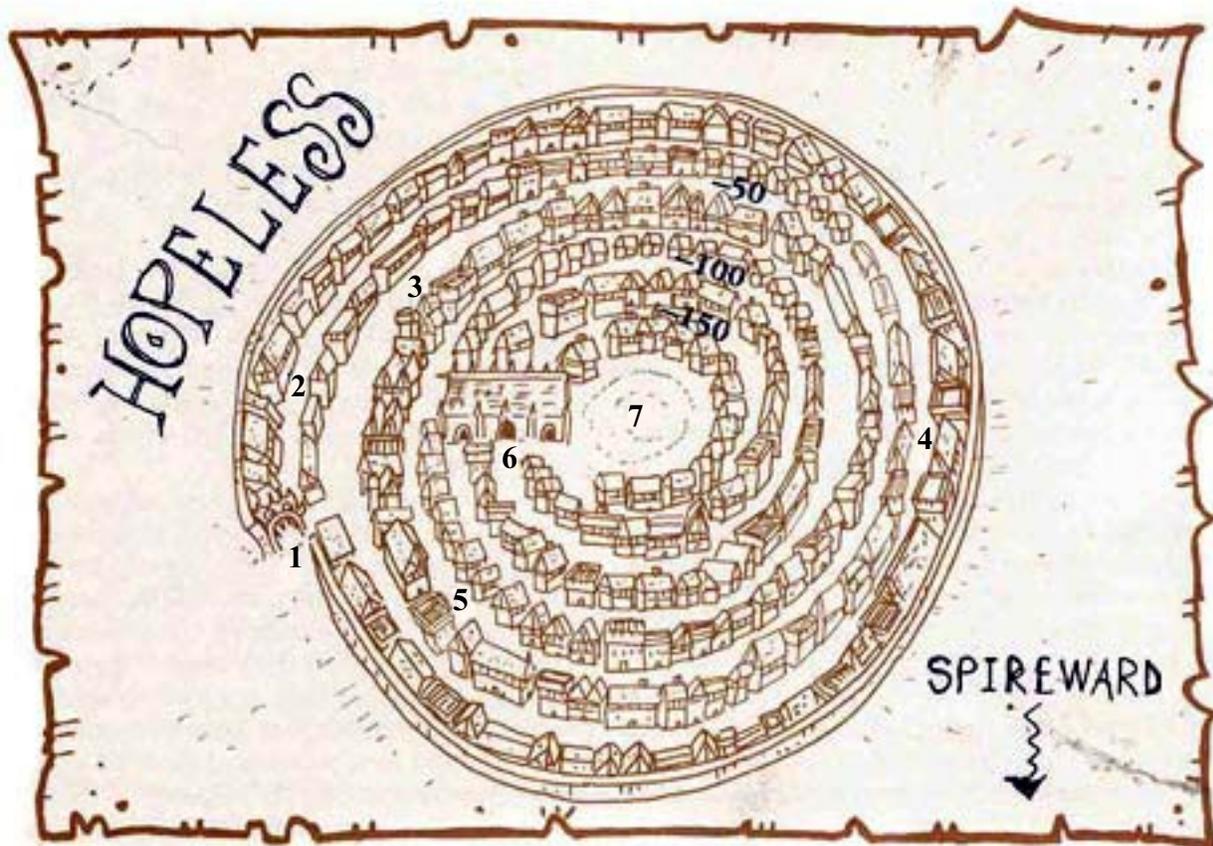
место, никому так и не удалось добиться успеха.

Текущие Новости: Жители Хоуплесса привыкли держать глаза открытыми, а свои костяные коробки - закрытыми. Это необходимо, если вы, конечно же, не получаете удовольствия от того, что два бехолдера держат вас в воздухе с помощью телекинеза, тогда как третий постепенно дезинтегрирует вашу кожу. Но даже, несмотря на это жители города украдкой говорят о колодце, расположенном в яме.

Местные жители ожидают, что однажды содержимое колодца выйдет из берегов, заполнит яму и перенесет весь город на Серую Пустошь. Но в данный момент в большинстве историй о колодце говорится о гуманоидных существах, состоящих из черной смолы, которые поднимаются из него и отправляются в город. Множество жителей города уверяют всех в том, что видели это своими глазами, а один или два даже клянутся, что они сражались с этими существами, или видели, как они сливались с камнем городских зданий. Конечно же, Тингол не слишком нравятся все эти рассказы, которые она называет пьяным бредом. Теперь её головорезы, ставшие чем-то вроде службы охраны порядка, отслеживают каждого, кто распространяет ли слушает эту ложь, и демонстрируют им, насколько подобные слухи могут быть вредными для здоровья.

Важные места

1. Кричащие Врата.
2. Дом Собраний Братства Сестер.
3. Искалеченный Паладин.
4. Замок Кости.
5. Открытая Могила.
6. Дворец Тингол Смеющейся.
7. Площадь и Врата на Серую Пустошь.



ПЛАГ-МОРТ

Предполагаемое население: 20,000

Город: Плаг-морт - это город, на примере которого демонстрируется главное правило Бездны – на процветание имеет право только сильнейший, и он может делать все, что захочет, со слабыми. В данном случае слабым считается большая часть населения города.

Плаг-морт является скоплением хижин, домов и развалин, разбросанных вокруг стен сияющей твердыни из серебристой стали. В этой крепости проживает Арх-лектор, который правит городом железной рукой. За пределами твердыни расположена оставшаяся часть города, состоящая из храмов, домов и торговых кварталов, причем все тамошние жители должны заботиться о себе сами. В результате этого большая часть города серая, полуразрушенная и безлюдная.

Тем не менее, крепость Арх-лектора представляет собой величественное и изящное здание со сверкающей металлической черепицей на крыше, горгульями (живыми и не очень) на карнизах. Остролистник и кровавые шипы покрывают стены твердыни, гарантируя, что чужаки так и останутся за стенами.

Врата: В одной из стен твердыни Арх-лектора расположены три огромных арки. Центральная и правая арки ведут в крепость, тогда как левая арка уводит странников в гораздо более неприятное место. Это Врата в Бездну и путники, которые заглядывают туда, видят безжизненные земли, известные, как Равнина Множества Порталов (самый верхний слой Бездны). Равнина представляет собой безлюдную пустошь, на которой нет ничего, за исключением двух вещей: огромных ям, являющихся порталами, ведущими на более низкие слои и железных крепостей, которые принадлежат могущественным лордам танар'ри.

Подобно оставшейся части твердыни, врата окутаны остролистником, и поэтому ходить через них приходится аккуратно. С другой стороны, остролистник может быть лучшей частью путешествия.

Население: В большинстве своем жители Плаг-морта живут здесь благодаря тому, что оно граничит с Бездной. Некоторые ищут приключения на Равнине Множества Порталов, другие стремятся добиться благосклонности темных сил, а третьи просто отличаются характерами, которые полностью отвечают этому жестокому городу. Куда бы ни посмотрел странник, он увидит предательство, боль и угнетения.

Большая часть местных жителей принадлежит к людям и тифлингам, вместе с такими злобными гуманоидами, как орки, гноллы и огры. Но, учитывая непосредственную близость Бездны, путешественник так же всегда может столкнуться с

одним из квазитов или танар'ри (в основном алу-демонами или камбионами), которые поселились в Плаг-морте.

Власти: Нынешним Арх-лектором Плаг-морта является Бирри Ярморил, тифлинг-жрец некой скрытной и разрушительной богини. Он дергает за ниточки всех марионеток города, но и в свою очередь подчиняется рукам Бездны.

«ОНА ШОЖЕ+ БЫТЬ
ПРОДАЖНОЙ ДЕВКОЙ,
НО ДЛЯ ПЕНЯ ОНА –
КОНФЕ+КА».
ПРИПЕВ К ПЕСНЕ
«ПЛАГ-МОРТ – ЛЕДИ
ШОЯ», АВТОР –
СЛЕПОЙ ПРОСТОФИЛЯ
ДУЛШАСТЕР

Арх-лектор вселяет ужас в сердца здешних жителей с помощью своей личной милиции, банды планаро/человеческих полукровок, известных как Гончие. Эта стая тифлингов, алу-демонов и камбионов следует всем приказам своего командира и они готовы даже покинуть город для того, чтобы последовать за бедолагой, который оскорбил его.

Местные Достопримечательности: За исключением великой твердыни Арх-лектора, Плаг-морт - отвратительный, загнивший и серый город грязного камня и разваливающихся домов. Тем не менее, здесь есть несколько мест, в которые странник может возжелать заглянуть (или от которых он захочет держаться подальше).

Одним из популярных мест среди многих здешних жителей является заброшенный храм, расположенный неподалеку от твердыни. Ходят слухи, что некогда он использовался для поклонения нейтральному богу Огме. Но некоторые костяные шкатулки трещат о втором, более мрачном, храме, скрытом под оскверненным алтарем.

Плаг-морт так же известен среди злых привратных городов, как Трэйдгейт среди добрых, предлагая различные товары для бартера или продажи. Рубакам, которые приходят в город с этой целью, предоставляется на выбор несколько таверн и гостиниц, включая питейные Глаз Дракона, Колокол и Свисток и Золотой Грифон. Конечно же, это последнее место является излюбленным заведением Гончих и любой баклан, желающий еще пожить на этом свете, будет избегать данного места.

Текущие Новости: Спросите любого синяка на улицах о цели Арх-лектора и, скорее всего, вы получите ответ (если опрашиваемый все еще жив, конечно). Нет никакого секрета в том, что Ярморил стремится увлечь Плаг-морт в Бездну, что повлечет за собой порабощение и гибель большей части здешних жителей. Но если он не делает этого, то он сам окажется в книге мертвых. Можно даже не говорить о том, что у Ярморила есть очень хорошая мотивация для того, чтобы перенести город в Бездну.



РИБКЕЙДЖ

Предполагаемое население: 35,000

Город: Долина Хребта представляет собой вздымающийся горный гребень, который начинается возле Баатора и простирается по направлению к Шпилю практически до самой Реки Ма'ат. Небольшой отрог горного хребта разделяется на две гряды, которые формируют узкую долину друг между другом. Узкие пики каждой гряды загибаются вовнутрь, нависая над долиной, подобно ребрам невообразимо огромного (и, к счастью, мертвого) зверя.

Город Рибкейдж находится именно там, полностью заполняя эту долину. Местные жители закрыли стенами ущелья между горами, в результате чего пешим странникам приходится использовать большие железные ворота на каждом конце долины. Оказавшись внутри, путешественники обнаруживают, что город заполнен башнями и частными башнями. Большая часть домов построена из сверкающего черного или гладкого серого камня, и здешние шишки, обладающие богатством и властью, демонстрируют это, покрывая свои жилища изящными украшениями. Кирпичные дороги Рибкейджа напоминают по цвету свежепролитую кровь.

Самым внушительным зданием города является Цитадель, дом Квентилла Паракса, Лорда Рибкейджа (смотрите раздел «Власти»). Это, по сути, город внутри города. Его стены построены из цельных блоков обсидиана и эбонита, а его стальные решетки выделаны вставками из каких-то странных экзотических материалов. Любой баклан, взгляда которого падает на Цитадель, сразу понимает, кто правит городом.

За пределами Цитадели город разделен между пятью конкурирующими семьями, каждая из которых пользуется определенной поддержкой среди местного населения. Их владения не разделены стенами, но каждая группа обладает своими собственными границами и стражами, которые оберегают их.

Врата: Врата на Баатор являются отдельным комплексом, расположенным где-то внутри Цитадели, в результате чего страннику необходимо сначала найти Паракса, а потом уже искать сами врата. Они представляют собой высокую, вращающуюся колонну красного света, заполненную танцующими серебряными пылинками (которые по слухам являются дезинтегрированным останками бакланов, которые пытались перейти дорогу Лордам Баатора). Невеждам следует помнить о том, что планары никогда бы не назвали эти врата проклятыми просто так.

Население: Большинство здешних жителей трудолюбивы, подозрительны и жадны. В отличие от своих соседей в Торче, они живут не только ради звенелок. В Рибкейдже основной целью является обретение власти во всех её формах - денежной, военной и магической. Влияние — это деньги, способные оплатить любой счет, и если у тебя есть власть над своими собратьями, лучше ей пользоваться, пока ее у тебя не выхватили.

Большую часть здешних жителей составляют тифлинги, обладающие значительной примесью крови обитателей

Нижних Планов. Здесь так же живут люди, злые гуманоиды, бариавры, гитцераи и представители нескольких других рас, но тифлинги преобладают в этом городе, а преобладание - это главное в Рибкейдже.

Большая часть путешественников весьма удивляется незначительному присутствию в городе жителей Баатора. На самом деле Лорд Паракс и его сенаторы не слишком любят Лордов Девяти. Они не хотят, чтобы их город затянуло на этот адский план, и потому они делают все, чтобы демоны держались от него подальше.

Власти: Лорд Квентилл Паракс, воин и маг, правит городом, и все здесь пляшут под его дудку. Низкий, толстый и сгорбленный старик, Паракс стремится к тому, чтобы сделать город своим личным королевством до своей смерти (а некоторые говорят, что и после неё).

Для того чтобы поддерживать иллюзию честности, Рибкейдж обладает советом из пяти сенаторов, которые по слухам способны накладывать вето на решения Лорда. Но это всего лишь слух, умело распространяемый Параксом. На



**ПРАВИЛА ПРЕДНАЗНАЧЕНЫ
ДЛЯ +ΘΓΘ, Ч+ΘБЫ ИХ
ИСПΘЛЬЗΘВАТЬ СЕБЕ НА
БЛАГΘ.**

**-ИЗ КНИГИ «ΥΠ И ΠΥΔΡΘСТЬ
ΛΡΘΔΑ ПΑΡΑΚСΑ»**

самом деле, в любой момент ему подчиняется три сенатора, независимо от того, вызывается ли их подчинение взятками, угрозами или заложниками. Подобно другим жителям города, Паракс готов пойти на все, чтобы вырваться вперед, и остаться там навсегда.

Местные Достопримечательности: Рибкейдж известен не гостеприимством, баклан. Большая часть таверн представляет собой обычные притоны, открытые в заброшенных зданиях. Тем не менее, чуть ближе по направлению к кольцу находятся горячие бани, построенные над вулканическими источниками. Там есть несколько достаточно приличных бань и курортов. Эти места особенно популярны среди странников, у которых есть дела в Рибкейдже, но которые не собираются выступать против Лорда Паракса и его друзей. Лучшим из этих заведений является Гимназия Пара.

По направлению к Ригусу, Долина Хребта прерывается Великим Проходом, ведущим прямо через горы и сокращающим время путешествия в Ригус вдвое. Конечно же, многие планары, которые были в Ригусе, считают это палкой о двух концах.

Текущие Новости: Лорд Паракс подумывает над тем, чтобы разместить в городе посольства для рубак из Эксельсиора, Трэйдгейта и других привратных городов, обладающих добрым мировоззрением. Он считает, что сильное присутствие добра позволит его городу (а это действительно его город) остаться на Внешних Землях и под его властью.



РИГУС

«ПОДЧИНЯЙСЯ ИЛИ УМРИ» – ЭТО НЕ ПРОСТАЯ ХОРОШАЯ ИДЕЯ.

ЭТО – ЗАКОН.

КАПИТАН ТОВАЖЕСТВИЙ РАЗОРТЕЛЬ, УБИЙЦА МИЛОСЕРДИЯ

ПРЕДПОЛАГАЕМОЕ НАСЕЛЕНИЕ: 20,000

Город: Ригус представляет собой огромный постоянный военный лагерь, где стена вздымается над стеной, а башня - над башней, стремясь доминировать над окрестностями. Лагерь разделен на семь одинаковых колец, каждое из которых выстроено вокруг одного и того же холма. Самое большое кольцо окружает его подножье, тогда как самое маленькое (которое называют Коронай) расположено вокруг его вершины. Восьмиугольные железные стены отделяют каждое кольцо от соседнего: стена так же окружает и нижнее кольцо, отделяя Ригус от оставшейся части Внешних Земель. Странникам придется воспользоваться воротами в нижней стене, но будьте осторожны - стена покрыта ядами умеренной силы для того, чтобы держать подальше ржавых монстров (и назойливых посетителей).

Врата: Врата на Ахерон расположены глубоко под землей, но внутри Короны находился лестница, длинной в целую милю, которая ведет прямо к порталу. Эта лестница выводит путешественника в большой подземный зал, который содержит в себе арку, сделанную из костей бариавров. Арка напоминает огромный кошачий глаз: в ней клубится туманная масса зелено-желтого цвета с черной полосой посередине. Это Врата на Ахерон, так же именуемые Вратами Льва.

В этот зал так же ведет несколько туннелей, которые уходят в отдаленные части подземелья. Легенды рассказывают, что они ведут в королевства темных сил, а так же к далеким вратам. Из Врат Льва постоянно выходят существа, которые уходят в эти туннели, распространяясь по Внешним Землям.

Население: Жители Ригуса обладают рангами, которые указывают на то, насколько высокое положение они занимают (или не занимают). Каждый начинает с ранга «гражданина», даже новорожденные и путешественники, которые решают поселиться в городе. Граждане получают от Великих Генералов новые ранги: рядового, сержанта, лейтенанта, капитана или генерала. Конечно же, глупцы могут скатиться вниз по иерархической лестнице, упав ниже гражданина - нарушители закона и пленники, захваченные во время боевых рейдов, получают ранг «солдат-рабов». Предполагается, что все жители Ригуса будут беспрекословно следовать приказам представителей высших рангов, и что население будет четко следовать букве закона. Любое неподчинение считается предательством, и тот, кто изменяет Ригусу таким образом, сразу же оказывается в книге мертвых.

Только что прибывшие в город странники получают определенные поправки. Они носят на шеях грифельные таблички, подвешенные на тяжелых железных цепях, которые указывают местным жителям на то, что эти люди не знают законов Ригуса. Но если глупец оскорбит какое-

то высокопоставленное лицо, его табличка сразу же будет сорвана и уничтожена, в результате чего он окажется полностью беззащитным перед законом и бандами, которые рыщут по Ригусу в поисках новых рекрутов и рабов.

Основу населения Ригуса составляют люди, тифлинги и злые гуманоиды. Это место так же привлекает существ, которые понимают воинскую дисциплину, подобных оркам и хобгоблинам. И, конечно же, среди воинских орденов города очень много Убийц Милосердия. Ходят слухи о том, что многие генералы в действительности тайно являются членами этой фракции.

Власти: Ригус организован с армейской эффективностью; группы, именуемые воинскими орденами, заняли здесь место кланов или семей. Каждый орден управляется генералом, которому помогают необходимые офицеры, и в самом низу которого находятся граждане и солдаты-рабы. Из сотен или около того воинских орденов Ригуса самым могучим является мрачное сообщество, именуемое Братством Колокола Рока.

Тем не менее, даже генералы несут ответственность перед еще более высокопоставленными шишками. В пределах Короны (самого высокого кольца города), находится склеп, в котором обитают истинные владыки Ригуса. Эти знатоки являются бывшими генералами, который умерли еще много лет тому назад, но духи внутри Короны никогда не покидают тела, и теперь они влачат полужизнь-полусмерть, подобную существованию личей. Эти существа отдают приказы генералам, которые всю жизнь учились выполнять приказы своих командиров (независимо от того, как плохо от них пахнет).

Наиболее известным, уважаемым и устрашающим из нынешних генералов является Нагаро, женщина-воин с Таладаса, расположенного в мире Криинн. Некогда она была паладином.

Местные Достопримечательности: Чужаков в Ригусе не слишком жалуют - им советуют как можно быстрее завершить все их дела, а затем уйти. В большей части таверн ситуация обстоит так же, так как обычно они управляются тем или иным воинским орденом. Тем не менее, существует одно независимое место, которое называется Сломанной Табличкой, и там останавливаются многие путешественники.

Текущие Новости: Ходят слухи о том, что Нагаро и её генералы подумывают над тем, чтобы выйти за границы их владений. Наиболее вероятными целями их атаки являются Автомата и Рибкейдж, так как оба этих города были бы хорошей добычей, несмотря на могучие силы, стоящие за ними на связанных с этими городами планах.

СИЛЬВАНИЯ



Предполагаемое население: 1,000

Город: Путешественники, у которых мирные города, подобные Экстази, вызывают зевоту, посчитают это место несколько более активным и беспокойным. Хотя здесь живет не так уж много народу для привратного города, Сильвания известна тем, что в ней всегда кипит жизнь. Местные жители и днем, и ночью безостановочно стучат в барабаны и поют застольные песни, олимпийские панихиды и эльфийские баллады, а над всем этим звучат охрипшие вопли просителей, планаров и праймов. Здесь клубятся и смешиваются чувственные удовольствия, и вскоре путешественнику начинает казаться, будто он может попробовать барабанный бой на вкус или увидеть ароматный запах готовящегося мяса.

Здесь очень легко потеряться, особенно если странник перед этим выпил в одной-двух-трех тавернах. Сильвания напоминает неровный круг, но внутри город заполнен изгибающимися, кривыми улочками, которые встречаются и пересекаются под невообразимыми углами. (Некоторые говорят, что строители несколько перебрали с выпивкой.)

Здания в Сильвании представляют собой такую же безумную смесь материалов и стилей. Многие из них построены в форме животных, кораблей или человеческих лиц, а некоторые строения даже двигаются. Шестеренки и водяные колеса вращаются, целые здания поворачиваются вокруг своей оси, а дома иногда складываются, создавая абсолютно новые строения.

Странникам, которые отличаются особенной любовью к флоре, Сильвания предлагает одни из самых диких и многочисленных зеленых зарослей Земли: здесь растут огромные растения и деревья, которые иногда поглощают целые кварталы. Эльфы любят селиться в их тени и ветвях.

Врата: Сильвания окружена лесами, и где-то в этих лесах расположены Врата на Арборее. Конечно же, врата невидимы, и они хаотично перемещаются по лесу, как надравшийся синяк. Для того чтобы найти врата, путешественнику всего лишь достаточно заблудиться в лесу (легко для одних, и довольно-таки сложно для других). После этого, пытаясь выбраться из леса, странник обязательно окажется на Арборее. Тем не менее, при использовании этих врат, следует сохранять осторожность - они не всегда отправляют путешественника туда, куда он желает попасть.

Население: Основную массу населения Сильвании составляют люди, эльфы и бариавры. Здесьние жители весьма темпераментны, и каждая группировка любит вгонять оставшихся

обитателей города в еще большие крайности.

Власти: Городом управляют вечные существа, известные, как Семь Духовников. Это не совсем нежить, не совсем просители, и не совсем боги, а просто шишки, которые управляют им через тела, которыми они овладевают (подобно заклинанию magic jar). Обычно они меняют тела каждые несколько десятилетий, и получают их в основном добровольно. Но обрати внимание на слово “в основном”, баклан - известен не один и не два случая, когда особо отличившиеся нарушители спокойствия подвергались внезапным и весьма радикальным изменениям. Семь известны по титулам, которые отражают их природу: Мысль (в данный момент женщина-бариавр), Знание (человек-мужчина), Действие (женщина-халфлинг), Страсть (мужчина-эльф), Раздумье (мужчина-бариавр), Боль (человек-мужчина) и Покой (женщина-человек). У них нет постоянного жилища в Сильвании, и посетители обычно могут встретить их прогуливающимися в её пределах.

Ч+⊕? Δ К+⊕
СКАЗАЛ, Ч+⊕ ГӨРӨΔ
ВӨӨБЩЕ ΔӨΔЖЕН
ИСПӨΔНЯТЬ
КАКИЕ-+⊕



ФУНКЦИИ?
-ШИГӨН ÜВЕР+ΔИВЫЙ

Местные Достопримечательности:

Самой выдающейся Сильвании является Посольство Сенсатов (которое, по слухам, является бюрократическим представительством еще большего дворца, расположенного на Арборее). Путешественникам

следует остановиться здесь и полюбоваться на поразительный архитектурный шедевр. Это здание представляет собой огромную полу пирамиду, сделанную из окаменевшего дерева, на покатых стенах которой находятся жилые помещения и кабинеты. Открытая центральная область под ней используется для сражений и (конечно же) празднеств.

Неподалеку от посольства расположено два больших храма, один из которых посвящен греческому пантеону, а другой великим эльфийским силам. Греческий храм представляет собой акрополь, расположенный на низком плато, который поддерживают колонны, сделанные в виде женщин-воинов (и следите за ними внимательнее баклан, так как в случае необходимости они оживают, чтобы защитить город). Эльфийский храм расположен внутри огромной живой смоковницы, на верхних ветвях которой видны небольшие домики.

В Сильвании очень много баров и таверн, но странникам обязательно следует посетить постоянный двор «Нырющий Дракон». Его верхние этажи, построенные в виде дракона, находятся на вращающихся осях. Оси раскачиваются взад-вперед, в результате чего дракон “окунается и пьет” из близлежащего пруда.

Текущие Новости: Постарайтесь не оказаться между просителями Олимпа (греками) и Арвандора (эльфами). Они предпочитают использовать для доказательства величия своих богов кровавые уличные сражения.





ТОРЧ

Предполагаемое население: 17,000

Город: Торч на склонах нескольких вулканических гор, состоящих из затвердевшей лавы и расплавленного камня. Вокруг гор расстилается кроваво-красное болото, которое часто достигает нижних частей города, принося с собой болезни, смерть, чуму, нарывы и лягушек-убийц. В результате этого, высокопоставленные лица Торча полностью отвечают своему названию - это те, кто живут на самых высоких частях гор, вдали от болота.

Но, как говорят местные: «Проблемы есть внизу, проблемы есть и наверху». Некоторые из вулканов до сих пор активны, и они время от времени выбрасывают струи лавы и облака газов, которые воспламеняются при соприкосновении

**КАК ПРӨЙ+И К ДРЕНЕ? Д Я Ө+КУДА
ЗНАЮ, ПРИЯ+ЕЛЬ? И Ч+Ө ШНЕ
ЗА Э+Ө БУДЕ+?**

-ДЖАНГӨР ТӨЛС+ЫЙ, ПРӨВӨДНИК

с воздухом. Именно свет от этих постоянных вспышек дал городу его имя (факел), и благодаря им здесь всегда светло, независимо от времени дня. На самом деле, Торч никогда не спит, а его жители непрерывно трудятся. (Кроме всего прочего, довольно трудно уснуть, когда над твоей головой пылает пламя, а под ногами могут находиться лягушки-убийцы).

Врата: Торч предоставляет странникам возможность посетить Врата на Геенну, но никто не гарантирует, что это будет легко. Врата напоминают кроваво-красный глаз или карнеол, висящий в воздухе, приблизительно в ста футах над землей. Конечно же, лучшим способом добраться туда является применение заклинания полета, хотя рубаки, которые считают себя исключительно везучими, могут попытаться пролететь через них, прыгнув вниз с нависающего над вратами шпиля. Те, кто проходил через них, говорят, что ворота в обратную сторону расположены на более прочной основе, но некоторые из них при этом подозрительно хихикали.

Местные слухи повествуют о том, что где-то в кровавом болоте, окружающем город, расположены вторые врата. Тем не менее, многие считают, что это обычная выдумка, с помощью которой Лорды Баатора стараются заманить туда как можно больше людей, которых там ожидает только смерть в болотной жиже.

Население: Жители Торча жадны, злобны и исключительно опасны. Они верят, что все на Внешних Землях (и зачем останавливаться только на них?) по праву принадлежит им, и они готовы применить любые средства, как законные, так и не очень, чтобы получить это. Конечно же, учитывая то, что так думают все жители Торча, большую часть своей жизни они пытаются ограбить друг друга, что позволяет жителям соседних городов облегченно вздохнуть.

В число коренных жителей Торча входят люди, тифлинги,

злые гуманоиды, гитцераи, воры всех классов и множество обитателей Нижних Планов (некоторые из которых ухитрились добиться здесь власти и уважения).

В отличие от многих призрачных городов, расположенных на краю Внешних Земель, большая часть здешних жителей не слишком стремится воссоединиться с планом-соседом. Это объясняется их ненасытной натурой - на Геенне нечего присвоить, и те, кто занимаются присвоением там гораздо сильнее, чем здесь.

Власти: Считается, что Торчем правит Всеобщий Совет, общее собрание всех людей, которое проводится на небольшой, разрушенной арене возле подножья гор. Тем не менее, местные жители называют это «Советом Драк», так как большая часть принятых решений приводит к вспышкам насилия. Совет часто используется в качестве инструмента более богатыми гражданами, которые решают, созывать ли его вообще.

Самым богатым из здешних знатоков является Бантрис Гончар, коренной житель Сигила, который эмигрировал в Торч из-за проблем со здоровьем. Мерилом его успеха является то, что ему никогда не приходилось обращаться или даже посещать Всеобщий Совет - его слуги и подхалимы весьма активно действуют за сценой. В Торче нет таких дел, которых нельзя было бы решить с помощью угроз, денег, насилия или еще большего количества угроз.

Местные Достопримечательности: В Торче существует не меньше шести основных воровских гильдий: Серый Глаз, Клан Йодж, Отрубленная Рука, Братство Джанко, Избранные Тиамат и Огненные Лорды. Каждая группа жаждет завладеть всем кросс-торгом города, и их конфликты часто выходят на улицы. На самом деле, каждый баклан, у которого есть три друга (или, что бывает гораздо чаще, три лакея), старается сформировать в Торче свою собственную гильдию, банду или силовой центр.

Самым лучшим «нейтральным» местом для встреч всех гильдий является великолепный Праздничный Зал Падающих Монет, которым управляет сторбленный и охрипший друо, которого зовут Бадурт. Ходят слухи о том, что Бадурт знает обо всем и обо всех в Торче.

Текущие Новости: Некоторые люди шепотом говорят, что Бантрис никогда не был в Сигиле. Они соглашаются, что он прибыл в Факел для того, чтобы поправить свое здоровье, но говорят, что в действительности он является отвратительным обитателем Баатора, который скрывается от своих господ. Баклан, который рассказывал о том, что ему удалось найти доказательства этому, было недавно обнаружен в кровавом болоте. Тем не менее, его внутренности и мозг так и не были найдены.

**Я ДУШДАЮ, Ч+Ө В ТӨРЧЕ ЖИ+ТЬ ГӨРАЗДО
ЛЕГЧЕ, ЧЕМ В СИГИЛЕ.
ЛАВА, ВЗРЫВЫ, НАРЫВЫ, КРӨВАВӨЕ
БӨЛӨ+Ө - ВСЕ Э+Ө ӨЧЕНЬ ХӨРӨЩ Ө.
-БАН+РИС «ГӨНЧАР»**



ТРЭЙДГЕЙТ

Предполагаемое население: 20,000

Город: Трэйдгейт - город коммерции, гудящий улей активности, где старые здания постоянно сносятся и заменяются новыми. Конечно же, они очень похожи на старые, но местные жители не обращают на это внимания.

Этот город представляет собой обнесенное стенами поселение из серого камня, форма которого напоминает звезду с огромной, открытой площадью, расположенной в самом сердце города. Эта площадь называется великим базаром, и является центром торговли в этой части Внешних Земель. Она представляет собой огромное скопление лотков и прилавков, расположенных на золотых и пурпурных плитках, лежащих в шахматном порядке. Сюда очень часто приходят покупатели из Торча и Курста, и здесь абсолютно всегда огромная толпа.

Врата: Даже праймы, которые в свое время попутешествовали через различные врата, могут столкнуться с определенными проблемами при переходе через Врата на Байтопию. На самом деле, вратами является существо, именуемое Мастером-Торговцем, большой бариавр с изящными закрученными рогами. Он скитается по лесам, окружающим город, иногда доходя до самого Тир-на-Ога, и странник может попасть на Байтопию, только заключив с ним сделку. Большая часть этих сделок является очень сложными и запутанными, и потому рубакам лучше держать ухо востро. Кажется, будто Мастер-Торговец всегда знает, что нужно искателям врат, и чем они могут ему заплатить. Его цена может быть высокой, но доступной каждому страннику или группе путешественников, которые приходят к нему.

По Внешним Землям ходят слухи о том, что Мастер-Торговец в действительности является еще одной реинкарнацией существа, именуемого Коробейником. Другие считают, что оба они являются масками, за которой скрывается третья, еще более могучая фигура. А корыстолюбивые жители Трэйдгейта говорят, что люди, которые слушают все эти слухи, сами являются безумцами.

Население: Многие поселения Внешних Земель заполнены просителями, желающими перенести свои города на граничащие с ними планы.

Но это не относится к Трэйдгейту - местным жителям хочется, чтобы их город оставался на том месте, где он есть. Они хотят создать торговый центр, который сможет бросить вызов самой Клетке. (Конечно же, учитывая то, что на Байтопии живет не слишком много важных сил, тянуть город туда особо некому). Подобный образ мыслей делает Трэйдгейт весьма привлекательным местом для Индепов.



КОНЕЧНО ЖЕ,
Я УДЕЛЮ +ЕБЕ
ЧАСТЬ СВОЕГО
ВРЕМЕНИ, НО ЭТО
ОБЪИДЕТСЯ +ЕБЕ
В КРУГЛЕНЬКУЮ
СУПШУ, БАКЛАН.
-КОР
КОРЫС+ОЛЮБИВЫЙ

Люди и гномы составляют большую часть населения города. Они очень трудолюбивы, и считают, что каждый должен разделять их отношение к работе. Попрошайничество осуждается, бродяжничество наказывается пребыванием в рабочих домах, а приключения считаются жалкой попыткой оправдать грабеж и насилие. На самом деле, местные жители давно уже определили, что для них является злом, и потому они не потерпят работорговли, воровства, бессмысленных убийств и множества других вещей, которыми любят заниматься среднестатистические бойцы. Странникам, пойманым на переступании черты закона, придется оплатить музыку.

Большая часть городской торговли осуществляется в виде бартера, или же холодных, полновесных монет - здесь нет такого понятия, как кредит. В Трэйдгейте так же чеканят свою собственную монету, на одной стороне которых изображена звезда, а на другой - лик Илматера (одного из немногих сил с Байтопии). Жители города говорят, что эти два образа отражают двойственную природу самой Байтопии.

Власти: Трэйдгейт управляется Парламентом, неофициальным советом торговцев, который принимает различные постановления, в основном касающиеся торговли. Для того чтобы стать членом совета, страннику понадобится наличие двух вещей: незлого мировоззрения и как минимум 500,000 золотых. (Хотя говорят, что некоторые торговцы скрывают свое истинное мировоззрение, подделав богатство нельзя - оно либо есть, либо нет). Парламент собирается каждые семь дней, и большая часть его членов может предлагать новые законы.

Местные Достопримечательности: Великий базар расположен в центре города, а с четырех сторон его окружают здание Парламента, расчетный дом и монетный двор, арсенал и казармы, а так же библиотека. (Любопытные странники могут остановиться в библиотеке для того, чтобы просмотреть все финансовые отчеты города, хотя перечень мастеров-торговцев гораздо длиннее). Пятая сторона базара граничит с районом отелей, где находится множество дорогих гостиниц, призванных разделить деньги богатого странника и его карман. Лучшей из них является Золотая Гончая.

Текущие Новости: Рубаки в Торговых Вратах ничего не предлагают задаром, даже информацию. Но некоторые говорят, что здесь странник может продать все, включая свое посмертие, отдавая, таким образом, всю вероятность своего воскрешения за гору монет Трэйдгейта.



КСАОС

Предполагаемое население: 1,000 или 2,000 или 40,000 или пять человек. Оно, похоже, меняется.

Город: Находясь так близко к плану истинного хаоса, Ксаос (произносится КЕЙ-осс) – это наглухо спятивший город. Все это место постоянно изменяется, купаясь в силе элементарного хаоса. Единственное, в чем может быть уверен странник, - это то, что здесь ни в чем нельзя быть уверенным (а иногда нельзя быть уверенным даже в этом). Ни одна карта и не один картограф не могут полностью передать географию этого города. На самом деле, разум путешественника просто не может осознать, как реальность изменяется и перестраивается в этом месте. Даже название города время от времени изменяется, так как его буквы хаотично меняются местами в поисках нового смысла.

Земли, окружающие Ксаос (произносится САК-со) являются смесью скал, болот, ям, полей - всех разновидностей ландшафта и климата, которые залиты радугами света. Для того чтобы попасть в город, рубака должен прогрузиться в самую пугающую и хаотичную область. После этого он осознает, что он оказался в городе (нравится ему это, или нет).

Врата: Врата на Лимбо изменяются вместе с городом. В одно мгновение это маленькая, синяя пирамида в руке железной статуи. В следующее - это уже сверкающий шар изможденных душ, дрейфующий по рынку. Через час это может быть яма, заполненная кольями. Как бы то ни было, странник сразу поймет, что это Врата на Лимбо.

Население: Еще более безумные, чем жители Бедлама, обитатели Ксаоса (произносится АКС-осс) не поддаются изгибам и преобразованиям их реальности. Все изменяется, включая и их самих, и так воистину должно быть. Воин, который атакует баклана утром, становится официантом, который подает ему горячую чашку хлопкового супа для вечернего завтрака. Местные жители развлекаются тем, что они наблюдают за тем, как гости их города медленно сходят с ума, стараясь разложить все по полочкам (естественно, из Невежд получают лучшие объекты наблюдений).

Люди, гуманоиды, бариавры, слаады и гитцераи являются самыми многочисленными обитателями Ксаоса (произносится Соакс). Но то, что они являются хаотичными, еще не означает того, что у них целей - они просто следуют к ним очень окружающими путями. Слаад, желающий убить странника, все еще постарается сделать это, но сначала отправит ему букет цветов. Воин из фракции Хаоситектов может постараться создать армию, рисуя на зданиях различные магические знаки. Здесь все это может сработать. Большая часть коренных жителей просто не позволяет этому срабатывать на них.

В Ксаосе (произносится АЙ-сокс), путнику лучше всего крепче вцепиться в свою собственную личность. В противном случае и ее засосет водоворот изменений.

ЭЙ! Ч+Θ Э+Θ +Ы +АΠ ЗА ПЕДАЛИ
ПΘРТИШЬ? ЗАЧЕΠ РАЗΠА+ЫВА+Ь,
КΘΓΔΑ ΠНЕ НАДΘ ΘΠΥC+И+Ь
ЗЕΠЛЯНЫХ ЗΠЕЙ?
-ДРЕВ+ΘН ПОВЕШЕННЫЙ,
В ΠΘΠЕН+Ы НАИБΟΛЬШЕЙ
ВΠЕНЯЕΠΘC+И

Власти: Кто правит в городе? Зависит от времени. Можно сказать, что правителем Ксаоса (произносится ОК-са) являются все и никто. Прайм, который только что пришел в город, может обнаружить себя высшим законодателем, а уже через полторы минуты стать снова среднестатистическим бедолагой, подчиняющимся капризам других. Конечно же, законы часто испаряются задолго до того, как кого-то осудят по ним.

Местные Достопримечательности: Пытаться описывать достопримечательности в этом городе - это прямая дорога в сумасшедший дом. Здесь ничто не остается одним и тем же надолго. С другой стороны - все здесь является одним важным памятником - уникальным творением, которое существует некоторое время, а затем исчезает навсегда, оставляя только мимолетные воспоминания в головах тех, кому посчастливилось увидеть его.

Текущие Новости: Ксаос (произносится Боб) раскачивается на краю Лимбо и является опасно и весело близким к исчезновению с Внешних Земель. Некоторые говорят, что этот город постоянно перемещается между двумя планами, и здешние жители просто не замечают этого. Тем не менее, ходят слухи, что слаады очень заинтересованы в том, чтобы город задержался на Земле. Говорят, что они пытаются удержать его там с помощью ударов хаотичной энергии и особых конструкций.

С другой стороны, с противоположной стороны Внешних Земель прибыла группа модронов, которая явно собирается построить что-то, чему суждено просуществовать очень долго. Тем не менее, пока плоды их работы изменяются с каждым часом, и чем быстрее они строят, тем безумнее оказывается результат. Одно здание погрузилось в землю, другое улетело, а третье отрастило себе пару ног и убежало куда-то к Плаг-марту. Даже сами модроны начали изменяться, теряя уверенность в своих собственных сущностях и принимая новые облики.

ДРУГИЕ ПЕСЧА ВНЕШНИХ ЗЕМЛЕЙ

Внешние Земли представляют собой нечто большее, чем набор привратных городов, даже несмотря на то, что именно они являются главными магнитами для путешественников. Земля так же стала домом для множества могучих (да и не слишком) существ. Некоторые места даже выступают в качестве врат, ведущих на другие планы, и они кажутся иммунными к перетягивающему воздействию плана, от которого страдают многие привратные города. В любом случае, рубакам действительно понадобится полная информация о Земле - странник никогда не знает, не забросят ли его странствия в один из дней в окрестности какого-то из этих мест.

Краткие описания следующих мест предназначены для использования странникам. Раздел **ВКРАТЦЕ** пытается с помощью нескольких строчек описать все это место (довольно сложная задача, кстати говоря), тогда как раздел **СОВЕТ ПУТЕШЕСТВЕННИКУ** описывает интересные места и указывает на то, что осторожному путешественнику следует - и, что, самое главное, не следует - делать в том или ином месте.

ПЛЕМЕНА БАРИАВРФ

ВКРАТЦЕ: Передвижные лагеря бариавров встречаются повсюду на Внешних Землях, но большая их часть расположена между Экстази и Глориумом. Эти группы из десяти до ста бариавров часто оказывают помощь раненым, дают приют беспомощным и указывают направление Невеждам.

СОВЕТ ПУТЕШЕСТВЕННИКУ: Бариавры являются кочевниками, и они часто общаются с

другими представителями своей расы. Если баклан предает или атакует одно племя, то он скоро обнаруживает, что его описание быстро передается другим племенам. Странников может заинтересовать совет обитателя Ригуса: «Так просто не оставляйте никого в живых и никаких проблем».

ДВОР СВЕТА

ВКРАТЦЕ: Это дом Шекинестер, Трехликой Королевы Наг. Он разделен на три части, каждая из которых скрывается внутри предыдущей. Самой внешней частью Двора является Тень Ткача, лабиринт, состоящий из запутанной растительности с множеством шипов. Внутри Тени расположен Зал Испытаний, дворец Шекинестер, а в его стенах располагается Арочное Пламя, очищающий дух огонь, благодаря которому существуют оставшиеся планы (во всяком случае, так говорят).

СОВЕТ ПУТЕШЕСТВЕННИКУ: Странники, которые желают испытать и очистить свой дух, часто отправляются на поиски Двора Света. Но путешественнику на самом деле не следует вступать в Тень, если он не ищет откровения (или если он не устал от привычной для него жизни).



ГОРА ДВАРФОВ

ВКРАТЦЕ: Это главное место обитания дварфов Внешних Земель и дом трех дварфийских сил: Вергадаина (богатство и удача), Дугмарена Светлой Мантии (изобретения и открытия) и Думатоина (шахты и исследования). Все поселение находится под землей - ближайшим наземным сообществом является Айронридж.

СОВЕТ ПУТЕШЕСТВЕННИКУ: Приносите с собой деньги и будьте дварфом. Под пустынными горами этого королевства, которые всегда покрыты снегом, находится множество дварфийских поселений, и все их жители относятся к чужакам так же, как и обычные дварфы (проще говоря, злым гуманоидом следует быть как можно осторожнее). Лучшие доспехи и оружие Внешних Земель производятся в недрах Горы Дварфов.

КОРОЛЕВСТВО ГЗЕМНИДА

ВКРАТЦЕ: Эти глубокие туннели являются царством Гземнида, бога обмана бехолдеров. Здешнее смещение извивающихся туннелей очень напоминает - и пересекается - с туннелями Королевства Илсенсина. Логово Гземнида так же защищено ловушками и иллюзиями, как того желает самый скрытный из Глазастых Тиранов.

СОВЕТ ПУТЕШЕСТВЕННИКУ: Бакланы, которые отправляются путешествовать по этим туннелям, делают это на свой страх и риск; бог бехолдеров не слишком тепло относится ко всем остальным расам. Но некоторые говорят, что в этом королевстве находятся постоянные врата, ведущие на различные Нижние Планы. Конечно же, в лабиринте туннелей достаточно часто встречаются демоны, которые пребывают там с согласия Гземнида.

ОТШЕЛЬНИЧЕСКИЕ ХИЖИНЫ

ВКРАТЦЕ: Существует множество одиноких зданий и владений на диких просторах Внешних Земель; их собирательно называют хижинами отшельников. В некоторых из них обитают планары, которые стремятся обрести одиночество, в других - просители, которые занимаются медитацией, а в третьих - посланники, которые бежали от своих владык (обычно они живут ближе всего к Шпилю). Обитатели хижин могут принадлежать к любой человеческой расе.

СОВЕТ ПУТЕШЕСТВЕННИКУ: Не спешите вламываться в хижину отшельника или любое другое здание, неизвестное вам. Неписанный кодекс обитателя Внешних Земель требует, чтобы путешественник сначала окликнул обитателя дома с безопасного расстояния. Помни, баклан, это место может служить домом как семье крестьян, случайно затянутых на Внешнюю Землю, и так великому богу, который пришел сюда для того, чтобы половить рыбку.

СКРЫТОЕ КОРОЛЕВСТВО

ВКРАТЦЕ: Не обозначенное ни на одной из карт, Скрытое Королевство гигантского бога Аннама, по слухам, скрыто с помощью магии или даже находится в параллельном демиплане, в который ведут врата с Внешних Земель. Где бы она не находилось, Аннам сидит в кристалльной башне на

вершине огромной горы, наблюдая за работой механизмов Мультивселенной.

СОВЕТ ПУТЕШЕСТВЕННИКУ: Как можно дать советы по поводу места, которого даже не видно? Одна группа мудрецов утверждает, что Скрытое Королевство вообще не существует, другая же говорит, что Скрытое Королевство – это на самом деле «главный машинный зал планов».

НАРУЖНЫЕ ЗЕМЛИ

ВКРАТЦЕ: Большинство внимания, уделяемого Внешним Землям, приходится на счет кольца привратных городов. Праймы (и даже планары) часто забывают о том, что Земля бесконечна. Между кольцом городов и краем плана в бесконечность простираются дикие, весно меняющиеся и, в основном, совершенно неисследованные территории. Некоторые даже слышали рассказы о затерянных городах, новых вратах на неизвестные планы, можно найти даже целые новые миры, если зайти достаточно далеко.

СОВЕТ ПУТЕШЕСТВЕННИКУ: С расстояниями на Внешних Землях все очень непросто, и в особенности это относится к Наружным Землям. Можно идти от Трэйдгейта хоть целый год и так и не потерять из виду Шпиль, а потом повернуть назад и вернуться в Трэйдгейт через пару дней. Чтобы там ни было в Наружных Землях: жизнь, царства, королевства, врата, города – для тех, кто живет ближе к Шпилю все это покрыто мраком.

КОРОЛЕВСТВО ИЛСЕНСИНА (ПЕЩЕРЫ МЫСЛИ)

ВКРАТЦЕ: Будучи невообразимо враждебным всему живому королевством, связанным с владениями Гземнида, Пещеры Мысли являются территорией Илсенсина, бога магии иллитидов. Это поразительный лабиринт темных проходов, освещаемых только вялыми порослями грибов. Даже демоны Нижних Планов стараются держаться подальше от этих туннелей.

СОВЕТ ПУТЕШЕСТВЕННИКУ: Единственная причина, по которой странник может прийти сюда, это знания. Илсенсин (который напоминает с виду огромный светящийся зеленый мозг) по слухам сведущ в сути многих вещей. Тем не менее, этот бог требует большую плату за свои знания, которая часто заключается в части разума спрашивающего. Множество бакланов, которые надеялись в итоге одарить Илсенсина улыбкой, закончили свою жизнь в качестве зомби с выжженным мозгом.

ДЕРЕВНИ ИНДЕПОВ

ВКРАТЦЕ: Некоторые набольшие сообщества Внешних Земель не являются привратными городами или королевствами могучих богов. Они существуют более или менее самостоятельно, стараясь быть настолько закрытыми и самодостаточными, насколько только возможно. В этих селениях может проживать от одной до шести сотен людей, которые хотят избавиться от безумной суеты просителей, посланников и сил. Как ни странно, но в этих селениях часто рождаются рубаки, которые делают себе имя во вселенной.

СОВЕТ ПУТЕШЕСТВЕННИКУ: Природа этих городов зависит от их местонахождения на Внешних Землях, но все они ценят

свою уединенность. Спросите Индепа «Почему?», и он, скорее всего, расскажет вам о Голдхарте, разрушенном городе возле Торча. Это было большое поселение Индепов, пока армия из Рибкейджа (под командованием лорда Паракса) не завоевала его, сожгла и обратила население в рабов. Теперь большая часть селений Индепов относится к чужакам с подозрением. Обычно селения располагаются между четвертым и седьмым кольцами, хотя ходят слухи о том, что некоторые из них располагаются еще ближе к Шпилю.

АЙРӨНРИДЖ

ВКРАТЦЕ: Айронридж представляет собой поселение, большая часть жителей которого принадлежит к человеческой расе, и которое расположено в труднодоступных горах, отделяющих Глориум и Ксаос от Шпиля. Это хорошая стартовая точка для странников, которые собираются отправиться к Горе Дварфов, Королевству Гземнида или Пещерам Мысли. В город часто приходят дварфы, которые ищут здесь возможность заняться торговлей и демоны, которые ищут рабов (или обед).

СОВЕТ ПУТЕШЕСТВЕННИКУ: Большая часть странников стремится попасть в Железный Хребет, а не на Гору Дварфов или к какому-либо другому месту, так как входы в другие царства расположены всего в дне пути от этого города. Но его может оказаться не так просто найти: местонахождение Айронриджа варьируется между пятым и восьмым кольцами Внешних Земель.

ПРОПАВШИЕ ПАТРУЛИ

ВКРАТЦЕ: Кровавая Война между танар'ри и баатезу идет на всех Нижних Планах, и демоны часто используют Внешние Земли для проведения обходных маневров. Тем не менее, части этих армий очень часто отделяются от основных сил, превращаясь в пропавшие патрули, состоящие приблизительно из десяти демонов различных типов, подчиняющихся одному лидеру.

СОВЕТ ПУТЕШЕСТВЕННИКУ: Пропавшие патрули бывают двух типов: везучие и невезучие. Некоторым из воинов Кровавой Войны удастся накормить и снарядить себя с помощью грабежей, терроризирования или захвата Деревень Индепов. Но патрули, которые едва держатся на ногах, обычно стараются торговаться с более сильным противником - во всяком случае, до тех пор, пока им не удастся перекусить флаг. В любом случае, странникам следует вести себя осторожно.

ШАВЗӨЛЕЙ ХРӨНӨПСИСА

ВКРАТЦЕ: Хотя теперь это место лежит в руинах, кажется, будто некогда здесь находился воистину великий город. Теперь здесь обитает всего одно существо: Хронепсис, драконий бог судьбы, который живет в пещере, расположенной под руинами. Тело Хронепсиса окружено песочными часами, которые отмеряют срок жизни каждого дракона в Мультивселенной (во всяком случае, так гласит драконья теология).

СОВЕТ ПУТЕШЕСТВЕННИКУ: Хронепсис предпочитает жить в одиночестве, и баклан, который решает прийти сюда, должен обзавестись подходящей причиной для этого. Ходят слухи о нескольких бесшабашных рубаках, которые похитили

часть песочных часов из логова дракона и применили их в борьбе с теми драконами, жизни которых они измеряли, хотя, скорее всего, это обычные лживые бредни.

ПРОЦЕССИЯ ПӨДРОНӨВ

ВКРАТЦЕ: Периодически Механус посылает (некоторые сказали бы изрыгает) в Автомату целую орду модронов. Основную часть этой орды составляют монодроны и дуодроны, которых сопровождает несколько модронов более высокого уровня. Они обходят по часовой стрелке все привратные города, но только горсточка модронов возвращается обратно в Автомату - Земля - это жестокое место, баклан.

СОВЕТ ПУТЕШЕСТВЕННИКУ: Модронам низких уровней нечего сказать странникам (если они вообще могут говорить), а убивший одного из них навлекает на себя гнев всей механической орды. Рубака, который встречает процессию, должен помнить о старой праймовской поговорке: «Живи, и дай жить другим». На самом деле, лучше держаться от этой орды подальше.

ДВОРЕЦ ПРАВӨСУДИЯ

ВКРАТЦЕ: Дворец Правосудия является основным местом проживания пантеона, именуемого Небесной Канцелярией, и он просто кипит от активности. Обитатели этого места проводят свое время за назначением аудиенций, рассмотрением различных случаев и вынесением приговоров.

СОВЕТ ПУТЕШЕСТВЕННИКУ: Владыкой этого дворца является Янь-Ван-Е, но у него обычно слишком много работы с судьбами обитателей вселенной, чтобы сидеть и разговаривать со всеми проходящими. Важной особенностью этого королевства является большое количество туннелей, связывающее его с каждым из Внешних Планов. Конечно же, получить разрешение воспользоваться ими - это та еще задача.

КӨРӨЛӨВСТӨВӨ НӨРН

ВКРАТЦЕ: Эта сумрачная роща является домом Норн Северной мифологии. Это небольшое королевство и его легко пропустить в глуши, которая занимает все пространство между Фаунелем и Шпилем. Здешние деревья растут так густо, что баклану может показаться, будто он оказался под землей. Норны обычно собираются вокруг Колодца Урд в центре королевства.

СОВЕТ ПУТЕШЕСТВЕННИКУ: Рубаке не следует стучаться в эту дверь, не имея на это действительно важных причин. Но у большинства путешественников есть такая причина: корень Иггдрасиля (очень напоминающий тот, который находится в Глориуме) по слухам располагается где-то неподалеку. Кроме того, это королевство так же привлекает тех, кто ищет Колодец Урд. Ходят слухи о том, что странник, заглядывающий в колодец, увидит свою судьбу. (Предупреждение Невеждам - бедолаги, которые узнают свою судьбу, обычно проклинают тот день, когда они делают это).

РЕКА МА'АТ

ВКРАТЦЕ: Медленная, широкая река, выходящая из Болота Семуаньи, Ма'ат изгибается и поворачивает на протяжении

всего своего пути от Торча до Эксельсиора, пока не испаряется, превращаясь в сверкающую соленую равнину. Берега этой реки усеяны небольшими селениями, многие из которых являются домами просителей Тота.

Совет Путешественнику: Ма'ат регулярно разливается по своим низким берегам и её плодородный ил толстым слоем усеивает покатые холмы Внешних Земель. Большая часть реки течет вдоль седьмого кольца, но путешествующий на лодке странник обнаружит, что она то там, то здесь пересекает кольцо. Кроме того, путешественнику следует следить за обитателями реки - в её глубинах живет множество крокодилов и крокодилоподобных существ.

БОЛОТО СЕМУАНИ

Вкратце: Будучи мрачным болотом, расположенным на дальнем берегу Тир-фо-Туинна, Болото Семуани управляется (по крайней мере, теоретически) одноименным богом. Болото является дикой и непокорной землей, заполненной лизардменами и, как говорят некоторые, динозаврами.

Совет Путешественнику: Этому месту нечем похвалиться, и потому оно является прекрасным местом для тех, кто желает укрыться от чего-то или кого-то. Ходят истории о том, что бакланы, которым не нашлось места в Курсте, приходят сюда для того, чтобы собрать армии лизардменов. К сожалению, у них есть гораздо более интересные занятия – например, есть бедняг, которые пытаются собрать армию.

КОРОЛЕВСТВО ШИЛЫ ПЕРИРФЛА

Вкратце: Странник, оказавшийся в этом маленьком земледельческом сообществе, расположенном между Шпилем и Экстази, может решить, что он забрел в деревню Индепов. Он может думать так до тех пор, пока не заметит здешних жителей (исключительно халфлингов) и предполагаемую госпожу этого селения (богиню земледелия халфлингов)

Совет Путешественнику: Некоторые хитроумные путешественники считают, что эта «богиня» - на самом деле всего лишь халфлингский обман. Если это так, то он очень хорошо срабатывает, так как это королевство успешно пережило множество вторжений. Странникам следует посоветовать быть вежливыми, не оставлять недоеденных овощей и осторожнее вставать (из-за низких потолков).

ШПИЛЬ

Вкратце: Центр Внешних Земель, Шпиль является бесконечно высокой колонной, на вершине которой расположен город Сигил. Это сердце Земли и его можно увидеть с любого места данного плана (если позволяет погода).

Совет Путешественнику: Магия не работает возле вздымающегося ввысь Шпиля. Более того, существуют гораздо лучшие способы достичь Сигила, так что кроме пары психов, пытающихся вскарабкаться на чертов гвоздь, здесь никого нет. На самом деле, те немногие

альпинисты, которые пытались сделать это, в конце концов, срывались вниз, и их тела так и не были найдены.

ТЕБЕСТИС И ВЛАДЕНИЯ ТОТА

Вкратце: Эти два места обычно считаются одним. Владения Тота состоят из нескольких деревень, окружающих реку Ма'ат и являющихся частью большого города, Тебестиса. На самом деле этот город является одним из самых больших не-привратных поселений Внешних Земель, и его население составляет несколько тысяч людей.

Совет Путешественнику: Ключевым местом Тебестиса является Великая Библиотека, где, по слухам, можно найти ответы на любой вопрос. Конечно же, процесс поиска этого ответа может занять очень много времени. Сам Тот проживает в стенах города - его присутствие (и поддержка его остальными египетскими богами) заставит любых потенциальных завоевателей подумать дважды.

ТИР-ФФ-ТУИНН

Вкратце: Будучи некогда частью Тир-на-Ога, это озеро, расположенное у основания Шпиля, теперь является отдельным королевством. Часть его, которая управляется Мананнаном мак Лиром, кельтским богом морей, расположена в шестом кольце.

Совет Путешественнику: Владения морского бога полностью расположены под водой, и абсолютно незаметны с поверхности. Это не слишком хорошая новость для тех, кто пересекает озеро впервые. Мананнан мак Лир и его люди не слишком любят странников, которые проходят у них над головой, и сильные штормы часто возникают ниоткуда, чтобы отогнать или потопить корабли.

ТИР-НА-ОГ

Вкратце: Это большое королевство, расположенное по направлению к Шпилю от Торговых Врат. В большинстве своем оно состоит из низких холмов и ферм, а так же множества небольших селений и отдельных усадеб. Здесь живет большая часть кельтского пантеона.

Совет Путешественнику: Попасть в Тир-на-Ог - не проблема, но внутри королевства все Кельтские силы обладают своими собственными королевствами. Вот это уже проблема. Правило трех-восемнадцати дней относится и к путешествиям между ними, и потому у странника, который ищет какую-то определенную силу, могут возникнуть некоторые сложности. Путешественникам так же следует остерегаться Дикой Охоты, стаи загадочных гончих в компании наездника в колеснице.

КОРОЛЕВСТВО ТВАШТРИ

Вкратце: Некоторые планары, побывавшие здесь, называют это место Лабораторией или Мастерской Тваштри. Это королевство представляет собой здание, построенное на склоне холма, и уходящее в него. Внутри холма расположен бесконечный лабиринт библиотек, лабораторий, мастерских и строительных площадок, и все это место сотрясается от огромного количества энергии, скрывающегося под



его поверхностью.

Совет Путешественнику: Королевство Тваштри вряд ли смогло бы победить в каком-то конкурсе, но уж точно подошло бы вплотную к победе. Говорят, что здесь живут вторые после обитателей Горы Дварфов ремесленники, что здесь находится лучшая библиотека, после Тебестуса, и что здесь расположен второй по качеству источник магии за пределами Тир-на-Ога. И, что важно, все это находится в одном месте. Большая часть просителей является человеческими последователями Тваштри, но за многие годы сюда пришло так же много гномов.

БРОДЯЧИЕ ЗАПКИ

Вкратце: Так как наиболее мощная магия слабеет по мере приближения к Шпилю, некоторые волшебники, способные применять только низкоуровневые заклинания, любят селиться где-то здесь (как, впрочем, и другие бедолаги, которые пытаются скрыться от навязчивых глаз). К примеру, маг, способный применять только заклинания 4-ого уровня, будет глупцом, если поселится дальше четвертого кольца от Шпиля - он станет идеальной жертвой для тех, кто способен применять более могучие заклинания.

Конечно же, границы колец постоянно передвигаются, и эти люди очень хотели бы передвигаться вместе с ними. Выходом из этой ситуации для многих из них стали передвижные замки, которые создаются с помощью трех способов: технологического (на который не действует местонахождение колец), магического (который более эффективен возле самых дальних колец) и божественного дара (который может являться действенным ближе к Шпилю, в зависимости от того, какая сила отвечает за это творение). Огромные замки на ногах

иногда совершают большие странствия по Внешним Землям, но большая их часть старается держаться подальше от многолюдных областей.

Совет Путешественнику: Когда Невежды видят бродячий замок, они часто бросаются к нему просто ради того, чтобы посмотреть на то, как он движется. (Это одна из причин, по которым их зовут Невеждами). Большая часть обитателей замков живет в них потому, что они желают, чтобы их оставили в покое. На самом деле, большая их часть вполне способна защитить себя. Поэтому приближайтесь к их домам как можно осторожнее.



• COMPACT DISC SELECTIONS •

- | | |
|------------------------|----------------------------|
| 1 MIMIR'S INTRODUCTION | 22 DWARVEN MOUNTAIN |
| 2 GATE-TOWNS | 23 IRONRIDGE |
| 3 AUTOMATA | 24 SEMUANYA'S BOG |
| 4 BEDLAM | 25 GZEMNID'S REALM |
| 5 CURS+ | 26 THE CAVERNS OF THOUGHT+ |
| 6 ECSASY | 27 THE PALACE OF JUDGMENT+ |
| 7 EXCELSIOR | 28 TVASHRI'S LAB |
| 8 FAUNEL | 29 THOTH'S ESTATE/THEBESYS |
| 9 FORTITUDE | 30 MAUSOLEUM OF CHRONEPSIS |
| 10 GLORIUM | 31 THE VALE OF THE SPINE |
| 11 HOPELESS | 32 THE GREAT PASS |
| 12 PLAGUE-MORT+ | 33 BARIAUR TRIBES |
| 13 RIBCAGE | 34 THE HINTERLANDS |
| 14 RIGUS | 35 INDEP VILLAGES |
| 15 SYLVANIA | 36 LOST PATROLS |
| 16 TORCH | 37 THE MODRON PROCESSION |
| 17 TRADEGATE | 38 WALKING CASTLES |
| 18 XAOS | 39 THE GREAT ROAD |
| 19 TIR NA OG | 40 MALFUNCTION TRACK |
| 20 TIR FOTHUINN | 41 NO INFORMATION |
| 21 REALM OF THE HORNS | |



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS is a registered trademark owned by TSR, Inc.
PLANESCAPE, the Lady of Pain logo, and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc.
©1995 TSR, Inc. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A.

ПЕРЕВОД И ПДФ

Несколько слов по поводу этого перевода:

Вы уже заметили, что названия городов на Внешних Землях не переведены, а транслитерированы. Это сделано не потому, что я не знаю, что, например, «torch» переводится как «факел», просто транслитерированные названия городов Внешних Земель, по моему скромному мнению, устоялись среди тех, для кого делался перевод. Опять же, никто не запрещает пользоваться альтернативными переводами. Замечу, что это чуть ли не единственное отклонение в плейнвокинговских пдфах от словаря, который мы сделали на форуме Planescape.ru.

*В конце скана, из которого делался пдф, приведена карта-постер Внешних Земель, порезанная на куски под размер страницы (весь постер был 4*2 страницы). Не буду*

прикладывать сюда, так как если его собрать, получится нечто неменяемое, а кроме того, эта

же карта есть в приличном качестве в сеттинге, который вы можете скачать со многих сайтов. Вместо этого прикладываю карты городов, которые не были помещены разработчиками в оригинальном тексте.

ПРИЛОЖЕНИЕ



СВОЙСТВА ВНЕШНИХ ЗЕМЕЛЬ

Это правила из MANUAL OF THE PLANES по третьей редакции. Для более подробного описания каждого из параметров смотрите его.

СВОЙСТВА ВНЕШНИХ ЗЕМЕЛЬ

Внешние Земли обладают следующими свойствами.

- ◆ Normal Gravity - Нормальная гравитация.
- ◆ Normal Time – Нормальное течение времени.
- ◆ Infinite Size – Бесконечный Размер: Внешние Земли – Это диск с бесконечным радиусом, простирающийся на неизмеримые расстояния от своего центра. Область вокруг центра является наиболее важной частью плана. Расстояние как таковое – это растяжимое понятие на Внешних Землях, подробнее об этом в разделе Сражения и Путешествия.
- ◆ Divinely Morhic – Божественно Изменяемые: Это свойство исчезает ближе к центру плана, так что даже боги подвержены его природе.
- ◆ No Elemental or Energy Traits – Нет Элементальных или Энергетических свойств.
- ◆ Mildly Neutral-Aligned – Средне-Нейтральный: В отличие от других Внешних Планов, все мировоззрения находятся в одинаковом положении на Внешних Землях, не получая никаких пенальти.
- ◆ Normal Magic, Impeded Magic, and Limited Magic – Нормальная Магия, Подавленная Магия, Ограниченная Магия: На Внешних Землях свойство Нормальная Магия относится к удаленным от центра плана территориям, но по мере приближения к центру заклинания, spell-like abilities и даже supernatural powers все больше и больше ослабляются. Ближе к Шпилю не действуют почти никакие способности (даже самих богов).

Вдалеке от Шпиля работает вся магия. Примерно за 1100 миль от него начинает проявляться свойство Подавленная Магия, а заклинания 9го уровня начинают быть доступны только с успешного чека Spellcraft DC of 35. По мере приближения к центру подавляются все более и более низкие уровни заклинаний (см. таблицу ниже). Более того, за 900 миль от Шпиля начинает проявляться свойство Ограниченная Магия, делая абсолютно недоступными заклинания и дублирующие их эффекты 9го уровня. Таким образом, отключается все больше и больше способностей, и у самого Шпиля даже силы божественного уровня не будут работать. Extraordinary abilities не подвержены этим ограничениям.

Дистанция от Шпиля	Подавленные Заклинания	Ограниченные Заклинания	Другие Эффекты
1,200 mi.	Нет	Нет	Нет
1,100 mi.	9th	Нет	Нет
1,000 mi.	8th-9th	Нет	Нет
900 mi.	7th-9th	9th	Все существа получают иммунитет к ядам
800 mi.	6th-9th	8th-9th	Псионические spell-like abilities не работают
700 mi.	5th-9th	7th-9th	Невозможны манипуляции с позитивной и негативной энергией (например, CLW)
600 mi.	4th-9th	6th-9th	Supernatural abilities не работают
500 mi.	3rd-9th	5th-9th	Нет доступа к Астральному Плану
400 mi.	2nd-9th	4th-9th	Божественные силы полубожеств недоступны
300 mi.	All	3rd-9th	Божественные силы младших божеств недоступны
200 mi.	All	2nd-9th	Божественные силы средних божеств недоступны
100 mi.	All	All	Все божественные силы недоступны

СРАЖЕНИЯ И ПУТЕШЕСТВИЯ

Внешние Земли наиболее стабильны возле Шпиля; путешественники, отправляющиеся за кольцо порталных городов обнаружат, что тамошние территории переменчивы и непостоянны. Примечательным фактом такой переменчивой природы является то, что как бы далеко путешественник ни вышел за кольцо порталных городов, он всегда будет в пределах нескольких недель пути от одного из них. Вне зависимости от того, где путешественник выйдет за кольцо, ближайший город будет в 4d8*10 милях. Можно уйти от Шпиля на 2000 миль и все равно остаться лишь в 4d8*10 милях от порталного города.

Причина такого искривления расстояний неизвестна. Похоже, что чем дальше вы отходите от Шпиля, тем менее значимой становится территория вокруг. Никто еще никогда не доходил до «края» плана.

ТАБЛИЦА ЭНКАУНТЕРОВ.

В МоП сказано, что на Внешних Землях встречи с существами берутся из таблиц, соответствующих LG, LE, CG и CE планам в пропорции, отражающей близость данного сектора Внешних Земель к одному из этих планов. Конкретных пропорций там не дается, поэтому приходилось прикидывать вероятность на глаз. Ниже представлена таблица, составленная путем нехитрых расчетов, отражающая вероятность применения каждой из четырех таблиц энкаунтеров к каждому из шестнадцати секторов.

Так, предположим, партия находится неподалеку от Королевства Шилы Периройл (согласно карте, это королевство можно отнести к сектору города Экстази), и при ее путешествии ДМ выкинул на процентнике рэндом энкаунтер. Он кидает процентник еще раз, определяя, в какой из таблиц ему смотреть встретившихся существ. Выкинув на нем 26, он смотрит в таблицу и обнаруживает, что существа, встретившиеся приключенцам находятся в таблице 7-7 «АЦкие Энкаунтеры», которая находится на стр.151 МоП. Как видно, он попал этим броском в довольно узкий 15%-ный промежуток, отражающий небольшую вероятность встречи здесь бааторского типа существ. После этого ДМ кидает процентник еще раз и уже окончательно определяется с тем, что именно вскоре станет приключенческой экспой.

Город	План	Table 7-6: Abyssal Enc.	Table 7-7: Hellish Enc.	Table 7-8: Heavenly Enc.	Table 7-9: Beatific Enc.
Glorium	Ysgard	1-25	26-35	36-50	51-100
Chaos	Limbo	1-35	36-50	51-65	66-100
Bedlam	Pandemonium	1-50	51-65	66-75	77-100
Plague-Mort	Abyss	1-55	56-75	76-80	81-100
Curst	Carceri	1-50	51-75	76-85	86-100
Hopeless	Gray Waste	1-35	36-70	71-85	86-100
Torch	Gehenna	1-25	26-75	76-90	91-100
Ribcage	Baator	1-20	21-75	76-95	96-100
Rigus	Acheron	1-15	16-65	66-90	91-100
Automata	Mechanus	1-15	16-50	51-85	86-100
Fortitude	Arcadia	1-10	11-35	36-85	86-100
Excelsior	Celestia	1-5	6-25	26-80	81-100
Tradegate	Bytopia	1-10	11-25	26-75	76-100
Ecstasy	Elysium	1-15	16-30	31-65	66-100
Faunel	Beastlands	1-15	16-25	26-50	51-100
Sylvania	Arborea	1-20	21-25	26-45	46-100

ЭКСЦЕЛЬСИФ



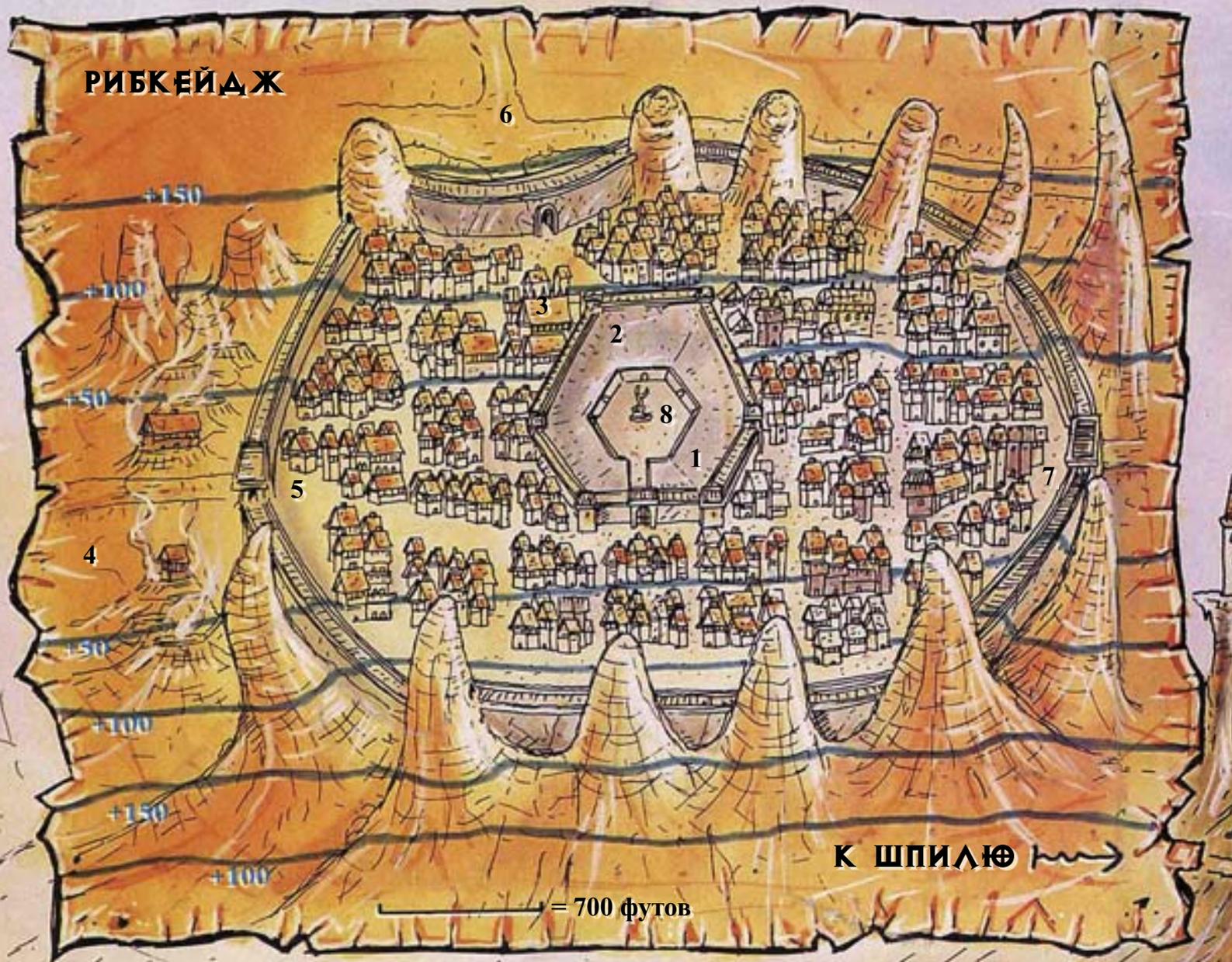
- 1) Врата на Селестию
- 2) Крепость Высокого Канцлера
- 3) Сторожевые Заставы
- 4) Форум
- 5) Придорожная Башня (постоялый двор)
- 6) Приют Пилигрима (постоялый двор)
- 7) Пристанище (таверна)

СИЛЬВАНИЯ



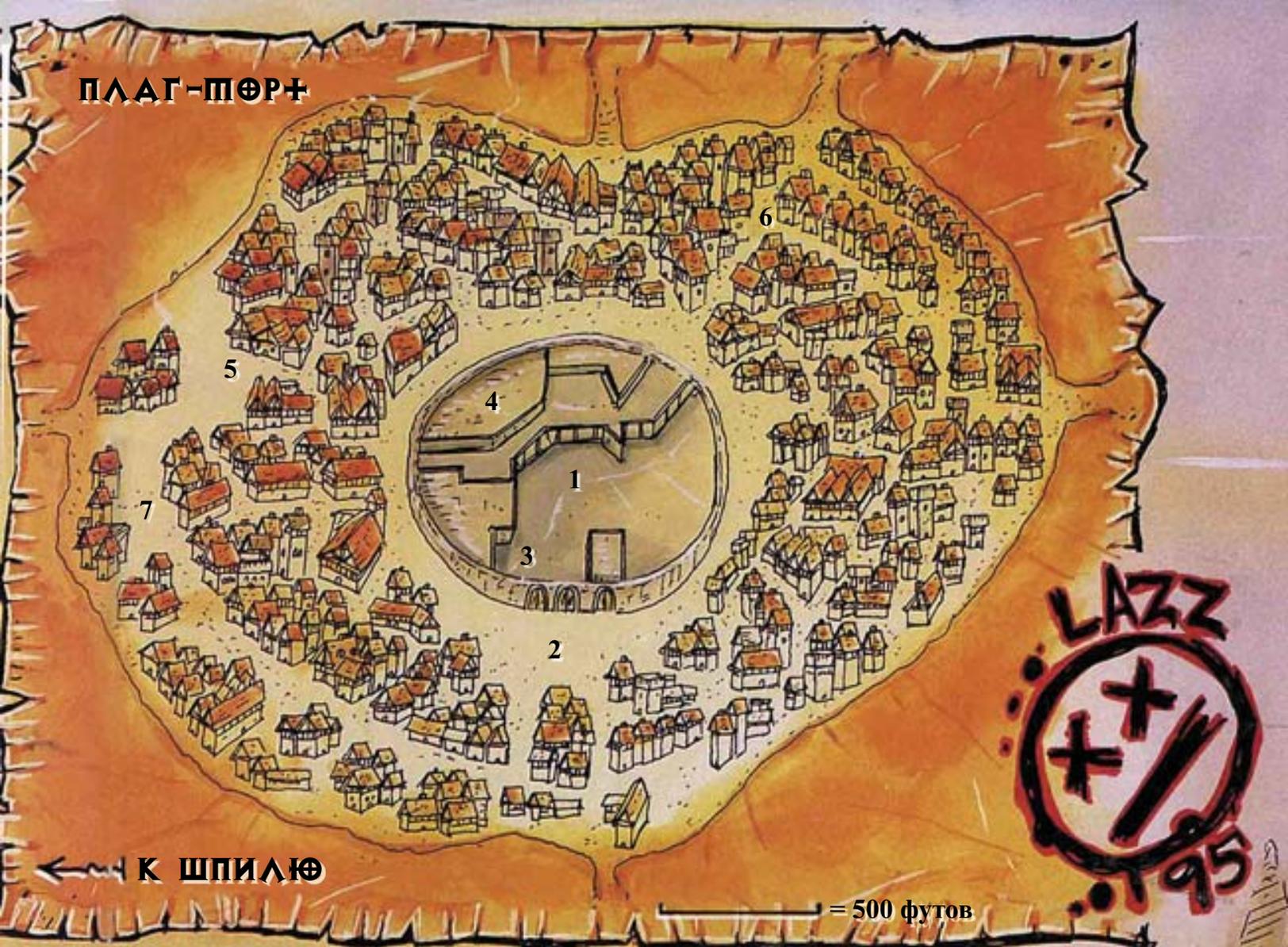
- 1) Посольство Сенсатов
- 2) Акрополь Олимпийского Пантеона
- 3) Живой Эльфийский Храм Арвандора
- 4) *Ныряющий Дракон* (постоялый двор)
- 5) *Фонтан Готмара* (площадь)
- 6) *Дом Грома* (дом празднеств)
- 7) *У Грейфалкона* (постоялый двор)

РИБКЕЙДЖ



- 1) Цитадель Барона Паракса
- 2) Врата на Баатор
- 3) Здание Совета
- 4) *Гимназия Пара* (курорт)
- 5) Ворота Пара
- 6) Ворота Ригуса (к Большому Пути)
- 7) Ворота Шпиля
- 8) Статуя Паракса

ПЛАГ-ШОР+



- 1) Твердыня Арх-лектора
- 2) Площадь Больших Арок
- 3) Врата в Бездну
- 4) Зброшенный Храм Огмы
- 5) Глаз Дракона (постоялый двор)
- 6) Золотой Грифон (постоялый двор)
- 7) Колокол и Свисток (таверна)

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ИГРОКА



ВНЕШНИЕ ЗЕМЛИ

авторы Jeff Grubb и Colin McComb

Тебе еще не доводилось видеть таких черепов, рубака: он сделан из серебристого металла и радужные блики отражаются от его сияющей поверхности. Местные баиеры называют такие вещи мимирами. Подбрось его в воздух и спроси: что такое Экстази? Патрилируют ли демоны Внешние Замли? Висящий в воздухе череп слегка пощелкивает, ища ответы в своиз колдовских сокровищницах знаний, а потом его костяная шкатулка под воздействием древних поршней открывается, и он начинает говорить...

Являясь дополнением к сеттингу Planescape, предназначенным для персонажей любых уровней, Путеводитель Игрока рассказывает о Внешних Землях, окружающих великий город Сигил - врата на все Внешние Планы. В данном наборе рубака найдет:

- ▶ Аудио-CD, представляющий собой мимира, новую магическую вещь, предлагающую необыкновенный и захватывающий экскурс по Внешним Землям. Более 40 трэков позволят игрокам услышать то, что услышали бы их персонажи, обратившись к этому удобному (или, как говорят, опасному) оракулу.
- ▶ 32хстраничный путеводитель по наиболее важным местам и особенностям Внешних Земель.
- ▶ Полноцветная карта-постер Внешних Земель с до сих пор не издававшимися картами привратных городов.

ВНЕШНИЕ ЗЕМЛИ ПЛНЫ ОПАСНОСТЕЙ И ЧУДЕС, БАКЛАН. ВОСПОЛЬЗУЙСЯ ПЕСНЯМИ ИЗ ПУТЕВОДИТЕЛЯ ИГРОКА - И ОСТАНЬСЯ В ЖИВЫХ!

TSR, Inc.
201 Sheridan Springs Rd.
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

ISBN 0-7869-0121-7



51500>



9 780786 901210

Sug. Retail

U.S. \$15.00

CAN \$22.00

U.K. £11.99 Incl. VAT