

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY

АРХИВЫ ИМПЕРИИ

ТОМ I



МРАЧНОЕ И ОПАСНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ИМПЕРИИ



ИМПОРТАЗАМЕЩЕНО! НЕ ДЛЯ КОММЕРЧЕСКОГО РАСПРОСТРАНЕНИЯ! ЧИСТО ПОЧИТАТЬ И ПОИГРАТЬ!

ВЕЛИКИЕ ПРОВИНЦИИ



Империя в 2512 К.И.....	6
Аверланд.....	7
Мидденхайм.....	8
Мидденланд.....	10
Нульн.....	11
Остланд.....	13
Рейкланд.....	14
Штирланд.....	15
Зуденланд.....	16
Талабекланд.....	18
Талабхайм.....	20

КЛАНЫ ПОЛУРОСЛИКОВ РЕЙКЛАНДА



Великие кланы Рейкланда.....	23
Эшфилды.....	23
Брамбдауны.....	24
Брендицапы.....	25
Хэйфуты.....	25
Холлифуты.....	26
Хэйфут-Холлифуты.....	26
Лостпокеты.....	27
Лоухэвены, они же Шортботтомы.....	28
Ромстеры.....	29
Скелфсайдеры.....	30
Торнкоболлы.....	31
Тамблберри.....	32

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ВЕЛИКОМУ ГРАФСТВУ МУТЛАНД



История.....	33
Как полурослики пришли в Старый Свет.....	34
Основание Общих Земель.....	34
Первый Выборщик.....	34
Великое графство Мутланд и его границы.....	36
Политика полуросликов.....	37
Отправляемся в Общие Земли.....	40
Достопримечательности.....	42
Авермарк.....	42
Старый Штайрланд.....	42
Зеленолистье.....	44
Айкешаттен.....	44
Саурапфель.....	45
Пфунциг.....	46
Внешние угрозы.....	46
Беспокойные мертвецы.....	46
Зелёная угроза.....	47

ВНИМАНИЕ!

В книге есть несколько примечаний
от переводчиков, которые выделены подобным
образом.

СОДЕРЖАНИЕ

ИМПЕРСКИЕ ГНОМЫ



История.....	49
Жизнь с Бельтани.....	49
Внемля зову Сигмара.....	49
Имперские гонения.....	49
Сломленная Империя.....	50
Возрождение Империи.....	50
Общество.....	51
Старейшина клана.....	51
Совет старейшин.....	51
Клан.....	52
Вне клана.....	52
Другие кланы имперских гномов.....	52
Имперские подданные.....	53
Гномы караков.....	53
Поселения гномов.....	54
Внутри оплота.....	54
Таверна.....	54
Пивоварня.....	54
Кузница.....	55
Тайные пути.....	55
Храм Грунгни и Богов-Предков.....	55
Карстин Ларгсдоттир.....	56
Алрик Скагссон.....	56
Тик Хургарссон.....	57

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО КАРАКУ АЗГАРАЗ



История.....	59
Война Отмщения и падение казада Азгараз.....	59
Возвышение и расширение карака Азгараз.....	59
Пересмотр границ.....	60
Карак Азгараз сегодня.....	62
Законы гномьей твердыни.....	62
Совет Старейшин.....	62
Мастер-инженер Волунд Среброшрам.....	62
Гурникссон Отбивающий Молот.....	63
Молодобороды.....	63
Рагни Ториссон.....	63
КЛАНЫ.....	64
Карак Азгараз: памятка для гостей.....	65
Маршруты.....	65
Зал Предков (Кхаз Громти).....	66
Срединные Глубины.....	68
Королевские Глубины.....	68
Славные Глубины.....	68
Своды.....	68
Подземье.....	68
Королевство Караз Азгараз.....	69
Аркунд.....	69
Гимбрингунгаз.....	70
Курган Крелла.....	70
В окружении врагов.....	70

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ЛАУРЕЛОРНУ



История.....	73
Война Бороды.....	73
Новые союзники.....	74
Зловещее предзнаменование.....	74
Эонир.....	76
Культура.....	76
Общество.....	76
Правительство.....	77
Приключения в Лаурелорне.....	78
Путешествие по Лаурелорну.....	79
Текущее положение дел.....	79
Лаурелорнский лес: памятка для гостей.....	79
Фонтан Лебина.....	80
Солнечные земли.....	80
Фонтан Лебина.....	83
Дождливые земли.....	83
Штормовые земли.....	84
Фонтан Лебина.....	84
Морозные земли.....	85
Близлежащие места.....	85
Фонтан Лебина.....	86

ПРИЛОЖЕНИЕ I: КАРЬЕРЫ

Призрачный скиталец.....	88
Полевой стражник.....	89
Егерь карака.....	90
Барсучий наездник.....	91

ПРИЛОЖЕНИЕ II: ОРУЖИЕ

Оружие.....	92
-------------	----

Зови меня Изабелла.

Прошло уже много времени, но я была настолько поглощена своей важной миссией, что позабыла, когда меня привезли в мой новый дом. Я не держу зла на тех, кто заточил меня здесь вопреки моим добрым намерениям. По крайней мере, эту ложь я повторяю себе каждое утро, перед приходом сестёр, заботящихся о моих нуждах. Я не обману себя, если скажу, что действительно благодарена им, однако замечу: я не мечтательница. В каком-то смысле сёстры уважают меня больше, чем семья, оставившая здесь — ради моей безопасности, как говорили они! В первые недели пребывания я придавала большое значение тому, чтобы ко мне обращались по полному титулу, и в этом сёстры мне потакали. Теперь я думаю, не было ли это ошибкой с моей стороны, потому что, пусть сначала я и была весьма довольна тем, как быстро они согласились на мою просьбу, с тех пор стало ясно, что сёстры сомневаются в моём благородном происхождении. Я предпочла бы честный отказ этому нянчеству, так как мне не хочется знать, что каждое их приветствие произносится из жалости. Хотя замечу, что они, по-видимому, игнорируют явные черты моего положения: акцент, манеры, образование.

Тем не менее, столь плачевное положение дел не может продолжаться долго, поскольку я знаю, что скоро вернусь на своё законное место при дворе моего брата. Посему жизненно важно, чтобы я продолжала свою работу по сопоставлению и дополнению сих трудов лучших умов Империи. Я начала переписку с учёными в Нульне, Мидденхайме, Остермарке и даже обменялась несколькими посланиями с тихой кислевлиткой при дворе Царицы Катарины. Всё это я делаю в предвкушении тех времён, когда мне нужно будет стать советницей брата, и жизненно важно, чтобы я как можно лучше разбиралась в любой теме, которая может его побеспокоить. Если хотя бы часть того, что я предвидела, сбудется, то ему будет очень нужен такой совет, особенно от того, кому он может доверять. Я знаю, что он не одобряет мой пророческий дар, и считает, что моими открытиями не следует делиться, но я надеюсь, что он в ином свете рассмотрит сии собранные труды, за которыми стоит множество свидетельств.

Несмотря на изгнание, я и сейчас не лишена друзей среди сверстников из знати. Ведь буквально на прошлой неделе ко мне приходил агент герцога Леопольда фон Бильдхофена Карробургского. Его прибытие вызвало ужасную суету среди сестёр и потребовало визита самой фон Ашендорф, чтобы уладить дела. Я уверена, что казну сестёр пополнило неплохое пожертвование, дабы облегчить нашу встречу. Леопольд, или Лео, как мне когда-то разрешили его называть, послал свою правую руку навестить меня в лучших комнатах, которые здесь предоставили мне. Они выглядят сносно, только если смотреть в полутьме и не обращать внимания на древесных червей. Агент герцога был достаточно любезен, чтобы не упоминать об этом. Он также имел любезность притвориться, что не знает о чувствах герцога ко мне. (Я дорожу стихами Лео из более невинных времен)

Мы говорили долго, солнце, казалось, мчалось по небу, и Моррслиб был зловеще высок, когда сёстры, ради приличия и заботы о моём хрупком состоянии, едва не связали моего собеседника и вытащили его из покоев. Он хотел знать всё о моих исследованиях эльфов Лаурелорна и был очень раздосадован тем, что я не раскрыла ему свои источники. Должна признаться, что тогда я несколько потеряла терпение по отношению к этому человеку, и хотя мне не очень приятно писать здесь об этом, я швырнула в него несколько подвернувшихся под руку вещей. Его рефлексы оставляют желать лучшего, и я уверена, что сёстры позаботятся о его ранах. В конце концов он ушёл с пачкой бумаг для «самостоятельной проверки». Без сомнения, он вернётся, когда всё будет завершено.

Хотя мы расстались при далеко не идеальных обстоятельствах, агент герцога дал мне много поводов для размышлений. Теперь мне ясно, что для серьёзного отношения недостаточно просто вести переписку с несколькими учёными и развлекать случайного посетителя, которому взбредёт в голову послушать несколько сеансов от «принцессы-провидицы». Вместо этого я должна больше заниматься своей собственной научной работой, собирая и курируя труды тех учёных, что смогли приземлёнными средствами проникнуть в суть некоторых странностей Империи и Старого Света в целом. Я так и сделала, испытываю даже терпение сестёр своими требованиями чернил и пергамента. Прошло несколько недель, но я наконец закончила свою первую коллекцию. Хотя в моём нынешнем положении есть множество недостатков, я должна признать, что изоляция не лишена своих преимуществ. Сёстры согласились взять на себя обязанности писцов, чтобы копировать и отправлять мою работу в самые престижные университеты и колледжи Империи, где я, наконец, верну себе немного признания и уважения, которые ускользнули от меня. Я не сомневаюсь, что, подумав об этом собрании сочинений и его ценности, мой брат с тёплым сердцем и смиренными извинениями снова примет меня к своему двору.

Я не могу не наслаждаться этой мыслью.

Принцесса Изабелла фон Хольвиц-Шлейштайн,
Сестра Императора Карла-Франца I,
16 Форгехайм, 2512 К.И.

Наша «принцесса» передала мне это сегодня утром во время купания вместе с пачкой бумаг, которые я с трудом могу разобрать. Она просто отказывалась мыться, пока я не пообещала с величайшей осторожностью обращаться с каждым клочком пергамента. Хотя у меня сложилось впечатление, что она делает хорошие успехи, я вижу, что то, что я приняла за улучшение, было просто её новой манерой. Да ведь даже год не правильный! Был ли такой посетитель, как этот «агент герцога Харроуэрского»? Возможно, родственник мужского пола одного из других наших подопечных, поскольку я вижу из гостевой книги, что у Изабеллы вообще не было посетителей в последнее время. Хотя нельзя отрицать, что её происхождение явно связано с привилегиями, а моменты прозрения рассудка указывают на высокий уровень интеллекта, я поражена некоторыми из её эпизодов. Я предлагаю продолжить усилия по поиску её семьи, возможно, встреча со знакомым лицом избавит её от этого фреда или, осмелюсь сказать, «мании величия», прежде чем она полностью потеряется в нём.

Сестра Аннабель Траусс, Большой хоспис

•ВЕЛИКИЕ ПРОВИНЦИИ•



ИМПЕРИЯ В 2512 К.И.

В этой главе представлен краткий обзор Великих и наиболее крупных внутренних провинций Империи, в том виде, в котором они пребывали непосредственно перед началом событий кампании «Враг внутренний». Узнать о состоянии Империи после этих событий, ты можешь в «Империи в руинах», пятой части кампании.

Хотя некоторые из них исчезли, а другие возникли с момента основания Империи, Великие провинции - это преемники доимперских варварских королевств, объединённых Сигмаром в союз. Их правители - главы самых могущественных дворянских родов, иногда прямые потомки основателей времён молотодержца. Хотя конкретный титул варьируется, статус каждого правителя обозначается добавлением «Великого» к его титулу: «Великий граф», «Великий князь» и так далее. Они также имеют титул «курфюрст», демонстрирующий право голосовать за новых Императоров, и носят Рунный клык как символ своей должности. Ниже стоят подчиняющиеся

им благородные правители не «Великих» провинций. Кроме того, есть «вольные города», самоуправляющиеся города и посёлки, получившие хартию от курфюрста Великой провинции или даже от самого Императора. Этот документ освобождает их от обязательств перед меньшим дворянством и даёт власть над небольшой территорией, а также право собирать войска и взимать налоги.

Император, будучи их «господином», не правит Великими провинциями. Курфюрсты считают Императора первым среди равных. Не зря есть поговорка гласящая, что каждый курфюрст «смотря в зеркало» видит смотрящего на него Императора. В то время как сильный Император может оказывать значительное влияние на Великие провинции, слабому придется носить воду в решете. Во все времена курфюрсты ревниво охраняли свои провинции от постороннего вмешательства, стараясь при этом усилить собственное влияние. Хотя это соперничество сдерживается во времена могущества Империи, в другие периоды оно приводило к межпровинциальным распрям и гражданской войне.



АВЕРЛАНД

Официальное название: Великое графство Аверланд

Правитель: Курфюрстина Людмила III из Дома Альптраумов, Великая Графиня Аверландская, Княгиня Аверхаймская, Графиня Гайтала

Форма правления: единовластие при поддержке малочисленного провинциального совета верховных владений, ежегодно собирающегося в Аверхайме для помощи курфюрсту

Столица: Аверхайм

Внутренние провинции: княжество Аверхайм

Известные вольные города: Агбайтен, Бернлох, Зархейм, Зорье

Основной экспорт: крупный рогатый скот, модная одежда, изысканный фарфор, лошади, изделия из кожи, вино.

ЗЕМЛИ

В отличие от остальной Империи, Аверланд – это залитые солнцем холмистые равнины, раскинувшиеся с северо-запада на юго-восток между реками Верхний Рейк, Авер и Лазурный Предел. На западе лежат Виссенланд и Нульн, а поднимающиеся на востоке холмы доходят до подножий Чёрных и Краесветных гор, дома гномов, зеленокожих, троллей и кого похуже. На плодородных равнинах Аверланда ежегодно случаются наводнения. Иногда они сеют хаос в поселениях у берегов великих рек, но аверландцы видят в этом плату Таалу за обильные урожаи.

Вдали от рек внутренние земли Аверланда отданы под небольшие деревни арендаторов, разбросанные по дворянским фьефам. В западном и южном Аверланде дворяне занимаются разведением знаменитого аверландского длиннорога, каждый год гоня свои стада на скотные дворы Аверхайма и Лонингбрюка для убоя и экспорта. На юге дворяне выращивают сильных, быстрых лошадей, а на востоке скотоводство уступает место виноградарству и виноделию, поскольку та земля больше пригодна для выращивания отменного винограда. Также восток служит домом для торговцев драгоценными камнями, минералами и мехами. На крайнем юго-востоке, к югу от Мутланда и к западу от Сильвании, находятся три независимых фьефа: Брахланд, Ахтер Авер и Ольд Райдинг. На них претендуют как Аверланд, так и Штирланд, что является источником споров между Великими провинциями. Многие люди добывают руду у подножий Чёрных и Краесветных гор, но немногие из них забираются далеко, поскольку рано или поздно они могут нарушить права гномов, которые, не колеблясь, схватят незадачливого старателя и потребуют компенсации понесённого ущерба (в том числе и морального).

Люди

Аверланд был заселен бригундскими племенами во время великих миграций около -1000 К.И.. И хотя время и миграции привели на землю новые народы, бригундские черты всё ещё сильны. С тёмно-каштановыми волосами, оливковой кожей и серыми глазами аверландцы, как правило, щедры, страстны и ценят честность, но на хвастовство и цветистые слова смотрят свысока. В то же время они имеют репутацию людей непостоянных, из-за чего их считают ветряными.

Однако, большинство аверландцев скажут вам, что в этом виноваты жители тщеславные и падкие на пёстрые наряды Аверхайма.

Тем не менее, Аверланд в целом уважает традиции, и не подвергает сомнению власть великих графов: «*советы это хорошо*», говорит аверландец, «но оставьте болтовню полуросликам». Все помнят, чем закончился эксперимент Штрайссена по самоуправлению, и «Резню 2502 года» воспринимают как предупреждение для всех. Штатное войско Аверланда, состоящее в основном из кавалерии с отрядами местных пикинёров, находится под жёстким контролем великой графини и авермаршала, хотя дворяне командуют и снаряжают собственные полки.

Недавние события в других частях Империи встревожили аверландский двор: шокирующий захват Убершрейка, который в лучшем случае был сомнительным с юридической точки зрения, заставил курфюрстину усомниться в здравомыслии Императора и задуматься о том, что может случиться дальше – и кого ей следует опасаться. В Аверхайме даже ходят слухи, что она предоставила убежище членам свергнутой семьи Юнгфройдов, как в знак милосердия, так и в качестве потенциального инструмента на случай имперского кризиса.

ИНТЕРЕСНОЕ МЕСТО

Штрайссен

Когда-то известный как свободомыслящее исключение в традиционалистском Аверланде, Штрайссен получил хартию вольного города под управлением совета бургомистров. К 2500 К.И. радикалы из штрайссенского университета захватили власть в городе и вели радикальную политику — даже обсуждали отделение и ликвидацию дворянских титулов. Затем в 2502 К.И. неурожай привел к беспорядкам и голоду. Делегация горожан умоляла великую графиню навести порядок. Она навела — с кавалерией, копейщиками и казнями. Хартия была отозвана, и теперь Штрайссен управляется лордом-мэром. Осведомители прячутся как в городе, так и в мантиях, а агитаторы имеют свойство исчезать. Некоторые недовольные, однако, всё ещё замысливают повторную попытку воплотить в жизнь – «реформы», как они это называют, – а некоторые, по слухам, встречаются с другими союзниками, всегда жаждущими видеть человеческие правительства в смятении.



МИДДЕНХАЙМ

Официальное название: Великое герцогство Мидденхайм

Правитель: Курфюрст Борис X из Дома Тодбрингеров, Великий Герцог Мидденхайма, Страж Срединных гор, Бан-Ульрик (Избранник Ульрика)

Форма правления: единовластие, с обширной поддержкой бюрократии

Столица: Мидденхайм

Внутренние провинции: баронство Нордланд, Вестерланд

Известные вольные города: Мидденхайм, Зальценмунд

Основной экспорт: иллюстрированные книги, мёд, соль, витражи, серебряная руда, изделия из серебра.

ЗЕМЛИ

С великолепным видом, открывающимся на Драквальдский лес и далёкие Срединные горы, Мидденхайм - город мостов, шпилей и винтовых лестниц. Город-крепость возведён на вершине могучего плато Фаушлаг, на высоте 500 футов. Говорят, Мидденхайм был создан самим Ульриком как дом для тевтогенов и их веры. Построенный на грубых плато и высоких утёсах, город находится на огромной высоте, в чём убеждаются случайные выпивохи или те несчастные, что не поладили с местными преступными бандами. Сам Фаушлаг пронизан туннелями и пещерами, некоторые из которых были вырублены гномами для защиты города, некоторые тайно вырыты зеленокожими, а некоторые настолько стары, что исследователи содрогаются при мысли о том, кто мог их создать.



ГЕРБ МИДДЕНХАЙМА
ВЫГЛЯДИТ СЛЕДУЮЩИМ
ОБРАЗОМ:

Мидденхайм - крупнейший центр торговли на севере: четыре большие дороги, по одной на каждую сторону света, поднимаются по мостам к четырём городским воротам и несут вести и товары со всех уголков Империи. (Ходят слухи, что мосты могут быть разрушены в чрезвычайной ситуации)

Давным-давно, в «Эпоху трёх Императоров», Мидденхайм был домом для одной из соперничавших императорских династий. Основанная в 1547 К.И., после поражения Графа Генриха на выборах, которые, по его словам, были сфальсифицированы, династия «Волчьих Императоров» правила большей частью земель к северу от Фаушлага на протяжении почти 800 лет — до момента объединения Империи Магнусом Благочестивым.

За пределами Фаушлага власть Мидденхайма простирается примерно на 20 миль к северу и югу и примерно на 50 миль к востоку и западу до границ Мидденланда, Остланда и провинции Хохланд. Мидденхайм претендует на часть Срединных гор, где находится жуткая исправительная колония графа: ряд соляных шахт, работа на которых ведётся силами тех, кто нарушил закон или оскорбил Графа. Небольшие города и деревеньки усеивают оставшуюся часть территорий Мидденхайма, а большие укрепленные постоялые дворы обслуживают каждую из четырёх основных дорог, находясь примерно в полудне пути друг от друга.

Будучи резиденцией Ар-Ульрика, главы церкви Ульрика, Мидденхайм служит домом для грозных храмовников - Ордена Рыцарей Белого Волка, которые составляют ядро Штатного войска Мидденхайма наряду с элитной личной гвардией графа, набранной из Рыцарей Пантеры, прославленной тяжелой боевой кавалерии. Нордландские лесники из Лаурелорна формируют лёгкую пехоту, почти столь же талантливую в скрытности и разведке как и лесные эльфы.

Нордланд простирается от границы Остланда на запад до границ Бросовых Земель и на север от Великого Северного Тракта до берегов Моря Когтей. Два великих леса покрывают Нордланд, вынуждая людей выживать на клочках земли, вырубленных посреди густых чащ и вдоль бесплодной береговой линии. Восточную оконечность Нордланда укрывает край Леса Теней, что возвышается над Остландом. Лес Теней простирается до дороги Эренград-Мидденхайм, пересекает её к северу от Бикерховена и заканчивается на берегу реки Зальц. Побережье Нордланда — пустынное место, где суровый народ влачит скудное существование полагаясь на дары моря. Берега часто окутывает густой туман, а осенью и зимой тут бушуют шторма. От самого западного поселения Харгендорф на восток до Нового Эмскранка берег представляет собой песчаные низменности, усыпанные болотами и трясиными.

Наконец, далеко на западе находится Лаурелорн, царство эонир, известных в Империи как лесные эльфы. Местные жители называют его «Ведьминым лесом» из страха перед его правителем. Как намекает судьба Шлагхюгеля, возможно, на то есть веские причины.

Люди

Жители Мидденхайма считают себя скалой, на которой держится Империя. Упрямые и верные до кровавого безумия, они говорят друг другу: «Когда всё остальное рухнет, мы всё ещё будем здесь, с пылающим пламенем, и мы будем готовы собрать всё это для них». Наследники тевтогенов, типичные мидденхаймцы — высокие, светловолосые и голубоглазые. Они известны своей мрачной решимостью и нежеланием отступать от борьбы, что может привести к шовинизму по отношению к другим гражданам Империи. Действительно, гномы иногда замечают, что во всём государстве молотодержца больше всего на них похожи жители Мидденхайма. Мидденхаймцы уважают частную жизнь, возможно, из-за того, что живут в замкнутых пространствах.

Нордландцы, владыки лесов и морей, похожи на тевтогенских наследников Мидденхайма, хотя среди них чаще встречаются рыжевато-каштановые волосы и серые глаза, возможно, унаследованные от норскийцев, которые часто совершали набеги на их земли. Нордландцы также являются носителями норскийского темперамента, и прочие жители Империи считают жителей Нордланда обладателями «утонченности диких кабанов».

Интересное место

Шлагхюгель

В дне езды на юг от Харгендорфа, на западном берегу реки Демст, находится заброшенная деревня Шлагхюгель. Основанная дедом нынешнего барона, деревня была попыткой медленно расширяться к западу от Демста. В деревне находился любопытный старинный каменный круг — барон считал его святым местом. Сорок семей были отправлены в Шлагхюгель, чтобы начать новую жизнь. По прошествии нескольких лет казалось, что эонир будут терпеть Шлагхюгель; некоторые даже пришли торговать.

И вот однажды летней ночью пять лет назад жители Шлагхюгеля исчезли. Расследование подтвердило новость: все люди и животные пропали. Никаких следов насилия, никаких трупов. Единственными ключами к разгадке были два слова, вырезанные на дереве в деревенской общине: «туман» и «милосердие».

ГЕРБ НОРДЛАНДА
ВЫГЛЯДИТ СЛЕДУЮЩИМ
ОБРАЗОМ:



МИДДЕНЛАНД

Официальное название: Великое герцогство Мидденланд

Правитель: Курфюрст Леопольд II из дома Бильдхофенов, Великий Герцог Мидденланда, Князь Карробургский, Защитник Драквальда

Форма правления: единовластие; хотя Великое герцогство «официально» является феодальным с провинциальным собранием, состоящим из членов верховных владений, бургомистров и представителей церкви, они не встречались с тех пор, как Великая провинция была реформирована в 2429 г. К.И.

Столица: Карробург

Внутренние провинции: княжество Карробург, протекторат Драквальд

Известные вольные города: Дельберц, Магнусдорф, Ульфензее, Вюрминг

Основной экспорт: медь, железо, древесина «железный дуб», вино, шерсть, шерстяные изделия.

ЗЕМЛИ

Мидденланд простирается на восток от реки Рейк на юге и Бросовых Земель на западе до границ Хохланда на востоке и Мидденхайма на севере. Драквальдский лес, бывший когда-то домом драконов, устилает большую часть этих земель. Люди заселили лишь некоторые его территории, так как Драквальд это опасное место - зверюлыды и прочие твари издавна скрываются в его чаще.

На юго-западе раскинулись Зеркальные холмы, также известные как Мидденские болота. Эти озера неподвижны, словно стекло идеально отражающее ночное небо. Поговаривают, что здесь живут призраки давно умерших воинов, а странные огни плывут среди тумана, маня неосторожных путников за собой. В этих краях ходят слухи о загадочном «болотном народе» см. «Неспокойные ночи и трудные дни».

На юго-востоке находятся бесплодные Воющие холмы, родина железных рудников и пронзительных ветров. К северу отсюда располагаются Воющие высоты, дремучая лесистая местность, полная зеленокожими и богатыми рудными залежами. К северо-западу, более чем в сотне миль к западу от Мидденхайма, земля погружается в огромное болото «Шадензумпф». Болото оспаривается Мидденхаймом и Мидденландом, но не представляет большой ценности. Местные владения Каммен, Баршланд и Шандензумф - излюбленные убежища преступников, бегущих от правосудия.

На севере раскинулся Лаурелорн, чьи эльфы настроены враждебно из-за давних притязаний Мидденланда на протекторат над лесом, унаследованный от старых Драквальдских Императоров. Однако эонир ясно дали понять, что их лес не нуждается в человеческой «защите». Несколько суровых уроков за прошедшие годы, наконец, донесли эту мысль жителям Мидденланда.

ГЕРБ МИДДЕНЛАНДА
ВЫГЛЯДИТ СЛЕДУЮЩИМ
ОБРАЗОМ:



Люди

Мидденландцы происходят от двух великих племен: воинственных тевтогенов с востока, основавших Мидденхайм, и аристократических тюрингов, населявших западный Драквальд. В отличие от тевтогенов, тюрингские вожди приветствовали возвышение Сигмара, получив власть над Мидденландом и владение его Рунным клямом. Потомки тюрингов отличаются высоким ростом и благородной внешностью, каштановыми волосами и карими глазами.

Смешение народов отражает противоречивую историю Мидденланда и Мидденхайма: иногда они объединялись, иногда разделялись, иногда были союзниками, иногда врагами. Отношения были настолько непростыми, что в 1550 К.И., после почти 400 лет нахождения в составе Мидденхайма, Мидденланд восстановил свою независимость. Мидденландцы присоединились к Волчьим Императорам; девять лет спустя их объединённые армии захватили Карробург.

Мидденландцы, особенно выходцы с запада, более разговорчивы и открыты, чем их мидденхаймские кузены, однако любовь к ораторскому искусству не сделала их мягкими на войне. Жители Мидденланда считаются «крепко сбитыми». Ядро их Штатного войска составляют крепкие пикинёры и алебардчики из числа бюргеров и крестьян.

ИНТЕРЕСНОЕ МЕСТО

Карробург

Карробург, столица Мидденланда, построен на крутых склонах, возвышающихся над северо-восточным берегом Рейка. Когда-то королевский город, теперь это лабиринт извилистых улиц и лестниц, где высота жилья над рекой и городскими стоками служит признаком статуса. На скалах высечен впечатляющий дракон, напоминающий о тех временах, когда город был столицей Драквальда. Здесь также находится лучшая в Империи школа ораторского искусства, ещё одна реликвия тех дней, когда Карробург был королевским городом.

На вершине расположены два дворца: Дракшлосс и Стекланный дворец. Дракшлосс — большая из двух, ныне заброшенных, резиденций драквальдских императоров. Дворец древний и высокий, со множеством узких окон, запёртых цепями. Когда-то величественный и гостеприимный, его избегают с тех пор, как Император Борис Златолюбец и его двор умерли здесь в 1115 К.И. от Великой Чумы. Любые попытки вновь открыть Дракшлосс заканчивались безумием и смертью — даже воры избегают дворец, как чумы. **ОНА ЖЕ ЧЕРНАЯ ЧУМА**

Стекланный Дворец принадлежит Великому Герцогу Леопольду фон Бильдхофену, Князю Карробургскому. Семья старинная, восходящая своими корнями к дворянству Драквальда и даже считает императора Магнуса своим родственником. Хотя великий герцог уехал из Карробурга к своему младшему брату и наследнику Зигфриду и живет в родовых поместьях в Бильдхофене, он часто возвращается по важным поводам. Леопольд проводит церемонии во дворце, чтобы напомнить всем о претензиях его семьи на императорский трон - потенциальный вызов не оставшийся незамеченным в Альтдорфе.

ЗАБАВНО, Т.К. В КНИГЕ «ЛЕГЕНДА
О СИГМАРЕ» ТЮРИНГИ - ЭТО
ГРОЗНЫЕ БЕРСЕРКИ, КОТОРЫЕ ДАДУТ
ПРИКУРИТЬ НОРСКИМ ПЛЕМЕНАМ

НУЛЬН

Официальное название: Великое графство Нульн

Правитель: Курфюрстина Эммануэлла из Дома Либвицев, Великая Графиня Нульнская, Графиня Виссенландская, Герцогиня Мейсенская (в Зуденланде)

Форма правления: в Нульне два правительства: графство Виссенланд является феодальным, с провинциальным собранием представителей верховных владений, главами церквей и бургомистров, которое собирается в Виссенбурге; графство Нульн управляется единовластно

Столица: Нульн

Внутренние провинции: графство Виссенланд

Известные вольные города: Хальстат, Нульн, Виссенбург

Основной экспорт: изделия из серебра и золота, модная одежда, спиртные напитки.

ЗЕМЛИ

«Корона, сверкающая тысячей драгоценных камней», город-государство Нульн — второй по населённости город-государство Империи, но первый в социальной жизни, культуре и искусстве. Город, в котором находится Имперская артиллерийская школа и древний Нульнский университет, считающийся одним из лучших в мире. Даже состоятельные родители из Арабии посылают своих детей учиться в Нульн.

Нульн стоит на треугольнике земли, где реки Авер и Верхний Рейк сливаются, образуя Рейк, что делает город-государство естественным центром торговли южной Империи. Последний глубоководный порт на Рейке, здесь швартуются даже корабли из Эсталии, а торговые дома Мариенбурга содержат склады и агентов в Нульне. Граничащий на северо-востоке со Штирландом, на востоке с Аверландом, на юге с Зуденландом, а на северо-западе с Рейкландом, Нульн остался независимым, будучи достаточно богатым для содержания любой армии, в которой он нуждался — часто тилейских «псов войны». За пределами города территория Нульна простирается примерно на 40 миль к северу, востоку и югу и на 60 миль к западу, в Серые горы. В то время как фермы и деревни обеспечивают Нульн продовольствием, большая часть еды импортируется по рекам.

Провинция Виссенланд занимает плодородный клин земли меж Серых гор на западе, реки Золл на востоке, реки Гриссен, граничащей с Рейкландом на севере, и феодальными владениями Виссенрхюрер, Бирбах и Пфайльдорф, образующих границу с Зуденландом на юге. Тёплые низменности располагают к выращиванию превосходного винограда, а прохладные возвышенности у гор — место производства тонкой шерсти «виссенландской белой». Хотя в горах есть твердины гномов, люди также добывают здесь серебро, которое затем отправляется в Нульн и Виссенбург.

Несмотря на то, что Виссенланд присоединился к Нульну под началом курфюрстины в её роли графини Виссенландской, она редко держит двор в Виссенбурге, считая виссенландцев скучными и чрезмерно религиозными болванами. Вместо этого она передала повседневное управление канцлеру, который следит за тем, чтобы налоговые поступления приходили в Нульн в срок и в полном объеме. Виссенланд снабжает Штатное войско алебардчиками и лучниками, однако зависимость Нульна от наёмников, говорит о посредственной подготовке местных войск.

Люди

Считающийся плавильным котлом утонченных людей и культуры, Нульн — один из самых космополитичных городов Империи. Многие из его жителей — эмигранты или их потомки. Бретонцы, тилейцы, гномы и даже высшие эльфы смешиваются с иноземцами, образуя мирское и утонченное население, считающее себя самым опытным, культурным и сведущим в имперских делах.

Внешне большинство нульнцев и их кузенов-виссенландцев напоминают своих предков-мерогенов: высокие и светложие, с рыжевато-коричневыми волосами и глазами от светло-серого до темно-карего. «Деревенские» виссенландцы, в частности, сохранили характер мерогенов: надежные, суровые до скукоты люди, скучные на эмоции и неумолимые в гневе.

Великая Графиня Эммануэль фон Либвиц, красивая и декадентская, любит Нульн и проводит почти всё своё время, устраивая сказочные балы и ужины, длящиеся целыми днями. Хотя Нульн официально является городом-государством со своим собственным уставом и советом, Великая Графиня, несмотря на это, остаётся хитрым правителем, сохраняющим жёсткий контроль над городом при помощи разумных подарков и тонких, но строгих наказаний: большинство опасаются отказа в приглашении на дворцовый бал больше, чем заточения в темнице. Однако свободный люд Нульна принимает подобное, поскольку вне политики Великая графиня дает им полную свободу в жизни.

Нульнцы, в отличие от виссенландцев, имеют репутацию гораздо более экспрессивных и общительных людей, склонных к яркой жестикуляции, что, быть может, они переняли у большой городской тилейской диаспоры. Нульнцы также любят яркую одежду и украшения; говорят, что у самой курфюрстины более 10 000 полных нарядов.

Несмотря на то, что у Нульна есть собственная большая и эффективная армия, состоящая из обученных отрядов аркебузирова и алебардчиков, а нульнская артиллерия остаётся лучшей в Империи, город-государство среди всех Великих провинций наиболее полагается на наёмников. Тилейские кондотьеры «Голубая цапля» находятся на службе города уже более века.



ТАК ВЫГЛЯДЯТ ГЕРБЫ НУЛЬНА И ВИССЕНЛАНДА (В СОСТАВЕ НУЛЬНА):

СКОРЕЕ ВСЕГО
ИМЕЕТСЯ
В ВИДУ
КУРЮРСТИНА

РЕЧЬ ИДЁТ
О КУРЮРСТЕ
МИДЕНЛАНДА
ЛЕОПОЛЬДЕ II

26 Форгехайма, 2512 К.И.
18 Форгехайма, 2515 К.И.

Дорогая Эм, прошлой ночью мне приснилось, как я вновь попала в Мидденхайм. Или это был Нульн?

Пы появилась в моем сне, незванная, но всегда желанная. Это мысленно вернуло меня к той ночи в опере, к Кольцу Песнь Ниббл Унгера. Я вспоминаю твой душераздирающий наряд — какую сенсацию ты произвела. (Стоит ли удивляться, что ты вскружила голову Лео, но не более того. Давай не будем ссориться вновь)

Нульн славится своей атмосферой, но без тебя он ничто. Нуль и пустота, если согласишься. Напоминает мне о последнем разе, когда я была здесь и обнаружила, что тебя вызвали по срочному делу. Моё сердце замерло. Я могла бы поклясться, что ты была там, и твой дворецкий принял меня за кого-то другого. Он сказал мне, что бал во дворце отменяется! Должно быть, дела не терпели отлагательств.

Мне никогда не позволят ни пойти на бал, ни навестить тебя в Нульне. Сёстры сочли бы это слишком захватывающим, и фон Ашендорф выдала бы дополнительную дозу хосписных трав, которые, я не сомневаюсь, просто чудной корень.

Пожалуйста, навести меня. Что бы они ни говорили: я НЕ страдаю от своих нервов.

Мои видения реальны!

Белла Х

СКАЗКА О ДВУХ ШКОЛАХ

Возможно, самым известным учреждением Нульна является Имперская артиллерийская школа. Находясь в авангарде новых разработок в области пороха, паровых двигателей, осадных орудий и многого другого, школа также является крупнейшим пушечным литейным заводом в Империи. Нульнцы по праву гордятся школой, большим зданием, увенчанным башнями, бойницами, ухмыляющимися горгульями и списанными со службы артиллерийскими орудиями. Гости со всей Империи приезжают, чтобы учиться там или попытаться переманить опытного инженера или талантливого инструктора по артиллерийскому делу.

Имперская артиллерийская школа принимает множество нульнских сирот, заботясь и обучая тех, кто лишился опеки, что только способствует дальнейшему восхвалению учреждения в глазах жителей Нульна. Даже гномы, приложившие руку к основанию школы, признают, что оружие, сделанное в Нульне, является вершиной человеческого мастерства.

Менее примечательным, к великому сожалению, является Инженерный колледж. Почти полностью разрушенное в результате ужасного пожара и до сих пор вызывающего споры обрушения канализации в 2504 К.И., здание так и не получило средств, необходимых для его восстановления. Строительные леса покрывают впечатляющие стены Колледжа, и лишь несколько его кузниц, лекционных залов и библиотек всё ещё работают. Однако есть те, кто верит в будущее Колледжа, а некоторые даже подозревают, что Имперская артиллерийская школа могла иметь какое-то отношение к пожару 2504 К.И. Это привело к соперничеству между двумя институтами, о котором, похоже, в Имперской артиллерийской школе мало кто знает.

После событий «Смерти на Рейке» и при условии, что она выжила, гном-инженер Айндулс Иземберд («Смерти на Рейке», стр. 36) занимает должность преподавателя в Инженерном колледже. Стремясь оставить события вокруг сигнальной башни позади, она вместо этого стала одержима доказательством ценности колледжа и бросила вызов Колледжу, а некоторые даже подозревают, что Имперская артиллерийская школа могла иметь подходящую группу наемников для защиты нового экспериментального парового танка колледжа, прозванного его конструкторами Красным Стариком, от саботажа во время гонки. Хотя Имперская артиллерийская школа не относится к гонке так серьезно, как Айндулс, и не собирается саботировать Красного Старика, это не значит, что кто-то ещё не заинтересован в краже этого оружия во время гонки.

ИНТЕРЕСНОЕ МЕСТО

Доттенбах

Выше по течению от Виссенбурга вдоль реки Вайс, за Венингеном, находится деревня Доттернбах. Ранее ничем не примечательный, если не считать тонкой шерсти, производимой местными пастухами, Доттернбах прославился год назад, когда группа ученых из Нульнского университета обнаружила каменные пирамиды и гробницы досигмаридских времён в заросших глубоких ущельях предгорий. Эта новость вызвала ажиотаж среди искателей сокровищ, и спешка с претензиями на раскопки стала актуальной проблемой. Недавние слухи говорят, что некоторые ушедшие старатели больше не возвращаются.



СОБЫТИЯ
ПЕРВОГО
ТОМА
«ГОТРЕКА
И ФЕЛИКСА»

ОСТЛАНД

Официальное название: Великое княжество Остланд

Правитель: Курфюрст Ганс-Хальс III из Дома Тассенингов, Великий Князь Остландский, Князь Вольфенбургский, Граф Тассенинка

Форма правления: феодальное с законодательным провинциальным парламентом представителей верховных владений, который собирается в Вольфенбурге

Столица: Вольфенбург

Внутренние провинции: Северная Марка

Известные вольные города: Борград, Бозенфельс, Хохнар, Канод, Коленград, Любрехт, Обельштейн, Рауков, Штайлштанд, Ванденгарт

Основной экспорт: оловянная посуда, соль, сыры, водка, древесина.

ЗЕМЛИ

Остланд известен по всей Империи зловещим Лесом Теней, который покрывает большую часть провинции. Лес имеет форму руки, сжимающей плечи Средних гор, возвышающихся над его центром. Средние горы никем не управляются, так как на них претендуют все окружающие провинции. Давным-давно горы были домом для королевств гномов, но они покинули свои владения и запечатали их навсегда, проклиная горы по неведомым причинам. (см. «Рогатая крыса».) Никто никогда не находил потерянный Караз Гумзул, и теперь в гористой части Остланда находятся оловянные рудники, разрабатываемые местными городами и деревнями.

Давным-давно, ещё до основания Империи, племя удозов завоевало и заселило земли от реки Урской до северного Линска. Это привело их к конфликту с унголами. Постепенно удозы и их потомки остландцы были оттеснены, а Остланд был вынужден отказаться от своих претензий на восточные территории во время господарских вторжений, приведших к основанию Кислева. Сейчас единственная территория Остланда, не покрытая лесом, — это северное побережье Моря Когтей и продуваемая ветрами Северная Марка, граничащая с Кислемом.

Лес Теней, протянувшийся на юго-запад от края Нордланда до реки Талабек, у многих ассоциируется с Остландом. Тёмный и заросший, он хранит множество тайн, некоторые из которых старше самой Империи, и их лучше не раскрывать. Лесники и другие путники, заходившие глубоко в чащу, уверены, что, когда они не смотрят, лес меняет тропы, дабы сбить с толку тех, кто его разозлил, и, возможно, даже убить их. Промозглый и местами заболоченный, лес служит домом ценной дичи, вроде оленей и кабанов, а также для искажённых существ, таких как гигантские пауки, болотные осьминоги и даже бормохваты.

Штатное войско Остланда, возглавляемое Великим князем, состоит из тяжёлой знатной княжеской кавалерии, а также крепких лесорубов и алебардчиков из городов Северной Марки.



Люди

Происходящие от древнего племени удозов, остландцы демонстрируют типичные черты своих древних предков: невысокие и коренастые, с оливковой кожей, каштановыми волосами и карими глазами. Бородам и зачёсанным волосам остландцы предпочитают длинные усы и заплетённые в косы волосы, причём богатые заплетают свои шевелюры серебряной нитью. Одежда как богатых, так и бедных отчетливо выдаёт восточные черты, отражающие их частые контакты с Кислемом.

Остландцы носят репутацию упорных и упрямых как бараны людей, под стать их местному богу быков Гувауру. Жители империи часто задаются вопросом: «кто более упёртый: гном или остландец?». Эта черта хорошо служит им не только при столкновении с лесными опасностями, но и во времена, когда с востока угрожает захватчик, будь то кислевит или мародёр Хаоса. Живя в бедной стране, остландцы также славятся своей бережливостью, умея обходиться всем, что есть под рукой. Распространённая шутка гласит, что остландцы варят каменный суп только из одного камня, чтобы не тратить хорошие камни. Хотя это и преувеличение, остландцы умеют извлекать максимальную пользу из того, что имеют, и не хотят ничего выбрасывать.

ИНТЕРЕСНОЕ МЕСТО

Северная Марка

Северная Марка, которую часто называют просто «Марка», расположена на берегу Моря Когтей. Прибрежные города, разбросанные по ветреным лугам, простираются от Эренграда до мидденхаймских дорог. Дорожные сборы важны для Великого князя, и налоги, которые он устанавливает, являются частой причиной споров с Мидденхаймом. Управляемая маркграфом севера из крепости Шёнфельд, Северная Марка пыталась активно использовать для торговли часть морского сообщения между Кислемом и западом, но корабли обычно обходят сонные порты Залькалтена, Штильштанда и Зиверхофа в пользу Мариенбурга. Вместо этого основные экспортные товары Марки — это солёная рыба и острый сыр из овечьего молока, что породило известное прозвище «сыроголовые».

РЕЙКЛАНД

Официальное название: Великое княжество Рейкланд
Правитель: Император Карл-Франц I из Дома Хольцвиг-Шлиштайнов, Великий Князь Рейкланда, Князь Альтдорфа, Граф Западной Марки, Защитник Веры Сигмаровой.

ОН ЖЕ СОВЕТ
РЕЙКЛАНДА

Форма правления: феодальное с провинциальным советом и провинциальным собранием представителей верховных владений, которые часто встречаются в Альтдорфе
Столица: Альтдорф

Внутренние провинции: княжество Альтдорф, эрцгерцогство Верхний Тойфель.

Известные вольные города: Эссель, Фильбах, Гармдек, Гитбург, Герльбах, Ёгент, Йеттенберг, Калеган, Кемпербад, Лодер, Пфронт, При, Таме.

Основной экспорт: пиво, изысканная одежда, древесина, металлы, иконы, вино, шерсть.

СЛАВНЫЙ РЕЙКЛАНД!

Рейкланд подробно описан в книге правил **Warhammer Fantasy Roleplay**. Стартовый набор **WFRP** предлагает углубляться в детали Рейкланда, города Убершрейк и окружающего его герцогства.

ЗЕМЛИ

Рейкланд - это дом имперского правительства, чья резиденция, Альтдорф - крупнейший и самый разнообразный город Империи. Сей факт делает Рейкланд престижным и ярким. Пусть другие провинции относятся к этому с пренебрежением, если не с откровенным презрением, но мало кто может отрицать, что благосостояние Рейкланда только росло за последние десятилетия. У Великого княжества есть все преимущества, дабы сделать себя и своих жителей успешными.

Рейкланд, самая западная из Великих провинций Империи, раскинувшаяся от Серых гор на западе до реки Рейк и от Бросовых Земель на северо-западе до Кровавой Крепости и Гриссенвальдского леса на юге. Большая часть земель Великой провинции покрыта Рейквальдским лесом, однако люди построили на его территории дороги, города и фермы. Тем не менее, дремучий лес по-прежнему скрывает в себе опасности и тайны, которые заставляют робких прижиматься к дорогам: в лесах обитают зеленокожие и зверолоуды, а древние доимперские памятники соблазняют как искателей сокровищ, так и ученых.

Между лесом и Серыми горами протянулся Форбергланд, земля лугов и небольших лесов, служащая житницей Рейкланда, особенно плодородной на юге. Предгорья, где встречаются Форбергланд и Серые горы, скрывают прибыльные рудники, хотя эти места порой становятся предметом раздражения и споров с местными королевствами гномов.

Однако именно река Рейк символизирует Рейкланд — «наша река», как зовут её многие рейкландцы, к большому неудовольствию соседних Великих провинций. Империя зависит от своих рек, и почти вся её торговля проходит по Рейку, во многом обогащая города на его берегах и особенно богатую альтдорфскую казну. Рейк настолько важен, что Император содержит большой флот и флот речной стражи для борьбы с пиратством и обеспечения безопасного поступления налогов.

Люди

Высокие, темноволосые и сероглазые, из всех народов Империи потомки унберогенов самые оптимистичные, дальновидные и предприимчивые - как они сами с радостью заявляют! В этом есть доля правды, несмотря на то, что Рейкланд и без того благословлен плодородными землями, богатыми рудниками и прибылью от торговли на Рейке - всеми составляющими процветающей провинции.

И всё же за приветливыми улыбками рейкландцев кроется тревога - что-то не так. Всё «чувствуется» как-то неправильно, и многие начинают беспокоиться. Судя по слухам, император, который подавал большие надежды после избрания, в последние годы ведёт себя непредсказуемо. А затем был шок от его внезапного переворота против правителей Убершрейка, дома Юнгфройдов, вопреки законам и обычаям Империи и Рейкланда. Рейкландцы опасаются, что хорошие времена подходят к концу.

ИНТЕРЕСНОЕ МЕСТО

Аббатство Святой Ульрики

Шаллианский женский монастырь и святилище в холмах Форберггланда к западу от Богенхафена, был назван в честь великой воительницы Святой Ульрики, отказавшейся от насилия, дабы одолеть князя демонов Нургла, и был основан на месте её легендарной победы. Сегодня это место паломничества, куда приходят паломники, от сильных до кротких, для молитв, и в поиске чудесного исцеления. В праздничные дни сёстры выставляют напоказ кости и затупленные орудия святой перед верующими, после чего следует публичное исцеление. Колькопф, местная деревня, предоставляет еду и другие услуги аббатству, а для зажиточных паломников есть большой постоялый двор «Три голубя».



ШТИРЛАНД

Официальное название: Великое графство Штирланд

Правитель: Курфюрст Альберих из Дома Гаупт-Андерсенов, Великий Граф Штирланда, Князь Вуртбадский, Владыка Сильвании

Форма правления: феодальное с провинциальным советом верховных владений, который собирается раз в два года в Вуртбаде, чтобы дать советы государю.

Столица: Вуртбад

Внутренние провинции: графство Сильвания, княжество Вуртбад

Известные вольные города: Аулен, Быловаш, Фленсбург, Шрамлебен, Вальденхоф

Основной экспорт: шерстяные изделия, вино, солёная рыба, изделия из дерева.

ЗЕМЛИ

Штирланд - суровая провинция, носящая репутацию жуткого сельского захолустья несмотря на свою территориальную близость к центрам имперской власти, в основном из-за соседства с ужасными землями Сильвании.

Окружённая Краесветными горами и тремя великими реками Империи, северная часть Великой провинции, протекающая вдоль берегов Штира и укрытая южной оконечностью Великого леса. К востоку, за Зигфридгофом, лес редет и распадается на внушающий страх Голодный и Мрачный леса, места с дурной славой.

Холмы Штирхюгель занимают западную, холмистую местность, которая была первым домом племени азборнов. Пересечённые Старым Гномьим и Нульнским трактами, они в основном служат домом для деревень пастухов. Однако среди их туманных долин спрятаны гробницы древних вождей азборнов, которые местные жители считают проклятыми.

Люди

Штирландцы - потомки азборнов, обычно среднего роста, загорелые, с каштановыми волосами и глазами. Это суеверный народ - жители более космополитичных частей Империи, особенно рейкландцы и нульнцы, считают штирландцев простолюдинами. Городскому населению обычаи местных кажутся странными. Например, когда незнакомец приближается к деревне в холмах Штирхюгель, дети бросают в него свиной помет, полагая, что это отгоняет злых духов. Человек, покрытый свиным навозом, считается хорошо защищённым.

Что касается формальной религии, то церковь Таала долгое время доминировала в Штирланде, но в последние десятилетия наблюдается рост числа последователей Сигмара, особенно в городах, благодаря усилиям странствующих священников, посланных из Рейкланда в качестве миссионеров. И хотя открытой враждебности замечено не было, многие штирландцы не считают верным отказ от своей прежней верности Таалу.



Штирландцы также известны двумя навязчивыми идеями: происхождением и пивом. Штирландцы - печально известные пивные снобы, ревностно хранящие свои рецепты и утверждающие, что, мол, никто другой не варит настоящего пива. Они почти так же фанатичны в отношении происхождения: штирландец помнит своё генеалогическое древо как минимум на семь поколений, знает все связи с другими семьями и может говорить о генеалогии, пока вы не начнёте молить о пощаде. Гости Штирланда добиваются наибольшего успеха, когда умудряются отыскать родственную связь с местными, какой бы далёкой она ни была.

Штирландцы в центральной части Великой провинции известны своей неприязнью к полуросликам; они до сих пор возмущаются решением полуторатысчелетней давности, согласно которому их лучшие пахотные угодья были переданы «коротышкам» во время основания Мутланда, и штирландцам не нравится, когда другие шутят, что любовь к пиву и генеалогии делает их наполовину полуросликами. Хотя это негодование редко выливается в насилие, вера в то, что полурослики в душе своей воры, здесь сильнее, чем в любой другой части Империи.

Штатные войска Штирланда состоят из дворянской кавалерии сильнейших баронов и пехоты, набранной в деревнях и городах. Во времена великой нужды курфюрсты могут призвать армии Сильвании, хотя этого не случалось веками. То, как графы-вампиры отреагируют на новый призыв, чрезвычайно беспокоит штирландских вельмож.



ИНТЕРЕСНОЕ МЕСТО

Графство Сильвания

Именно к востоку от Штирланда — в страшном графстве Сильвания — находится исторический дом графов-вампиров из дома Карштайнов. От Зигфридхофа, где доминирует Морр, до Краесветных гор между Пределом Авер и Штиром, находится Сильвания — земля мрака. Восточная часть — самая безрадостная, там на скалистых вершинах высятся замки старых графов-вампиров, глядя вниз на жуткие города. Большинство пытается забыть о существовании Сильвании. Даже гномы избегают её, предпочитая дорогу на юг через Мутланд или северный Остермарк.

Представитель Сильвании владеет поместьем «Чёрный дом» в столичном княжестве Вуртбад. Представитель восточных земель редко приходит ко двору, и многие шепчут, что проклятие вампиризма поразило поместье.

ЗУДЕНЛАНД

Официальное название: Великое баронство Зуденланд

Правитель: Курфюрстина Этелька Молрелла из Дома Топпенгеймеров, Великая Баронесса Зуденланда, Баронесса Пфайльдорфская, Баронесса Гешбергская

Форма правления: феодальная с провинциальным собранием представителей верховных владений, лидеров церквей и бургомистров, которое собирается раз в два года в Пфайльдорфе, чтобы дать совет курфюрсту.

Столица: Пфайльдорф

Внутренние провинции: марка Веннланд

Известные вольные города: Гешберг, Ласперг, Мекленбург, Мейсен, Эшель, Пфайльдорф, Вустербург

Основной экспорт: медная и оловянная руды, изделия из бронзы и латуни, сельскохозяйственная продукция, сыр, сапоги.

ЗЕМЛИ

Далеко на юге, часто не замечаемая остальной Империей, раскинулась Великая провинция Зуденланд, которой правит Великая Баронесса Этелька Морелла фон Топпенгеймер. Одна из самых молодых Великих провинций, Зуденланд, был основан Магнусом Благочестивым в 2305 К.И. на руинах потерянного Солланда, опустошенного вторжением Горбага Железного Когтя в 1712 К.И., и южной половины Виссенланда, чем виссенландцы в обеих провинциях всё ещё возмущены.

По форме напоминающий наконечник стрелы, Зуденланд лежит между Серыми горами на западе, Верхним Рейком и Аверландом на востоке и Нульным на севере. Чёрные горы и королевства гномов, включая Хазид Хафал, карак Гантук, карак Хирн и карак Ангажар, очерчивают границы Великого баронства на юге. Зуденланд протянулся от богатых пахотных угодий Пфайльдорфа примерно на 100 миль к югу, затем постепенно поднимается по слегка поросшим лесом холмам к землям, на которых разводят крупный рогатый скот и овец в тени Чёрных и Серых гор. Там же добывают полезные ископаемые из богатых медных, оловянных и золотых жил, хотя гномы утверждают, что это золото крадётся из их затерянных шахт и гробниц.

Поскольку Зуденланд считается захолустьем, большая часть торговли с иноземцами ведётся в Пфайльдорфе на большой Марктплац, на месте слияния Золл и Верхнего Рейка. Реки имеют решающее значение для экономики Зуденланда, поскольку руда и готовая продукция доставляются на баржах из портов вверх по реке до Мендельхофа и Кроппенлебена. Это делает их богатыми мишенями для речных пиратов, потому что Великая баронесса содержит большой флот речной стражи.

Зуденланд контролирует Штатное войско, состоящее, помимо личной кавалерии Великой баронессы и городского ополчения, из лёгкой пехоты, сформированной из дорожной и речной стражи, а также пехоты с топорами и молотами из марки Веннланд на юге. Великая баронесса также может сослаться на заключённые договоры, чтобы призвать войска из гномьих владений, хотя сами гномы успешно придерживаются политики «держите от нас подальше ваши глупые гражданские войны». Маркграф Веннландский командует Штатным войском от имени курфюрстины — как «зуденмаршал».



ГЕРБ ЗУДЕНЛАНДА
ВЫГЛЯДИТ СЛЕДУЮЩИМ
ОБРАЗОМ:



ТАЯЩИЙ ОБИДУ

Во времена когда Солланд был разрушен ВАААГХом! Горбада Железного Когтя, Рунный клык провинции считался утерянным. Эти древние клинки были созданы рунным кователем гномов Алариком Безумным и подарены зарождающейся Империи, дабы укрепить её силу. С тех пор клинки были реликвией курфюрстов Империи, не только оружием, но и знаком их должности. Горбад вырвал Рунный клык Солланда, Таящий Обиду, из предсмертной хватки Элд্রেда, последнего курфюрста провинции.

Спустя столетия клинок был найден таном гномов Эгримом Каменным Молотом с помощью группы верных авантюристов. Найденный глубоко под Краесветными горами, он был возвращён в Альтдорф в знак признания древней связи между Империей и её союзниками-гномами. Без курфюрста Солланда, владеющего им, клинок хранился в Альтдорфе и вверялся самым достойным героям Империи — в настоящее время он находится во владении рейкмаршала Курта Хельборга. Хотя правители Зуденланда предприняли несколько попыток завладеть клинком, пока ни одна из них не увенчалась успехом.

Кое-кто в Зуденланде, опасаясь слабого положения своей провинции на сцене имперской политики, считает, что приобретение Таящего Обиду — необходимый шаг в обеспечении будущего Зуденланда. Хотя большинство согласны с тем, что любая попытка забрать Рунный клык у Курта Хельборга была бы по меньшей мере неразумной, некоторые при дворе баронессы начали шептаться, что оружие, найденное Эгримом Каменным Молотом, не было Таящим Обиду. Согласно этому слуху, почти наверняка сфабрикованному, оружие, найденное под Краесветными горами, было ещё одним гномьим клинком аналогичного мастерства, и что настоящий Рунный клык всё ещё ждет тех, кто его найдёт. Со своей стороны баронесса прагматична. Хотя это слишком маловероятно для серьезного рассмотрения, если кто-то принесет ей Таящего Обиду или вообще любой достаточно убедительный гномий клинок, она наверняка рассмотрит возможность использования его для укрепления своего влияния. Тот, кто поможет ей в этом, несомненно, получит большую награду. Однако клинок должен быть настоящим оружием гномов, и должна существовать подходящая история его героического нахождения. Поговаривают что несколько предприимчивых людей уже планируют походы в Серые горы, чтобы обыскать древние твердыни гномов в поисках подходящего оружия.

Люди

Современные зуденландцы, в значительной степени происходящие от племен мерогенов и меноготов, представляют собой смешение двух древних народов, вынужденных объединиться, когда Магнус Благочестивый попытался заполнить вакуум, образовавшийся после потери Солланда. Два народа сильно отличаются друг от друга: мерогены напоминают своих родственников из Виссенланда и Нульна, в то время как меноготы ниже ростом, с загорелой на солнце кожей, каштановыми волосами и глазами.

Жители Зуденланда считаются тихими, задумчивыми людьми, как будто прошлое давит на них. Когда-то известный как Великая провинция Солланд, этот регион был опустошён в 18 веке во время вторжения орков под предводительством Горбага Железного Когтя. Население было вырезано, правящая семья принесена в жертву орочьим богам, земли и города выжжены, Рунный клык потерян — как будто шок от этого всё ещё давит тяжелым грузом, и, хотя провинция была восстановлена и переименована, это мало что изменило.

Реформы Магнуса мало что сделали для улучшения положения, поскольку Виссенланд и Зуденланд иногда конфликтовали из-за контроля над рекой Золл и прилегающими к ней богатыми пахотными угодьями. Виссенланд до сих пор возмущается тем, что его южная половина отторгнута от него, в то время как многие, кто там живет и чьи предки изначально были виссенландцами, всё ещё возмущаются тем, что ими правит «чужой» дом. Наряду с последствиями разрушения Солланда это оставляет для правления Великой баронессы неустроенную землю.

Хотя культ Сигмара распространяется благодаря странствующим рейкландским священникам, большинство сельских зуденландцев поклоняются Рие, особенно в западной, более новой части провинции. К востоку от реки Золл, чем дальше в «Старый Солланд», тем более заметными становятся поклонники Золя, меноготского бога мести и, как говорят некоторые, одного из аспектов Солкана. Жрецы Солкана призывают к восстановлению Солланда как Великой провинции. Беспорядки между последователями Райи и Солкана — постоянная головная боль властей.

Ландшафт усеян стоячими камнями и каменными кругами, некоторые из которых всё ещё используются, хотя храмы теперь более распространены. К востоку от реки часто встречаются старые замки и заброшенные города Солланда, разрушенные во время вторжения Горбада. Говорят, что глубоко в предгорьях и долинах юга верность Сигмару и другим привычным божествам встречается редко, и что местные жители присягнули более древним, малоизвестным богам.

ИНТЕРЕСНОЕ МЕСТО

Кройцхофен

Далеко на западе Зуденланда, глубоко в предгорьях, где встречаются Крепи и Серые горы, деревня Кройцхофен служит важным перевалочным пунктом для торговли с Бретонией и Тилеей из-за двух ключевых географических особенностей. Во-первых, это перевал Мондидье, ведущий в бретонский Кенель через Лоренский лес, маршрут, который открылся лишь недавно после многолетних переговоров с лесными эльфами Атель-Лорена. Торговцы, проходящие через перевал Мондидье в Бретонию и обратно, находятся под защитой и пристальным наблюдением эльфов, чтобы путники не сошли с дороги.

Другой — туннель Алименто, большая система подземных речных пещер, которая служит истоком как реки Золл в Империи, так и реки Кристалло в Тилее, которая ведет к Миральяно. Более 150 миль купцы путешествуют на лодках под горами из одного государства в другое, останавливаясь для отдыха и пополнения запасов в пещерном городке миральянцев — «Алименто». Оба маршрута принесли процветание Кройцхофену и прибыль Великой баронессе, позволив ей обходить купеческие дома Мариенбурга и Нульна. Это вызвало недовольство некоторых домов, и они были бы не прочь, если бы что-то помешало — или разрушило — торговлю на этих путях.

ТАЛАБЕКЛАНД

Официальное название: Великое герцогство Талабекланд
Правитель: Курфюрст Густав из Дома Криглицев, Великий Герцог Талабекланда, Граф Криглиц, Гратааль — «возлюбленный Таала»

Форма правления: феодальная, поддерживаемая провинциальным парламентом представителей верховных владений и бургомистров, который собирается в Кюзеле.

Столица: Криглиц

Внутренние провинции: лига Остермарк, Дункелькюсте

Известные вольные города: Балькурк, Бехафен, Брунмарль, Карлсбрюк, Днерсон, Айзентааль, Эссен, Фортенград, Гельт, Колиц, Кюзель, Маркград, Поритц, Зигмарсгейст, Фольген

Основной экспорт: солёная свинина и рыба, древесина, иконы, кожаные изделия.



ЗЕМЛИ

Талабекланд - обширная земля, простирающаяся от марки Конфлуенц, граничащей с Альтдорфом на западе, до Баденмарка в тени Краесветных гор на востоке. Имперские картографы утверждают, что эти два фьефа находятся на расстоянии почти 1000 имперских миль друг от друга, что горячо оспаривается, поскольку мало кто верит, что Талабекланд может быть таким большим. Как бы то ни было, Талабекланд находится в центре Империи, гранича с большим количеством Великих провинций, чем любая другая. Следовательно, он стал основным транзитным маршрутом для торговли, движущейся вверх и вниз по Штиру и Талабеку, а для торговли с севера на юг активно используется Старый Лесной тракт от Хермсдорфа до Талабхейма.

Великий Лес занимает большую часть Талабекланда, простираясь по всей длине провинции, пока не разделится в Остермарке, где северный отрог образует лес Грифонов, а южный становится внушающим страх Мёртвым лесом, граничащим с Сильванией. Менее неприступный, чем лес Теней или Драквальд, Великий лес, тем не менее, таит в себе немало опасностей и загадок. Глубоко в чаще скрываются банды звероловов и зеленокожих, а зловещие твари живут там с незапамятных времён. В частности, запад, возле Бесплодных холмов недалеко от Рейкланда, известен как убежище мутантов.

Центральный хребет высокогорья тянется с востока на запад и состоит из трех отдельных регионов. Рядом с Остермарком находятся холмы Кёльса, известные своими мегалитическими каменными памятниками. Их назначение - загадка, но жрецы Таала объявили эту землю священным заповедником.

Ферликские холмы в центре Талабекланда служат домом для кланов пастухов, по совместительству являющихся бандитами, охотящимися на Старом Лесном тракте. Великий герцог вынужден содержать множество дорожных стражников в укрепленных постоялых дворах и башнях.

Талабекландцы боятся Бесплодных холмов. Более 100 лет назад, говорят они, Моррслиб проклял землю и плюнул на неё свой осколок, который упал на то, что тогда звалось Зелёными холмами. Большая часть жизни в этих землях вскоре вымерла, а те, кто не мутировал, были уничтожены силами талабекландцев. Сегодня Бесплодные холмы избегают все, кроме нескольких охотников за сокровищами, преследующих слухи о потерянном золоте или магических предметах. (Подробнее о Бесплодных холмах ты можешь узнать в книге «Смерть на Рейке».)

Люди

Большинство талабекландцев - потомки талеутенских и остготских племён, которым Сигмар передал власть над всеми землями между Талабеком и Штиром. Остготы поселились на дальнем востоке своих новых земель, а талеутены направились исследовать запад. После долгих лет скитаний они нашли Кратер, огромную чашу в земле, окружённую естественной стеной. Саму стену пронизывали четыре туннеля. Приняв это за знак ниспосланный Таалом, вождь талеуменов приказал построить в кратере большой город и назвал его Талабхаймом. Это самый большой город на востоке Империи, считавшийся неприступным. Хотя Талабхайм отделился от Талабекланда более тысячи лет назад, чтобы сформировать «Оттилийскую империю», ни один правящий дом Талабекланда никогда не забывал потерю «своего» великого города, который они планируют вернуть.

У талабекландцев волосы от красновато-коричневых до рыжих цветов, загорелая веснушчатая кожа и голубые глаза. Практичные и скромные, это религиозные люди, особо почитающие Таала и Ульрика. Великие герцоги спонсировали строительство нового, более крупного храма Таала в Криглице возле замка Шлосс, но ряд таинственных происшествий — признаков божественной немилости, как говорят некоторые — задержали его строительство.

ИНТЕРЕСНОЕ МЕСТО

Лига Остермарк

Остермарк находится на востоке Талабекланда, там, где имперские полномочия упираются в границы дикого Кислева и королевств гномов Краесветных гор. Конфедерация мелких фрайштадтов — большинства вольных городов Талабекланда — и независимой знати, под властью канцлера, вассала Великого герцога Талабекланда, Остермарк — это мрачная вересковая пустошь меж двумя рукавами Великого леса. Зимой эти земли заносит снегопады, а весной дороги превращаются в грязные трясины. Даже летом солнечный свет кажется слабым, прерывистым, как будто он не уверен, что ему здесь место.

Остермаркцы, как правило, полные и коренастые, с чёрными волосами и оливковой кожей, а их карие глаза часто указывают на восточное наследие их предков-остготов. Их мужчины предпочитают бородам длинные густые усы, в то время как женщины носят распущенные волосы, если они одиноки, или заплетают их в длинную косу на затылке после выхода замуж. Люди лиги чтят всех богов, но больше всего ценят Морра. Остермаркцы проводят публичные фестивали с танцами и представлениями, участием костей, загадочных голосов и пьянства, что кажется странным другим жителям Империи. Тем не менее, Бегахфен, столица и резиденция канцлера, является местом расположения самого большого храма Сигмара на востоке.

ГЕРБ ОСТЕРМАРКА
ВЫГЛЯДИТ СЛЕДУЮЩИМ
ОБРАЗОМ:



ТАЛАБХАЙМ

Официальное название: Великое герцогство Талабхайм
Правитель: Курфюрстина Элиза Талрид фон Криглиц-Унтерлик, Великая Герцогиня Талабхаймская, Луддатааль («Щит Таала»)

Форма правления: единовластие с провинциальным парламентом представителей верховных владений, бургомистров и жрецов, поддерживаемых могущественной бюрократией.

Столица: Талабхайм

Внутренние провинции: баронство Хохланд

Известные вольные города: Бергсбург, Хергиг, Керин, Талабхайм

Основной экспорт: иллюстрированные манускрипты, изящные кожаные изделия, дистиллированный спирт, красители.

ЗЕМЛИ

Основанный тысячи лет назад в чаше огромного кратера, согласно легенде, дарованном Таалом племени Талеутонов, Талабхайм был главным городом Талабекланда и резиденцией Великих герцогов на протяжении более 2500 лет - и на протяжении 1300 лет домом для соперничающей династии Оттильских Императоров. Ныне независимый город-государство и самостоятельная избирательная провинция, Талабхайм видит себя соперником Альтдорфа, Мидденхайма и Нульна — и потенциальным врагом Талабекланда.

За стенами кратера владения Талабхайма простираются примерно на 20 миль на восток и примерно на 40 миль на юг и запад. Не смотря на то, что эта земля захолустных деревушек, по большей части находящаяся в тени Великого леса, была прозвана талабхаймцами «Хинтерхофом» (или «задним двором»), она всё ещё значима. Помимо укрепленного постоянного двора в Укрофурте, последней остановки для путешественников и караванов на Старом лесном тракте перед самим Талабхаймом, тут также расположен городской порт - Талагаад, в ветхих трущобах которого находится кислевитский анклав Талабхайма. За городом в лесу можно найти небольшие городишки и деревеньки, а также святилище в Чаше Таала.



Река Талабек - это жизненная артерия города, а контроль над провинцией Хохланд на противоположном берегу даёт городу-государству мёртвую хватку над восточными и западными маршрутами. Графиня-курфюрстина держит большой отряд речной стражи в форте Талагаада. Лодки и баржи, проходящие через Талабхайм, должны останавливаться и платить пошлину в городском порту, даже если они прибывают из Хохланда или направляются в него. Излишне говорить, что контрабандисты также активны.

Сам кратер достигает почти сорока миль в диаметре, а окружающая его стена из тёмных скал достигает более тысячи футов в высоту. Нет никаких записей о том, что город когда-либо удавалось захватить. В кратер ведёт единственный туннель с укрепленными фортификациями на каждом конце, которые, если верить слухам, были здесь, необитаемые и открытые, во время прихода талеутонов. Однако, другие легенды утверждают, что Кругар — король талеутонов времён Сигмара — нашёл свой путь через естественную сеть пещер, ведомый огромным оленем, посланным самим Таалом.

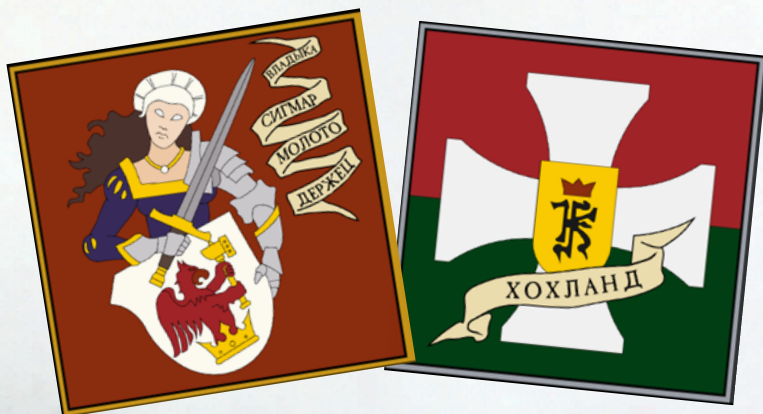
Баронство Хохланд занимает восточную оконечность Драввальдского леса. Поросший густыми лесами Хохланд ограничен Срединными Горами на севере и реками Дравассер, Талабек и Волчий Бег на западе, юге и востоке соответственно. Основной доход Хохланда связан с продажей древесины и изделий из неё. Лесорубы валят дуб, платан, сосну и кедр и сплавляют брёвна вниз по реке на лесопилки прибрежных городов.

Аннексированный Талабекландом в 1400 К.И. во время хаоса после отделения Талабхайма, Хохланд был передан Талабхайму Магнусом Благочестивым в ходе реформ, которые воссоединили Оттильскую Империю с Империей и вернули Талабекланду его восточные земли, включая Остермарк. Баронесса Хильдегарда Туссен-Хохен, правящая из Бергсбурга, подчиняется Великой герцогине. Хохланд также снабжает большую часть Штатной армии Талабхайма, а хохландские лесники с топорами составляют ядро этого войска.

Люди

Связанный традициями, Талабхайм известен как город законов. Существуют законы, регулирующие все аспекты жизни, многие из которых восходят к основанию города. Запутанное болото часто противоречивых и полных нюансов законов сводит новоприбывших с ума, что делает Гильдию Тяжущихся очень богатой и влиятельной, учитывая любовь Талабхаймцев к судебным процессам.

ГЕРБЫ ТАЛАБХАЙМА И ХОХЛАНДА ВЫГЛЯДЯТ СЛЕДУЮЩИМ ОБРАЗОМ:



В то время как мариенбуржцы крутят и вертят контракт в поисках выгоды, жители Талабхайма известны тем, что придерживаются буквы соглашения даже себе в ущерб. Переговоры с талабхаймцем могут показаться бесконечными, так как каждое слово оспаривается перед подписанием. Говорят, что брачные соглашения могут длиться так долго, что невеста становится вдовой, прежде чем станет женой.

Талабхаймцы похожи на своих соседей из Талабекланда, в то время как хохландцы имеют немного восточную внешность, с каштановыми волосами, серыми глазами и загорелой кожей. Оба народа чтят богов Империи, особенно Таала, чей храм находится глубоко в Кратервальде, лесу, покрывающем дно Кратера. Верена, почитаемая как богиня законов, уступает только Таалу. Ульрик также важен — в городе живёт один из верховных жрецов Ульрика — и у Сигмара есть свой храм, где проживает архилектор востока, несмотря на то, что к Сигмаритам относятся с тихим подозрением. Некоторые радикалы хотели восстановить тысячелетний запрет, снятый за последние пару столетий, который запрещал деятельность церкви Сигмара.

ИНТЕРЕСНОЕ МЕСТО

Крепость Тарнхельм

Тарнхельм — это приземистое полуразрушенное сооружение, где великие герцоги и герцогини традиционно запирали преступников. Это место с дурной славой, а поздними ночами рассказывают сказки о том, как раз или два в году можно услышать крики заключенного, когда его разрывает на части... что-то.

УСТАНОВИТЕ СВОИ ПРИЦЕЛЫ

Баронство Хохланд славится в Империи прежде всего одной вещью — великолепной длинноствольной хохландской винтовкой. Оружие, известное под более точным, хотя и куда реже используемым полным названием — «Фантастически дальнобойная аркебуза неожиданной и незаметной утраты Леона Тодмейстера» — была создана на основе прекрасного оружия, использовавшегося хохландскими охотниками. Винтовка нашла широкое применение в армиях Империи, и многие вражеские командиры, уверенные, что находятся далеко за пределами досягаемости точного огня, пали от её выстрела.

Несмотря на высокую стоимость, длинноствольные хохландские винтовки иногда предлагаются в качестве призов на жестоких охотничьих соревнованиях, проводимых в Талабхайме. Графиня спонсировала одно из таких соревнований, и желанный приз достается тому, кто сможет принести самого большого оленя из окрестных лесов. Имея на кону такой прекрасный приз, любому персонажу следует так же внимательно следить за другими соперниками, как и за своей добычей. Ходят слухи о том, что рядом с Талабхеймом был замечен Великий Олень, и хотя существо, возможно, священное, тот, кто подарит его графине, без сомнения, должен быть объявлен победителем.

Характеристики хохландской винтовки приведены в «WFRP: книги правил», стр. 295. Если вы не можете позволить себе такое прекрасное оружие, в некоторой степени может помочь использование *качественных туль и пороха* (стр. 93).



◆ КЛАНЫ ПОЛУРОСЛИКОВ РЕЙКЛАНДА ◆



Так вот, смотрит Мерси Лоухэвен на того здоровяка, улыбается и говорит: «Если ты думаешь, что «Месть Ромстера» страшна, подожди, пока не увидишь мою!» Это, скажу тебе, стёрло ухмылку с его лица!

— Эдакиус «Эд» Брамблдаун, полурослик рассказчик.

Общительные, компанейские создания, полурослики встречаются по всему Рейкланду. Они нашли себе место в деревнях, городах и посёлках Империи, успешно сосуществуя со своими человеческими соседями, которых часто называют «здоровяками». Полурослики наиболее комфортно чувствуют себя в близости с кем-то и слабо осознают понятия личного пространства и собственности. В общем-то, они и живут бок о бок друг с другом, обычно деля постель с несколькими своими друзьями и членами семьи, прижавшись друг к другу в позах, столь же удобных для полуросликов, сколь и неприемлемых для многих рейкландцев-сигмаритов.

Полурослики живут во всех уголках Рейкланда. Самое большое их поселение находится в Альтдорфском районе Хаффенштадт, где многие тысячи полуросликов живут плечом к плечу в столичном Восточном Конце. Почти все они принадлежат к одной из немногих семей, именуемых «кланами», мигрировавших из Мутланда (см. стр. 33). Везде, где их можно встретить, полурослики проявляют природную любовь и талант к готовке, подаче и поеданию всевозможных лакомств. По этой причине низкорослый народец пользуется репутацией превосходных кулинаров, многие полурослики являются шеф-поварами Империи, её благородных домов, гостиниц и даже армий. Действительно, даже Люмпена Крупа, самого известного тактика и солдата полуросликов, часто просили приготовить еду — что очень раздражало низкорослого командира, который, несмотря на это, мог приготовить тушеное мясо кабана так вкусно, что однажды одна его тарелка, если верить слухам, предотвратила небольшую войну.

Учитывая их от природы любвеобильную натуру и близость со многими потенциальными партнёрами, неудивительно, что уровень рождаемости среди полуросликов так высок. Они предпочитают матриархальную преемственность, выстраивая свои родословные по материнской линии («единственный способ убедиться, не так ли!»).

Это значит, что, когда у ребёнка-полурослика родители из двух разных кланов, его будут считать принадлежащим к семье матери. Полурослики с гордостью записывают свою родословную, и большинство полуросликов в Рейкланде могут проследить своё происхождение до одной или нескольких Великих мутландских семей. Хаффенляйвер, великая генеалогическая летопись полуросличьих кланов, принадлежит старейшине Мутланда, который также выступает в качестве последнего судьи в любых спорах о родословных и предках.

По этой причине кланы — доминирующий социальный институт общества полуросликов. Рейкландская поговорка «Чтобы вырастить ребёнка, нужна деревня» яро оспаривается полуросликами, которые утверждают, что для этого нужен клан. В то время как полурослики почти всегда знают своих матерей, не все из последних обладают желанием или умением быть родителями. Таким образом, ответственность за воспитание ребёнка лежит на клане в целом, а не на каком-то одном его члене. Уход за детьми и образование осуществляются на общинном уровне, а местные старейшины выступают в качестве фактических родителей, в равной мере занимающихся наставлениями и следящими за дисциплиной. Это социальное воспитание прививает детям ценности и традиции клана, то есть каждый клан полуросликов обладает особым характером, и многие из кланов предрасположены к определенным ролям и профессиям.

Небрежно полигамная природа полуросликов и вольное использование ими таких терминов, как «мать», «отец» и «двоюродный брат», не очень понятны людям Рейкланда. В то время как такие отношения противоречат сигмаритской морали, большинство детей полуросликов вырастают счастливыми, крепкими и любимыми.

Однако нетрадиционные семьи полуросликов, в дополнение к их наплевательскому отношению к личной собственности, являются источником недоверия многих людей к полуросликам по всей Империи. К счастью, в «просвещенном» Рейкланде таких предрассудков меньше, чем в крупных провинциях, расположенных ближе к Мутланду.

ВЕЛИКИЕ КЛАНЫ РЕЙКЛАНДА

Хотя в Рейкланде можно повстречать представителей почти всех мутландских кланов полуросликов, двенадцать из них встречаются особенно часто. Большинство из них мигрировали в эти земли много веков назад.

ЭШФИЛДЫ (ЯСЕННИКИ)

У клана Эшфилдов долгая и знатная история. В былые времена Эшфилды патрулировали границы Мутланда в роли полевых стражников (см. стр. 89). Они защищали эти земли ото всех угроз, начиная от грабителей-людей и заканчивая беспокойными мертвецами у границ Сильвании. На протяжении веков этот клан был известен своими острыми глазами, храбрыми сердцами и сильными спинами.

С тех пор, как Людвиг Толстый официально признал Мутланд более 1500 лет назад, лучники полуросликов встали на защиту границ Империи вместе с человеческими солдатами. Большинство самых смелых и лучших лучников были выходцами из клана Эшфилдов. Небольшое число эшфилдских полуросликов даже были провозглашены Героями Империи и награждены золотым Имперским крестом в знак признания их отваги и ценной службы.

В Рейкланде многие полурослики-солдаты, разведчики и охотники носят имя Эшфилдов. Большинство из них квартируется в полуросличьих казармах Альтдорфа, рядом с главными казармами Штатного войска, а сами отряды полуросликов прикреплены к армейским подразделениям в роли поддержки. Эшфилдов, живущих в рейкландских сёлах, часто можно встретить на службе у человеческих лордов в роли егерей или зарабатывающих себе на жизнь браконьерством и разбоем в Рейквальде. В больших и малых городах острые глаза Эшфилдов (и небольшой рост) делают их идеальными крысоловами - профессионалами, высоко ценящимися в Рейкланде! Те Эшфилды, что больше увлечены погоней за богатством, часто работают охотниками за головами, где успех прямо пропорционален вероятности того, что цель недооценит их мастерство.



Широкоглазый лучник

Будучи Эшфилдом до мозга костей, Док Эшфилд вырос в Гриссенвальде и был обучен своим отцом стрельбе и сражениям против звероловов и мутантов, скрывающихся в тех густых лесах. Док присоединился к 1-й мутландской бригаде лучников вместе с дюжиной или около того своих ближайших кузенов, надеясь пойти по стопам своего двоюродного прапрадеда, дважды устранившего, легендарного целеуказателя, капитана «Меткоглаза» Эшфилда. Когда Док не патрулирует окрестности Альтдорфа, он, скорее всего, упражняется в меткой стрельбе в столичных полуросличьих казармах или выпивает в «Северном петухе», одной из многочисленных прекрасных таверн Хаффенштадта, размерами рассчитанных под размеры полуросликов. Он говорит серьезно, с легким рейкландским акцентом, часто останавливаясь, чтобы задумчиво пожевать губу, прежде чем ответить на вопросы.

МИСОДОКТАКЛЕЙДИСТ 'ДОК' ЭШФИЛД СОЛДАТ (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	30	54	21	36	35	28	44	27	53	40	11

Навыки: атлетика 33, лазание 26, хладнокровие 63, уклонение 38, стойкость 41, язык (боевой арго) 32, знание (Рейкланд) 30, рукопашный бой (основное) 35, наблюдательность 38, музицирование (барaban) 49, стрельба (луки) 59, скрытность 31

Таланты: обострённое восприятие (вкус), меткий выстрел, меткость, сумеречное зрение, устойчивость (хаос), небольшой

Черты: стрельба (лук) +5 (50), оружие (кинжал) +4

Имущество: лук (и 10 стрел), кожаная кираса, кинжал, кожаная жилетка, шлем с впечатляющим пером, униформа



БРАМБЛДАУНЫ (ЕЖЕВИНИКИ)

Клан Брамблдаунов один из самых распространённых в Рейкланде, особенно среди речного люда провинции. В то время как большинство полуросликов предпочитают осёдлую жизнь, селясь в одном месте с несколькими дюжинами своих ближайших родственников, другие склонны искать работу (или приключения) в далёких краях. В отличие от остальных кланов полуросликов Рейкланда, Брамблдауны постоянно странствуют, часто отправляясь в далёкие края просто чтобы получить удовольствие от путешествия. Поваров и посредников Брамблдаунов часто можно повстречать в компании огров-наёмников. Их любовь к странствиям сочетается со страстью огров к путешествиям.

Простые полурослики, с простыми желаниями, они не боятся тяжёлой работы, но и не боятся отлынивать от неё, если представится такая возможность. Лодочников и лоцманов Брамблдаунов часто можно встретить бороздящими Рейк, где находят своё применение их проворные пальцы и острые глаза. Некоторые ищут работу в рядах речной стражи, хотя с куда большей вероятностью можно найти Брамблдаунов по другую сторону закона, занимающихся контрабандой товаров и незаконными перевозками. Некоторые Брамблдауны служат корабейниками, слугами или поварами у людей-купцов или знати, путешествуя вместе с ними по Рейкланду.

Не все Брамблдауны странствуют постоянно; многие проводят всю жизнь на одном месте, донимая расспросами любого путника, желая услышать рассказы о далёких краях и узнать новости о своём троюродном брате, который «ездил в те места, но двадцать лет назад». Брамблдауны обладают чарующим любопытством и открытостью, считая, что деньги нужны для того, чтобы их тратить. Поэтому они часто бывают известными, но редко - богатыми.

Бывалая путешественница

За свои 73 года Тине Брамблдаун довелось путешествовать по всему Рейку, от Чёрных гор до Мариенбурга, и вдоль многих каналов и меньших рек, включая Боген. От природы дружелюбная и болтливая, Тина хорошо известна на речных маршрутах, имея друзей в большинстве портов, где она научилась завязывать узлы. Благодаря своим знаниям Рейка Тина недавно получила должность старшины в купеческом доме Ауфтрагеров. Работа на такой крупный торговый дом позволяет ей менять маршруты каждые несколько месяцев, утоляя жажду странствий и обеспечивая при этом стабильный доход. Её можно встретить в любом из приречных постоялых дворов, которыми изобилует Рейкланд. Если кому-то понадобится сплавиться вниз по реке - без вопросов - Тина готова брать взятку. Она говорит (непрерывно и с большим энтузиазмом) с довольно нейтральным акцентом, приобретённым во время её кочевой жизни.



ТОМАСИНА 'ТИНА' БРАМБЛДАУН СТАРШИНА (СЕРЕБРЯННЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	21	48	34	41	45	55	51	27	39	43	11

Навыки: атлетика 65, обаяние 56, лазание 49, кутёж 51, уклонение 68, стойкость 56, артистизм (сказительство) 56, сплетничество 56, знание (Рейкланд 32, речные пути 45), рукопашный бой (основное) 31, ориентирование 32, наблюдательность 61, гребля 44, хождение под парусом 77, плавание 49

Таланты: обострённое восприятие (вкус), общительность, сумеречное зрение, устойчивость (Хаос), бывалый путешественник, небольшой, сильная спина, отличный пловец, силач, речной волк
Черты: оружие (лодочный багор) +7

Имущество: ручное оружие (лодочный крюк), кожаная куртка, шест, кошель с 12 шиллингами, верёвка, униформа (купеческий дом Ауфтрагеров)

БРЕНДИЦАПЫ (ЛЮБИТЕЛИ БРЕНДИ)

Брендицапы ведут свою родословную от старейшей фермерской семьи Мутланда. Они тесно привязаны к богатой, плодородной земле и земледелию. Как и типичные штирландцы (см. стр. 15), Брендицапы зачастую говорят медленно и долго думают, имея репутацию легендарных лентяев. На самом деле они лучше всего проявляют себя в медленном темпе сельской фермерской жизни, где темп задают рассветы и времена года, а не минуты и часы, и где все работают вместе на общее благо, не слишком заботясь о таких заумных абстракциях, как личное пространство и частная собственность. Во многом весёлые, беззаботные Брендицапы с их широкими лицами и шустрыми пальцами - это типичные полурослики, которых часто карикатурно изображают в альтдорфских новостных листовках.

Брендицапы, живущие в деревнях и сёлах Рейкланда, обычно становятся фермерами, пивоварами или ремесленниками, выполняя добротную работу своими тонкими и ловкими пальцами. Некоторые работают слугами у богатых купцов или дворян, ухаживая за их участками и садами или работая на кухне. Благодаря своей склонности к земледелию они становятся отличными травниками и аптекарями, хотя выращивают травы не только для лечебных целей, но и досуга ради. Брендицапы, живущие в более плотной городской застройке, берутся за любую работу, предпочтительно ту, которая не требует больших усилий и приносит больше денег. Так и получилось, что среди воров-полуросликов и карманников Рейкланда больше всего именно Брендицапов.

Хэйфуты (СОЛОМЕННЫЕ НОГИ)

Хэйфуты (или «Хейфиты» (соломенные ступни) - оба варианта используются кланом) - это преимущественно купеческий клан полуросликов. Их можно повстречать в основных торговых точках Рейкланда: прибрежных деревнях, городах на крупных перекрёстках, и, конечно же, в Альтдорфе, оживленной жемчужине в финансовой короне Рейкланда. Обладая деловым чутьём и умением договариваться, полурослики Хэйфуты гонятся за выгодой, и в поисках хорошей сделки готовы отправиться в дальний путь, часто со свитой отважных Брамбдаунов. На бумаге клан Хэйфутов теоретически является крупнейшим купеческим домом Рейкланда, но, несмотря на объединяющее имя, деловые предприятия клана далеко не едины. Отдельные Хэйфуты или небольшие их компании заключают собственные торговые сделки, даже конкурируя с близкими родственниками и сбивая им цены.

Большинство Хэйфутов - купцы, хотя многие из них делают себе другую карьеру, становясь юристами или клерками. Любящие риск Хэйфуты занимаются торговым шпионажем в роли следователей и шпионов, выведывая секреты своих конкурентов. Молодые Хэйфуты могут работать слугами у своих старших родственников, возить повозки, запряжённые пони, зарабатывая свое место в семейном бизнесе. Редко кто из Хэйфутов занимается незаконной деятельностью. Они понимают, что успех в бизнесе зависит от репутации не меньше, чем от смекалки, поэтому торговцы из Хэйфутов вряд ли будут вести себя слишком беспринципно, боясь запятнать имя своего клана.



Холлифуты (Остроноги)

Клан Холлифутов любит создавать красивые вещи. Истоки семьи лежат в ткацком ремесле, хотя с течением столетий клан разнообразил свою деятельность. Сегодня полуросликов Холлифут можно встретить в большинстве городов и посёлков Рейкланда, работающих в самых разных ремесленных областях. С малых лет Холлифутам прививают творческие умения. Они так стремятся к качеству, что некоторые холлифутские мастерские даже заслужили уважение среди гномьих купцов (не то, чтобы последние признавались в этом публично). Новейшие достижения в области промышленной обработки, такие как великие паровые ткацкие станки Альтдорфа и Нульна, вызывают большое беспокойство среди опытных Холлифутских ткачей, стремящихся остановить распространение подобной механизации.

Холлифуты также глубоко вовлечены в строительство Альтдорфа. Гильдия бригадиров, возглавляемая Холлифутами, руководит значительной частью архитектурных проектов города. А поскольку бригадиры Холлифут монополизировали городской рынок огрочернорабочих, они имеют огромное преимущество перед своими коллегами-людьми.

Почти все Холлифуты работают ремесленниками - ткачество по-прежнему доминирует в интересах клана, но распространены и другие ремёсла, такие как плотничество, кузнечное дело и изготовление ремней и пряжек. Другие члены клана работают купцами, торгуя изделиями своей семьи, или слугами, помогая более опытным членам клана. Учитывая налоги, устанавливаемые человеческими гильдиями, и нежелание некоторых гильдий принимать в свои ряды нелюдей, порой Холлифуты вынуждены заниматься контрабандой, перевоза свои искусные товары туда, где их можно свободно продать. Недавно многие агитаторы Холлифут вышли на улицы Альтдорфа, выступая против потенциального роста количества промышленных ткацких станков, несущих прямую угрозу проверенным и надёжным навыкам их клана.

Хэйфут-Холлифуты

Клан Хэйфут-Холлифут - относительно недавнее (по меркам полуросликов) образование, родившееся в результате спора о происхождении. Точные детали раскола утеряны в веках междоусобиц и обвинений, но Хэйфут-Холлифуты считают, что они - истинный клан, а клан Хэйфут и клан Холлифут - незаконнорожденные отпрыски их единственной, истинной кровной линии. Это утверждение встречает покровительственные улыбки и закатывание глаз у большинства Хэйфут и Холлифут. Но на это не обращают внимания, поскольку педантизм в крови у Хэйфут-Холлифут. Они по натуре придирчивы, щепетильны и мелочны, чрезмерно горды и легко обижаются, быстро гnevаются и ссорятся.

Хэйфут-Холлифуты встречаются почти исключительно в альтдорфском Хаффенштадте, хотя некоторые с тех пор эмигрировали в Убершрейк и Богенхафен. Чаще всего они работают адвокатами, ломбардщиками и ростовщиками и часто посягают на интересы кланов Холлифут и Хэйфут. Среди них можно найти недобросовестных, жадных до денег купцов или руководителей потогонных фабрик, производящих дешёвые и некачественные товары, подрывающие репутацию Холлифут. Они редко участвуют в более серьёзных преступлениях, но не из-за моральных устоев, а из страха перед Лоухэвенами, которые не терпят конкуренции.



ЛОСТПОКЕТЫ (ДЫРЯВЫЕ КАРМАНЫ)

Быть Лостпокетом - значит жить в страданиях и изоляции. Лостпокет - это имя, данное полуросликам без клана. Хотя в редких случаях оно может быть формальным прозвищем-наказанием, назначаемым старейшинами клана за серьёзные проступки, чаще всего Лостпокеты - это подкидыши или обездоленные сироты, не нужные ни одной семье. Причина, заставившая таких сострадательных существ, как полурослики, отказаться от своего потомства, является источником множества догадок: скандал, страх возмездия или смерть - наиболее вероятны. В результате вынужденной изоляции Лостпокеты часто вырастают стойкими, независимыми молодыми полуросликами, хотя под их самоуверенной внешностью скрывается жажда тепла, близости и безопасности семьи, в которой им было отказано.

Большинство Лостпокетов начинают свою жизнь нищими и попрошайками на улицах Альтдорфа или других крупных городов Рейкланда. Здесь они влечат жалкое существование бок о бок с человеческими детьми, которые быстро перерастают своих низкорослых товарищей. Хотя Лостпокеты доставляют неудобства другим полуросликам, некоторых счастливиц могут принять в клан, учитывая всепрощающий и общительный нрав полуросликов. Однако многие Лостпокеты, не желая ловить на себе жалостливые взгляды сверстников, отправляются искать себе дом среди здоровяков. Лостпокетов, покинувших улицы и трущобы Альтдорфа, можно найти практически везде, они становятся артистами, слугами, поварами, пройдохами или занимаются любым другим делом, приносящим стабильный доход и место среди людей, и постоянно ища любви, которой им так не хватило в детстве.

Чувство стыда у Лостпокетов настолько велико, что лишь немногие из них решаются завести детей. Несмотря на это, в трущобах Альтдорфа растет «клан» таких несчастных, и большинство здравомыслящих полуросликов считают это явление весьма тревожным.



Уличная крыса с загребущими ручками

Подкидыш, найденный на альтдорфской Луитпольдштрассе, Луи воспитывался в сиротском приюте, которым заправлял остландский дворянин Вольфганг фон Аррипов, использовавший заведение для благотворительности (и отмывания денег). Когда его мошенничество было раскрыто, Вольфганга замуровали в Мюнсенском замке, приют закрыли, а Луи оказался на улице. Там он вместе с несколькими детскими бандами орудовал в трущобах Альтмюнце. Сейчас ему за 50, он состоит в «Кайзеровском экипаже», банде нищих, действующей в Восточном Конце Альтдорфа. Прирожденный выживальщик, Луи всегда ищет возможность вырваться из нищеты. Если он встретит кого-нибудь состоятельного, то с одинаковой вероятностью может начать заискивать или полезть в чужой карман. Луи говорит на повышенных тонах, слегка хрипловатым голосом с сильным акцентом восточного Альтдорфа и называет всех «шеф».



ЛУИТПОЛЬДШТРАССЕ 'ЛУИ' ЛОСТПОКЕТ СТАРШИЙ ПОПРОШАЙКА (МЕДНЫЙ 4)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	21	48	34	41	45	55	51	27	39	43	11

Навыки: атлетика 52, обаяние 58, кутёж 62, хладнокровие 71, уклонение 57, стойкость 62, артистизм (актерство) 58, сплетничество 58, интуиция 42, знания (Альтдорф) 46, наблюдательность 47, ловкость рук 56, скрытность (города) 57

Таланты: обостренное восприятие (вкус), простодушие, этикет (преступники), здоровяк 2, сумеречное зрение, жалобный вид, устойчивость (Хаос), устойчивость (болезни), небольшой, каменный суп, закладка

Черты: оружие (кинжал) +4

Имущество: одеяло низкого качества, миска, костыль, чашка, уродливый кинжал (Шив), тайник с 6 медными монетами

ЛОУХЭВЕНЫ (ТИХАЯ ЗАВОДЬ) ОНИ ЖЕ ШОРТБОТТОМЫ (КОРОТКОНОГИЕ)

Клан Лоухэвенов наиболее распространён в Нульне, и лишь недавно спустился по Рейку в имперскую столицу. Однако, несмотря на то, что клан перебрался в Рейкланд всего несколько десятилетий назад, он быстро распространился по провинции, и теперь имеет влияние в Хаффенштадте и большинстве крупных городов Великой провинции. Лоухэвены - естественное следствие врожденного пренебрежения полуросликов к святости частной собственности. Семья бандитов и преступников, они поддерживают тесную сеть взаимных интересов и являются куда более организованной и сплоченной организацией, чем любой из других кланов. Хотя один полурослик почти всегда будет побежден противником-человеком, Лоухэвены стараются действовать в команде. Они всегда нападают группой, если дело доходит до насилия. Выбив себе место в преступном мире Рейкланда, клан в настоящее время ведёт напряжённое соперничество с другими организованными преступными бандами, такими как «Рыбы» и «Крюки» (банды доков Альтдорфа) или криминальные семьи Селблих и Барбиери.

В то время как большинство Лоухэвенов занимаются воровством и вымогательством, другие поддерживают иллюзию порядочности, работая следователями, адвокатами, скупщиками краденого и купцами - всё для того, чтобы продвигать интересы клана. Для этого многие берут себе имя Шортботтом - название ныне несуществующего клана, поглощённого много веков назад Лоухэвенами. Хотя все полурослики знают об этом обмане, им никогда не приходит в голову поделиться этим со здоровяками, наивно верящими, что два клана никак не связаны. Другие Лоухэвены служат шпионами, внедряясь в организованные преступные синдикаты людей, для последующего внутреннего саботажа, а некоторые даже присоединяются к городской страже Альтдорфа - возможно, самой крупной преступной организации в городе! Если есть прибыль, которую можно получить по ту сторону закона, найдется Лоухэвен, готовый забрать её.

Уполномоченный Лоухэвен

Белла переехала в Убершрейк несколько лет назад, чтобы работать со своей тётёй, Мерси Лоухэвен, лидером местной ветви клана. Большую часть дня она ходит в охране Лоухэвенов, вытрясая деньги за крышевание купцов на Марктплатц и зерновой бирже Фюрлисдоттир или отбиваясь от конкурентов, посягающих на их территорию. Она стала одним из самых доверенных лейтенантов своей тётёй, и ей часто поручают разгребать беспорядок, оставленный её кузеном Шафплигом (любимым, но самым неумелым племянником Мерси). На лице Беллы видны следы бурной жизни: сломанный нос и десятки шрамов, всё это делает её облик более угрожающим. Беллу можно встретить трясушей деньги с купцов или жестоко наказывающей тех, кто задерживает платежи. В равной степени её могут нанять для создания проблем или защиты тех, кто ожидает неприятностей. Если есть деньги, которые можно заработать, и насилие, Белла готова к игре. Она говорит с удивительно сильным рейкландским акцентом, часто негромко, чтобы придать себе угрожающий вид.



БЕЛЛИКОУЗ 'БЕЛЛА' ЛОУХЭВЕН IV БАНДИТ (МЕДНЫЙ 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	44	40	40	50	32	35	46	33	40	40	14

Навыки: подкуп 50, обаяние 53, кутёж 60, хладнокровие 55, уклонение 48, стойкость 60, оценка 43, торговля 53, запугивание 55, интуиция 47, знание (Убершрейк) 43, рукопашный бой (кулачное) 59, наблюдательность 47, скрытность (города) 45

Таланты: обостренное восприятие (вкус), преступник 2, грязные приёмы 2, этикет (преступники), грозный вид 2, сумеречное зрение, чутьё на неприятности, устойчивость (хаос), небольшой, могучий удар 2, прирождённый воин

Черты: оружие (кастеты) +6

Имущество: царапина на плече, кастеты, кожаный капюшон, кожаная куртка, кольчужная рубаха, кошель с 16 серебряными шиллингами

РОМСТЕРЫ (РОМОВАЯ ДУША)

Ромстер - пожалуй, самый известный клан полуросликов Рейкланда. Ромстеры - и их пресловутая выпечка - повсеместно распространены не только в этой Великой провинции, но и по всей Империи. Люди, полурослики и гномы регулярно пробуют их товар у уличных лоточников и в небольших пекарнях, но предпочтение Ромстеров к толстому тесту неделикатно для эльфийского вкуса. Люди полагают, что все пироги с надписью «Ромстер» происходят из одного источника, но на деле в одном только Альтдорфе действуют сотни разных ромстерских пекарен. Поскольку большинство пирогов Ромстеров отличаются хорошим качеством, это может заставить людей (чьи кишечники несколько менее стойкие, чем у полуросликов) довериться качеству сомнительного пирога Ромстера, что может привести к приступу «мести ромстера» (см. «WFRP: книга правил», стр. 187).

Почти все полурослики Ромстеры работают поварами или торговцами, пекут пироги или продают их. Горстка Ромстеров занята в других областях, поддерживая свою рассеянную империю по производству пирогов. Некоторые становятся слугами и кучерами, доставляя горячую выпечку по всему Рейкланду, другие служат охранниками, защищая секретные рецепты от конкурентов, а продавцов пирогов - от недовольных покупателей. Однако Ромстеров можно найти и в других, удивительно разнообразных профессиях, таких как крысоловы и гробокопатели; в конце концов, надо же откуда-то брать мясо!

Продавец пирожков

Саффи любит еду - особенно пироги - ещё сильнее, чем большинство его сверстников, и, разумеется, так же широк, как и высок. Всю свою короткую жизнь он мечтал лишь о том, чтобы пойти по стопам своих славных предков и ещё больше прославить имя Ромстеров среди обжор и гурманов Рейкланда. Хотя в настоящее время он учится у своего кузена Парсимониуса «Парсли» Ромстера в Кемпербаде, Саффи мечтает открыть собственное дело в Альтдорфе, где он сможет экспериментировать с уникальными вкусовыми сочетаниями. Поскольку его последней экспериментальной комбинацией вкусов была жареная рыба с ежевикой, возможно, ему понадобится много времени, чтобы достичь своей мечты. Саффи можно повстречать на улицах Кемпербада днём и ночью, торгующим пирожками своего кузена. У него поразительно глубокий, рокошущий голос с легким намёком на аверландский акцент (эту манеру он перенял, полагая, что так будет продаваться больше пирогов).



САФФОНСОФИКЭЙШН 'САФФИ' РОМСТЕР LVI ПОДМАСТЕРЬЕ РЕМЕСЛЕННИКА (МЕДНЫЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	15	49	26	32	32	39	49	34	35	43	9

Навыки: атлетика 44, обаяние 48, хладнокровие 40, кутёж 37, уклонение 44, стойкость 42, оценка 39, торговля 48, знание (Рейкланд) 37, наблюдательность 35, ловкость рук 42, скрытность (города) 44, ремесло (повар) 59

Таланты: обостренное восприятие (вкус), умелец (повар), сумеречное зрение, оратор, устойчивость (хаос), небольшой, сильная спина

Черты: оружие (кинжал) +4

Имущество: стремления сверх его возможностей, кинжал, кожаная жилетка, кошель с 16 пенни, поднос с пирогами

СКЕЛФСАЙДЕРЫ (ОТЩЕПЕНЦЫ)

Скелфсайдеры - бедный клан. Не имея особых навыков или ремёсел, они существуют на задворках общества людей и полуросликов. Скелфсайдеры берутся за любую подвернувшуюся работу, находя её везде, где только можно, какой бы неприятной она ни была. Нужда часто толкает их за черту закона, хотя редко они переступают её с удовольствием присущим Лоухэвенам. Скелфсайдеры также менее сплочены и менее связаны между собой, чем их бандитские родичи: в большинстве крупных городов и посёлков есть одна или пара «нор» Скелфсайдеров - по-сути небольших трущоб, - где десятки Скелфсайдеров зарабатывают на жизнь, теснясь в грязных помещениях.

Полуросликов Скелфсайдеров обычно можно встретить за неприятной работой, которой никто не хочет заниматься. Распространёнными профессиями являются золотари, крысоловы и попрошайки, многие работают поденщиками на скотобойнях, в доках, кожевенных мастерских и у производителей щелока. Некоторые гробокопатели Скелфсайдеры работают на краю закона и часто идут на преступления, привлекаемые к участию в планах Лоухэвенов в роли дополнительной (расходной) силы. Скелфсайдеры не боятся тяжёлой работы, и многие из них честны, а значит, некоторые могут найти относительно надёжную профессию, работая на уважаемых производствах швеями, докерами или клерками.

Теневой слуга

В молодости работая на белильных полях Дункельберга, Спунни никогда не задумывал преступить закон. Но после опустошительного набега гоблинов он остался без работы, и в отчаянии стал искать другое, более прибыльное занятие. Когда престарелый доктор Хайнц Либрих предложил ему жилье в обмен на «небольшие обязанности» по дому, Спунни решил, что удача улыбнулась ему, не подозревая об истинных планах своего работодателя. Теперь Спунни грабит могилы для своего господина, молясь по ночам Эсмеральде, чтобы Либрих оказался просто любознательным врачом, а не начинающим некромантом. Днём Спунни можно встретить выполняющим поручения своего таинственного хозяина, бледнолицым, с прикрытыми капюшоном глазами, не привыкшими к ярким лучам солнца. Ночью полурослика часто можно встретить у Сада Морра, притаившегося в тени, во время какого-то тёмного дельца. Он постоянно горбится, его позвоночник согнулся почти вдвое из-за многолетнего копания могил и переноса трупов. Спунни (что очевидно) не упустит возможности поработать на любого, кто, по его мнению, поможет ему сбежать из Дункельберга. Меланхолический голос Спунни довольно мягкий, с лёгким рейкландским акцентом.



СПУНДРИФТ «СПУНИ» СКЕЛФСАЙДЕР ГРОБОКОПАТЕЛЬ (МЕДНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	31	40	37	37	47	31	38	38	56	48	11

Навыки: лазание 47, хладнокровие 66, кутёж 40, уклонение 41, стойкость 62, сплетничество 58, интуиция 62, рукопашный бой (основное) 41, наблюдательность 62, скрытность (города) 44, ремесло (повар) 43

Таланты: обостренное восприятие (вкус), простолюдин, поспешное бегство, сумеречное зрение, устойчивость (Хаос), устойчивость (болезни), небольшой, Сильная спина, бугай, силач
Черты: оружие (ручное оружие) +7

Имущество: рюкзак, складная лестница, лом, тележка, ручное оружие, плащ с капюшоном, верёвка, лопата, масляной фонарь и масло, парусина

ТОРНКОБОЛЛЫ (КОЛЮЧИЙ КАМЕНЬ)

У полуросликов нет дворян в привычном для других народов понимании. Проще говоря, статус, даётся на основании поступков, а не происхождения, и, хотя родословная важна (часто прослеживаясь от времён Людвига Толстого), она не становится гарантией уважения или привилегий. Учитывая это, клан Торнкобблов - ближайший аналог дворянства в обществе полуросликов. Род такой же древний, как Стаутхарты (к которому принадлежит старейшина Мутланда), Торнкобблы считают себя выше других кланов: старше, мудрее, просвещённое. Зажиточное, разбогатевшее на торговле и использовании труда других, менее значимых кланов полуросликов семейство, переселилось в Альтдорф более тысячи лет назад. Они занимают множество мест при столичном императорском дворе, и у большинства из них безошибочно прослеживается акцент высшего класса, который шокирует тех, кто никогда раньше не сталкивался с этим кланом.

Торнкобблы обычно преследуют интересы клана (и свои собственные) в поисках прибыли, влияния и статуса. Многие из них служат придворными в Альтдорфе, либо сами по себе, либо в семьях курфюрстов и других влиятельных людей-дворян. Некоторые работают купцами, банкирами и в гильдиях, часто покупая лицензии последних, несмотря на отсутствие способностей к соответствующему ремеслу только для того, чтобы получить политическое влияние в виде членства в гильдии или даже лидерства. Торнкобблы в большинстве случаев имеют хорошее образование, и многих из них можно найти работающими в университетах и учебных заведениях по всему Рейкланду. Многие Торнкобблы нанимают себе прислуг по человеческой моде: слуги Скелфсайдеры и Брендицапы - обычное явление, как и охранники Эшфилды.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ПОЛУРОСЛИКИ ДВОРЯНЕ

Полурослик Торнкоббл с талантом *благородная кровь* может выбрать карьеру *дворянина* во время создания персонажа при выборе карьеры.



Маленький лорд Торнкоббл

Самые ранние воспоминания Телониуса связаны с тем, как его пеленали в зелёный бархат, принеся к императорскому двору в альтдорфском императорском дворце. Нигде он не чувствует себя в своей стихии так, как в обществе великих, добрых и знаменитых людей Рейкланда, вдали от вони нищеты, нечистот и Брамблдаунов. В настоящее время он посещает двор, сопровождая одну или несколько своих матерей (у него их не меньше дюжины) так часто, как только может. Будучи социальным вампиром, он с энтузиазмом посещает вечеринки, салоны и ужины, чтобы пообщаться со своими сверстниками. Его можно встретить в императорском дворце или в доме любой из знатных семей Альтдорфа. Телониус говорит с ярким акцентом высшего рейкландского сословия, в его голосе слышится насмешливое презрение. В присутствии нижестоящих (всех, кто не имеет благородной крови) он держится скованно и с прямой спиной, вытягиваясь во весь рост (3 фута 6 дюймов) в тщетной попытке казаться внушительным.

ТЕЛОНИУС ХАРДКАСЛ МОНКЕНБРИДЖ ТРОНКОББЛ XII ДВОРЯНСКИЙ ОТПРЫСК (ЗОЛОТОЙ I)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зл
3	20	46	24	30	34	27	48	29	40	48	10

Навыки: подкуп 52, обаяние 53, кутёж 38, оценка 39, азартные игры 37, запугивание 29, лидерство 58, знание (геральдика) 34, рукопашный бой (фехтовальное) 25, музицирование (клавесин) 53, ловкость рук 51

Таланты: обостренное восприятие (вкус), этикет (дворяне), фортуна, сумеречное зрение, благородная кровь, устойчивость (Хаос), небольшой

Черты: оружие (крошечная рапира) +4

Имущество: придворный наряд, крошечная рапира (считается кинжалом, может использоваться с навыком *рукопашный бой (основное)* или *рукопашный бой (фехтовальное)*), 4 кольца по 3КР каждое, Лолли Скелфсайдер (слуга)

ТАМБЛБЕРРИ (УПАВШИЕ ЯГОДЫ)

Тамблберри - пожалуй, самый интегрированный в общество среди всех полуросличьих кланов Рейкланда. Они хорошо сочетаются с растущим средним классом Империи, достаточно обеспеченны, но им не присущи манеры Торнкобблов и стремления к благородству. Они несут в себе черты добродушного полурослика - обаятельного, дружелюбного и приятного - и не терпят плохих манер. Тамблберри придают большое значение культуре речи и легко обижаются, если собеседник пренебрегает этими тонкостями. Они также начитаны лучше, чем большинство других полуросликов, часто проявляют интерес к учёбе и науке, находя себе место в школах и университетах Рейкланда или помогая в храмах Верены (где полуросличье равнодушие к человеческим богам вызывает меньшее беспокойство, чем их интерес к знаниям).

Тамблберри можно встретить в городах Рейкланда как торговцев, купцов и гильдейских ремесленников. Они часто управляют собственными небольшими предприятиями, например пекарнями, портными, адвокатскими конторами, или содержат солидные трактиры и таверны. Некоторые из них работают учёными и писцами, славящимися каллиграфическим письмом. Учитывая почти гнетущую вежливость своего клана, юные Тамблберри иногда отправляются в дорогу за приключениями, будучи уверенными в том, что в более зрелом возрасте они смогут вернуться в лоно своей семьи - и к своему доброму имени.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: КЛАНОВЫЕ НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ ПОЛУРОСЛИКОВ

При создании персонажа полурослика ты можешь изменить НАВЫКИ и ТАЛАНТЫ народа полуросликов из **книги правил WFRP** с учетом клановых особенностей. Для этого используй следующий список НАВЫКОВ и ТАЛАНТОВ, как обычно, с дополнениями в соответствии с твоим кланом, как отмечено в таблице.

Навыки полуросликов: знание (Рейкланд), кулёж, ловкость рук, наблюдательность, обаяние, ремесло (повар), скрытность (любая), 4 клановый НАВЫК

Таланты полуросликов: небольшой, обострённое восприятие (вкус), сумеречное зрение, устойчивость (Хаос), 1 клановый ТАЛАНТ, 1 случайный ТАЛАНТ

Клан	Дополнительные навыки	Дополнительный талант
Эшфилд	хладнокровие, интуиция, язык (мутландский), стрельба (любая)	обострённое восприятие (зрение) или этикет (солдаты)
Брамблдаун	язык (мутландский), ориентирование, выживание, плавание	общительность или бывалый путешественник
Брэндипап	обращение с животными, азартные игры, язык (мутландский), знание (травы)	умелец (фермер) или бугай
Хэйфут	азартные игры, торговля, оценка, язык (мутландский)	коммерсант или этикет (гильдейцы)
Холлифут	оценка, торговля, язык (мутландский), ремесло (любое)	умелец (любой) или ловкие пальцы
Хэйфут-Холлифут	подкуп, торговля, сплетничество, язык (мутландский)	спорщик или нумизмат
Лостпокот	стойкость, азартные игры, сплетничество, интуиция	здоровяк или каменный суп
Лоухэвен	подкуп, торговля, запугивание, язык (мутландский)	преступник или этикет (преступники или гильдейцы)
Ромстер	стойкость, сплетничество, торговля, язык (мутландский)	умелец (повар) или коммерсант
Скелфсайдер	стойкость, азартные игры, сплетничество, язык (мутландский)	простолюдин или этикет (слуги)
Торнкоббл	сплетничество, лидерство, знания (геральдика), язык (мутландский)	этикет (знать или учёные) или грамотность
Тамблберри	сплетничество, торговля, знание (любое), язык (мутландский)	этикет (бюргеры или гильдейцы) или грамотность

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ВЕЛИКОМУ ГРАФСТВУ МУТЛАНД



«Земля красивая и зелёная, а народ открытый и гостеприимный. Это очень подозрительно, вы не находите?»

— Абдулла Зоргеварце, аверландский охотник на ведьм

«Когда Мать Райя творила народы
Она делила их черты
Гномам дала бородки
Полуросликам - подбородки
Гномам дала взгляды мрачные
Полуросликам - ухмылки смачные
Гномам дала добродетели
Полуросликам - остались грехи!»

— детский рейкландский стишок

ИСТОРИЯ

Полурослики придают большое значение истории, но не так, как это делают люди. Они не записывают её в книгах или, что ещё хуже, не высекают в камне, подобно гномам. Полурослики говорят, что их история - это история рода. Семьи. Полурослик с куда большим шансом будет знать о том, что его троюродный прапрадедущка учинил на званном вечере его двоюродной бабушки (и кому потом пришлось убирать беспорядок), чем припомнит, в каком конкретном году некий король сражался в определённой битве за забавный цветной флаг. Тем не менее, есть некоторые даты, которые они помнят - и полурослики будут использовать любой предлог для проведения званого вечера, фестиваля или праздника.



КАК ПОЛУРОСЛИКИ ПРИШЛИ В СТАРЫЙ СВЕТ

История полуросликов точно фиксирует момент их прибытия в Старый Свет из земель на востоке: в Бецальтаг, как раз к утреннему чаю. Учёные нашли свидетельства, относящиеся ко второму веку Календаря Империи. Некоторые полурослики утверждают, что их предки встречались с Сигмаром и жали тому руку, но это кажется маловероятным. Было несколько волн миграций, в которые полурослики основывали небольшие поселения по всем Пограничным Княжествам, а затем провели несколько столетий в полукочевом состоянии, двигаясь через Тилею, Эсталию и Бретонию, прежде чем большая их часть осела в Империи. С тех пор они вполне довольны новообретённым домом, но полурослики не сильно ценят постоянство. Может наступить время, когда они вновь будут бродить по свету.

ОСНОВАНИЕ ОБЩИХ ЗЕМЕЛЬ

«Не принижай меня! Я гражданин Империи! Да если бы ты попытался сделать это в Общих Землях, тебя бы повесили, выпотрошили и четвертовали!»

— Сэр Булливик Эпплбэг, политик-полурослик.

Ни одно событие с момента их прибытия в Старый Свет не было более значимым для истории полуросликов, чем основание Общих Земель (Мутланда), в 1010 К.И. Хотя человеческие историки сразу отмечают, что основание графства Императором Людвигом Толстым было шуткой над тогдашним курфюрстом Штирланда, полурослики парируют, утверждая, что в любой хорошей шутке, есть лишь доля шутки. Более внимательные историки отмечают, что у Людвига был довольно сообразительный полурослик-шут. Возможно, это как-то связано с приобретением полуросликами почти десяти миллионов акров самых плодородных фермерских угодий в Империи.

Полурослики - прирождённые выживальщики и приспособленцы. Этот упорный и стойкий народ способен взять всё, что найдёт, и сделать это своим. Потому многие полурослики не видели необходимости переезжать в Общие Земли, хотя большинство всё ещё предпочитало жить неподалёку от них. Есть полуросличьи семьи, что жили в Альтдорфе или Мидденхайме ещё до основания Общих Земель, у которых больше общего с другими «городскими» полуросликами, чем с теми, кто живёт в так называемом «родном графстве». Между тем, полуросликам, происходящим от основателей Общих Земель, свойственны причуды и особенности, которые придают Мутланду атмосферу, отличную от любых других поселений полуросликов в Империи.

Все полурослики питают к Общим Землям нежные чувства, и ни одному здоровяку никогда не будет позволено критиковать их. Но вдали от человеческих ушей полурослики будут подробно объяснять, почему они никогда не решатся переехать туда (или никогда не захотят жить где-либо ещё, в зависимости от обстоятельств).

ПЕРВЫЙ ВЫБОРЩИК

Напряжённость между Мутландом как территорией и формированием дающим политическую власть, достигла своего апогея в том, что согласно букве имперского закона курфюрст должен родиться в пределах его Великой провинции. Этот закон был принят всё тем же Императором Людвигом, полагавшим, что полурослики не захотят или не успеют представить новорожденного к ближайшим Выборам Императора и, таким образом, лишатся своего права голоса. Полурослики раскусили его блёф, и принялись за дело с большим рвением. Всего через три месяца (беременность полуросликов довольно коротка) была представлена Пульхритудиноус «Труди» Толтри, самая молодая имперская выборщица, когда-либо появлявшаяся на совете. Естественно, в принятии решений ей помогала семья, и эта традиция продолжалась.

«Общинные-матери» - пренебрежительный термин, живущих за пределами Мутланда полуросликов, используемый для описания политиков Общих Земель, как правило, происходящих из очень небольшой группы семей и заинтересованных в решении только Мутландских проблем.

Нынешняя выборщица - Графиня, Хизме Стаутхарт, является исключением из этого правила: космополитичная, много путешествовавшая полурослица, прожившая в Альтдорфе большую часть своей жизни, она смогла обратиться к полуросликам по всей Империи, во всех кланах (см. **кланы полуросликов Рейкланда**) Хизме, однако, подумывает о том, чтобы уйти на пенсию, так как ей сейчас сто пятьдесят девять лет, и она становится немного забывчивой и страдает артритом. Хизме откладывает свой уход с поста старейшины год за годом, потому как ещё не нашла себе достойного приемника.

ЛИНИЯ ПРЕЕМСТВЕННОСТИ

- Хизме прекрасно осознаёт, что все вокруг неё теперь работают на честолюбивого кандидата, и потому ей некому доверять. Она ищет тех, кто не против нарушить странный закон и не имеет политических связей. Хизме щедро заплатит таким личностям, чтобы отправить их в Общие Земли, дабы они разведали территорию и изучили для неё кандидатов.
- Выборщик Мутланда избирается Великим Советом Старейшин на голосовании в Айкешаттене. Совет почти всегда выбирает полурослика, выдвинутого уходящим выборщиком, потому что выборщик прилагает усилия, чтобы назначить кого-то, кого одобрит Совет. Таким образом, очень важно, чтобы кандидаты, которые хотят быть избранными, путешествовали по округу, добываясь расположения городских старейшин и полуросликов, которых они представляют. Этот процесс известен как Суэта.
- Феодосий Стаутхарт, посол Общих Земель работает в Альтдорфе и ненавидит появляться на публике, находя самые неубедительные предложения, для своей неявки. Он с радостью попытается убедить любого странствующего полурослика надеть регалии и выдать себя за него на вечер или даже на всё время официальной поездки обратно в Общие Земли. Хотя Фео - плохой посол, Хизме может решить, что он самый умеренный кандидат, что означает, что персонаж-полурослик в одолженной мантии может внезапно обнаружить себя новым имперским выборщиком.

ОКОЛО 200 К.И.

Полурослики и огры мигрируют в Старый Свет, перейдя Краесветные горы с востока.

420 К.И.

Экспериментируя с рецептами хлеба, Ханзелсторф Кукенмейстер создает плоское слоёное тесто. Он кладет его поверх тушёного мяса и, когда пар выходит узкой струйкой, называет блюдо «бугорок», намекая на предпочтения в спальне. Его жена, Достопочтенная Кукенмейстер, упрощает название до «пирог», а затем ей приходит идея положить тесто снизу. Её муж настаивает, что с тестом с каждой стороны он должен называться «бутерброд». *В ОРИГИНАЛЕ «PIPER», «PIE» И «PASTY»*

421 К.И.

Начинается Война Пирога.

444 К.И.

Война Пирога заканчивается перемирием, однако Кукенмейстеры разводятся.

ОКОЛО 500 К.И.

Сообщества полуросликов ассимилируются в Империи по мере расширения её границ, период, известный как «Движение к границам».

572 К.И.

Создана хартия имперских прав, признающая полуросликов гражданами.

701 К.И.

Тартлитонг Берденблоус изобретает открытый пирог и называет его «тарт». Начинается Вторая Война Пирога.

719 К.И.

Вторая Война Пирога завершена. Старейшина Леопольд Рамситтхом создаёт руководящий орган, чтобы положить конец всем будущим спорам о выпечке. Однако его легко подкупить, потому он стал известен как «покупное собрание Лео».

833 К.И.

Поэт-полурослик Форттрайт Ферстфоремадли исполняет своё стихотворение «Бремя коротышки», призывая полуросликов поступать в услужение дворянам для наращивания своей власти за счёт близости её к источникам.

1010 К.И.

Людвиг Толстый основывает Общие Земли.

1035 К.И.

Зеленолистье входит в состав Общих Земель.

1105 К.И.

Полевые стражники полуросликов отправляются в Альтдорф, чтобы предупредить Императора об обнаруженных ими вторжениях скавенов. Император Борис Неумелый объявляет все упоминания скавенов - предательскими, поскольку считается, что крысолюдов не существует.

1115 К.И.

Кланы скавенов выходят из под земли и захватывают большую часть Старого Света. Штирланд покидает Общие Земли, а Аверланд и полурослики ищут убежища в гномьих караках.

1124 К.И.

Император Мандред изгоняет скавенов. Полурослики в большинстве случаев первыми возвращаются в города и восстанавливают их. В результате они забирают аверландский Саурапфель.

1360 К.И.

Баттермилк Кондливурст возвращается из Пустошей Хаоса с идеей создания «Норскана» - воздушного печенья с фруктами и заварным кремом.

1550 К.И.

Гражданская война охватывает Империю, и три императора борются за власть. Общие Земли объявляет своёй нейтралитете, признавая, что «Нет Императора, кроме Сигмара, пока не будет созван справедливый и равный Совет». С той поры устанавливается традиция, о невмешательстве мутландцев в политику большеногов.

1680 - 1880 К.И.

Подгодье. По всей Империи мертвецы восстают из могил и нападают на живых. Несколько десятилетий спустя огромная орда зеленокожих нападает с юга. И вновь жители Общих Земель отступают, скрываясь в основном под землёй. Полурослики заслуживают репутацию трусливых, мягких существ и заботящихся только о самых прекрасных вещах в жизни. Это предубеждение затрагивает полуросликов по всей Империи и вызывает большой раскол между ними и коренными мутландцами.

1787 К.И.

Недостаток мяса для пирогов привёл к изобретению колбасного рулета. Он остается символом скудных времён и часто принижается.

1999 К.И.

Гигантская комета искажающего камня падает в Сильвании. Полурослики отправляют в это место немало экспедиций. Многие семьи Общих Земель хранят на каминных полках крошечные кусочки искажающего камня, датируемые тем периодом, избежав ужасных последствий лишь благодаря природной устойчивости полуросликов к порче.

2000 - 2145 К.И.

Графы-вампиры тремя войнами почти уничтожают всю Империю. Поскольку полурослики устойчивы к вампиризму (или, по крайней мере, не очень приятны на вкус), выборщица Эллагинаманда Мунроу отходит от нейтралитета, провозглашая доктрину Мунроу: угроза для любой части Империи - это угроза для народа полуросликов и Общие Земли ответят на неё силой. И хотя вампиры в итоге ушли на север, опустошая Остермарк и Штирланд, жители Аверланда навсегда запомнили защиту Мутланда.

2231 К.И.

Флан объявляется незаконным, но незаконная выпечка продолжается.

2429 К.И.

Мариенбург формально выходит из состава Империи. В Общих Землях начинается обсуждение вопроса о том, последовать ли этому примеру.

2431 К.И.

После великого альтдорфского пожара пироги полуросликов стали одним из немногих продуктов, которые можно было съесть. Пироговая неделя, придуманная столетием раньше в Саурапфеле, становится популярна в столице и вскоре распространяется за её пределы.

2512 К.И.

Прослышав о том, что Убершрейк получил самоуправление, Общие Земли отправляют в город полуофициальный исследовательский комитет, что, возможно, станет первым шагом на пути к отделению Мутланда.

ВЕЛИКОЕ ГРАФСТВО МУТЛАНД И ЕГО ГРАНИЦЫ

«И это вы зовёте Империей? Всё с вами ясно. Да, в Нордланде мы не видим жизни, без холода, сырости и тягот, а также почвы полной камней. Эти полурослики, без сомнения, мягкотелы.»

— Ангри Альгред, нордландский травник

В Великом графстве Мутланд находятся одни из самых богатых, плодородных и красивых земель Империи. Река Авер быстра и кристально прозрачна, а климат умерен и предсказуем. На западе есть красивые тёплые низины и луга, переходящие в холмы, а затем в более высокие мысы на востоке, но жители Мутланда ужаснулись, если бы обладали чем-то столь суровым и пустынным, как гора или скала. Также у них есть леса, большие и малые, но ничего показушного, подобно эльфийскому лесу, или дремучего, словно Драквальд. Луга, как правило, заняты земельными наделами, полными призовыми овощами, выносливыми овцами, свиньями и козами, а на западе - знаменитым табаком.

Мутланд куда густонаселеннее большинства имперских провинций (см. «Наследники Сигмара»). Из-за небольшого числа гор и лесов, обширных пахотных земель и быстро плодящегося населения местные живут практически повсюду - в больших и малых деревнях, разбросанных по сельской местности где одно поселение по-сути медленно переходит в другое. Лишь столица Айкешаттен действительно могла бы зваться городом, но она скромна и мала по сравнению с другими имперскими городами. Большинство поселений полуросликов на самом деле можно было бы назвать лишь деревнями. Мутландские дороги плохо ухожены из-за того, что полурослики обычно держат всё, что им нужно, под рукой. Местные считают широкие, мощёные камнем дороги Рейкланда свидетельством чрезмерной занятости людей, неготовых поболтать или остановиться в пути.

ДОРОГИ И РЕКИ

Состояние мутландских дорог - популярная тема для шуток в Империи, а судоходные реки на юге Великого графства становятся всё более узкими и бурными. По этой причине, многие возничие, посыльные, кучеры и речники останавливаются на границе и отказываются двигаться дальше без «Мутландского дорожного сбора». Между тем, полурослики, исхившие эти дороги и реки, имеют славу мастеров своего дела. В частности, потребность в быстрой связи между огромными кланами породила самых быстрых и ловких посыльных Старого Света: пеших, возничих или восседающих верхом на крепких пони полуросликов. «Улетел как мутландское письмо» - распространенное выражение на юге, обозначающая что-то, ускользающее из поля зрения.



Реки делят эти земли на три территории: Авермарк (Аверланд), Старый Штайрланд (Штирланд) и Гринлифс. Авермарк на юго-востоке назван в честь бурной реки, также давшей своё имя аверландским соседям полуросликов. В целом аверландцы и мутландцы прекрасно ладят друг с другом, хотя конкуренция между ними ожесточается, когда речь заходит о выводе лучших овец и выделке лучшей шерстяной одежды. Не одна окружная ярмарка закончилась кровопролитием, поскольку жители Аверланда, похоже, вообще лишены чувства юмора. Старый Штайрланд лежит на севере и назван в честь провинции, древнюю землю которой он занимает. Отношения на этой границе куда сложнее: Штирланд так и не смог простить обиду, нанесённую ему Императором Людвигом. По сей день они называют это «Великим Ошибкой» и ворчат о том, что пора бы её исправить вновь.

На востоке лежат суровые холмы, известные как Гринлифс. Эта земля не входила в императорский указ, а была куплена у аверландского лорда, объявившего её совершенно бесполезной и не прибыльной. Клан Гринлиф заметил, что сухие холмы идеально подходят для выращивания оливок, винограда и особенно табака. Бретония в те времена была единственным поставщиком дурманящей травы в Империю: влажного, безвкусного продукта, не сумевшего завоевать рынок. За одно столетие полуросличья трубочная трава полюбилась курильщикам по всей Империи, а Гринлифс стал самой богатой частью Общинных Земель.

К востоку от Мутланда находится совсем другой сосед: тёмная земля Сильвания. Зло этих мест просачивается из нее, как вода сквозь ткань. Штирланду и Аверланду придётся разобраться с этими тёмными вторжениями. В каждом округе свои решения. Черты полуросликов, такие как трудолюбие и храбрость, оказались, возможно, наиболее эффективными.

ПОЛИТИКА ПОЛУРОСЛИКОВ

Почти вся политика полуросликов находится в ведении совета старейшин, что в реалиях Империи является поразительно неформальным и неофициальным процессом. В каждой деревеньке есть группа полуросликов, принимающая решения по законам и политике, а более крупные вопросы или апелляции рассматриваются в больших поселениях или на Великом совете в Айкешаттене - столице Великого графства. Советы обычно состоят из нечётного количества членов для недопущения равного деления голосов. После назначения членство обычно сохраняется на всю жизнь. Несмотря на название, для вступающего в совет нет требований ни по возрасту, ни по полу. Но советы, как правило, состоят из полуросликов старшего поколения, поскольку назначение происходит на всю жизнь. Кандидатуры амбициозных полуросликов должны быть выдвинуты для дальнейшего их вступления в ряды постоянных членов совета.

Советы старейшин проводятся чаще всего раз в месяц, но порой всего раз в год, поскольку большую часть времени общество Мутландцев верит в подход «живи и давай жить другим», оставляя народу решать свои разногласия в первую очередь самостоятельно. Поскольку семьи большие (в одном домохозяйстве насчитывается до пятидесяти полуросликов) и взаимосвязаны, а слухи распространяются быстро, трудно что-то сделать без того, чтобы ваша собственная матушка не услышала все непристойные подробности. Это значит, что компромиссы и дискуссии - универсальные и всегда работающие методы. Всё вокруг кипит от болтовни. Почти ничего не делается без предварительного долгого обсуждения, чтобы убедиться во всеобщем согласии. Это может занять некоторое время, и стоики, особенно гномы, могут счесть организацию чего-либо в Общих Землях тяжёлым испытанием, потому как каждый здесь должен высказать свое мнение.

Конечно, не всё так хорошо, как любят выдавать мутландцы. Клань и советы пересекаются, и решения и принадлежность их членов могут вступать в противоречие. Полурослики не живут и не дышат злобой, как гномы, но семьи - это живые воспоминания. Полурослики - приветливый народ, поскольку им часто приходится проводить день, несмотря на серьёзные споры и томящийся гнев.

ДЕЛА МУТЛАНДА

- Персонажи игроков прибывают в деревню, отчаянно нуждаясь в провизии, но обнаруживают, что ни один дом для них не открыт, поскольку поселение находится во власти трёхдневного совета старейшин. Судя по всему, исполнительное производство вылилось в спор о том, можно ли засыпать стоя. Если персонажам нужна какая-то помощь, им придется уладить спор, а затем решить ещё 14 важных дел деревни.
- Окона Мэйнстхирст - полурослик, которого большинство его родичей находит настолько желанным, что его ходатайства легко принимаются советами. Полурослики в Айнзамхольце обнаружили, что добиться справедливого судебного разбирательства невозможно, если оно идет вразрез с тем, чего хочет Окон. Они ищут любых экзотических, красивых чужаков, которые смогут уговорить нескольких членов совета достаточно долго, чтобы заставить их забыть Окона и внести некоторые крайне необходимые изменения.

Старейшины Общих Земель

Хотя полурослики следуют непринуждённому жизненному подходу, часто это происходит лишь из-за необходимости уступать доминирующим культурам вокруг. Посетители Общих Земель обнаружат, что время от времени полурослики действительно обладают каплей помпезности и пышности и могут относиться к вещам почти серьёзно, и чаще всего это происходит в Общих Землях.

Например, в отличие от большинства курфюрстов, представитель Общих Земель должен быть избран Великим советом старейшин. Великий старейшина - титул, носителя которого выбирает совет. Выборы проводятся каждые три года в Айкешаттене. Здесь нет пышных церемоний, так излюбленных более высокими народами, однако это событие занимает центральное место в политике Общих Земель. К нему относятся со своей формальностью и уважением. Семьи в этих краях скорее соберутся на пикник, чем солдаты начнут маршировать по улицам, но полурослики проявляют уважение именно так: собираясь за едой. Общество мутландцев работает, потому что каждый полурослик считает себя его частью и заинтересован в его защите. Действительно, чужестранцы могут обнаружить, что города закрыты во время заседания совета.

Не то чтобы дни заседания совета были тихими, как и «святые дни» полуросликов, если уж на то пошло. Даже самые высокие суды Общих Земель - это громкие, непристойные дела, с частыми шутками, обращениями к аудитории и «участием» слушателей (постоянными перебиваниями). Хисме любит начинать официальные дела, высунув язык и изображая ртом звуки пускания ветров, чтобы привлечь всеобщее внимание. Говорят, что самый продолжительный Великий совет в истории откладывался из-за постоянных всплесков народного пения, сопровождавшихся оглушительными звуками издаваемыми подмышками знаменитого старейшины Обвалуты Крамлеворта.

ПРОБЛЕМЫ СОВЕТА

- Старейшина Беллоубрич Смолнос должен занять место в совете Грюнхюгеля, что идёт вразрез с мнением его дяди. Он нанимает группу, чтобы отвезти недовольного родственника на встречу, полагая, что в дороге группа столкнётся с какими-нибудь проблемами на реке, из-за которых прибудет слишком поздно. Но когда дядюшку оказывается невероятно трудно задержать в пути, персонажам, возможно, придётся каким-то образом остановить его в пути, что может быть очень трудно объяснить...
- После безвременной смерти старейшины, совет Бирнбаума уже год как зашёл в тупик по ключевому вопросу - какая гильдия отвечает за уборку общественных бань, а это чрезвычайно дорогостоящая и неблагодарная задача. Закон совета позволяет отдать решающий голос постороннему лицу, если в результате получается чётное число. Для этой чести они выбрали одного из персонажей. Обе стороны, конечно же, проинструктировали персонажа о том, как правильно голосовать, в то время как другие стороны заинтересованы в сохранении тупиковой ситуации и попытаются устроить «несчастный случай» во время решающего голосования.

КЛАНЫ ВНУТРИ КЛАНОВ

Общество полуросликов основано на кланах: скоплениях родственников, имеющих общего предка (хотя и не всегда с одинаковой фамилией). В каждом регионе Империи есть свои кланы, но кланы также перемещаются, и это может создавать междоусобную борьбу. В Общих Землях есть Брендицапы, которых скорее спутают с Лостпокетами, чем сочтут рейкландскими Брендицапами (см. «Кланы полуросликов Рейкланда»). Есть Штирландские Пампкерлиkenы, которые никогда даже не встречали своих кузенов из Общих Земель. И, конечно же, в Мутланде есть свои уникальные кланы, к главным из которых относятся:

- ❖ **Крамливорты.** В то время как большая часть Мутланда занимается выращиванием табака, фруктов или разведением овец, Крамливорты нажили прилично состояние, занимаясь выпасом маленьких пузатых свиней. Жир, который они производят, использует почти каждый повар в округе. Он также популярен среди мясников-огров. Повсюду Крамливортов преследует запах навоза и пережаренного свиного жира, который они компенсируют самоуничижительным юмором.
- ❖ **Даунхиллы (Низкохолмы).** Рецепт знаменитого необычного полуросличьего эля - тщательно охраняемая тайна клана Даунхиллов, а секреты - ещё один их товар. То, что началось как способ продвижения своего дела, стало образом жизни для многих Даунхиллов. Сейчас им меньше доверяют в Общих Землях, потому что они очень молчаливы. Это также делает их уважаемыми посыльными, доверенными лицами и шпионами.
- ❖ **Харбарфенардеры.** Табачные фермы Гринлифа принадлежат множеству разных кланов, но упаковкой и экспортом в дальние края Старого Света занимаются в основном Харбарфенардеры. Перевозки на дорогах Мутланда, осуществляются не только простыми фермерами или посыльными, но и фургонами Харбарфенардеров. С их повозками приходят последние новости и сплетни - болтливых Харбарфенардеров так же тяжело заткнуть, как и их фирменные трубки.
- ❖ **Смолносы (Коротконосы).** Размер их носов сильно разнится, но Смолоносы заслужили репутацию надёжных, трудолюбивых полуросликов, свободных от предрассудков. Поскольку они мало заинтересованы в том, чтобы важничать или быть старейшинами, их считают более объективными, среди других полуросликов. Репутация Смолносов настолько сильна сама по себе, что их часто вынуждают стать старейшинами, предполагая, что их не будет беспокоить это, хотя это не всегда оказывается правдой. «Маленький нос - большие проблемы», как гласит полуросличья поговорка.
- ❖ **Стоунхарты (Крепкие сердца).** Когда-то прославившиеся своим боевым мастерством и огромной храбростью, Стоунхарты прославились благодаря высокому положению Хисме. Сейчас они обладают значительной политической силой в Мутланде. Однако их уверенность в том, что Хисме назовет одного из них следующим выборщиком, расколола некогда единый клан соперничеством и разногласиями. Чужак, заговоривший с одним из Стоунхартов раньше чем с другим, может обнаружить, что половина города презирает его за эту ошибку.
- ❖ **Талтрисы (Высокие деревья).** До недавнего времени Талтрисы были небольшим и менее процветающим кланом, но их статус вырос, когда Общие Земли стали популярным местом для туризма. Талтрисы - прирождённые хозяева, общительные и ласковые, что хорошо подходит им для приветствия вновь прибывших. Они заядлые шутники, больше обычных полуросликов любят шутки, и распространили эту тенденцию придирается к туристам по всему Собранию.

Полевые стражники

Вооружённые силы полуросликов столь же неформальны, сколь и их политика. Полевые стражники - одно из самых смертоносных боевых формирований Старого Света (см. стр. 89). У них нет именных полков, униформы и мало лидеров. Они чрезвычайно лояльны, хитры и настойчивы, а также поголовно являются добровольцами. Во многом их эффективность обусловлена тем, что они по-сути охраняют собственные дома. Полевые стражники не только знают каждую веточку и кустик, как свои пять пальцев, но и близки со своими товарищами, обычно находясь с ними в родстве. Это позволяет полевым стражникам использовать тактику снайперских ударов и диверсий: пращи на длинных шестах могут запустить камень в полёт столь быстрый и высокий, что тот будет схож с выпущенной из лука стрелой. Полевые стражники также сохраняют бдительность за счёт высокой концентрации: их волнуют лишь жизни полуросликов-мутландцев. Огры могут позаботиться о себе сами, штирландцы и аверландцы, скорее всего, не замысливают ничего хорошего, а любой человек, пришедший с востока, в большинстве случаев окажется нежитью (или кем похуже). Над чужаками, ожидающими помощи от местных авторитетов, будут смеяться. Полевые стражники защищают своих - и никого более.

БЕГЛЕЦЫ И ОБМАНЩИКИ

- ❖ После особенно шумной трактирной потасовки персонажей арестовывают и сковывают парами, пока не будет установлено, что учудил каждый участник драки. Один из персонажей оказывается прикованным к незнакомцу, использующему свою неестественную силу, чтобы ускользнуть во тьму, увлекая прикованного персонажа за собой. Беглец - вампир. Полевые стражники сели им на хвост и вряд ли прежде чем открыть огонь будут разбираться, кто из двух беглецов является нежитью.
- ❖ Небольшая группа полевых стражников защищает пастушеские семьи на северо-востоке от хищных зверей, которых они прозвали «бешеовцами». Конечно, таких зверей не существует. (Порой инсценировка из тела выпотрошенной овцы гарантирует всем местным стражникам массу похвал, без необходимости выполнять свою работу.) Однако, персонажи натываются на культ Хаоса, совершающий жертвоприношения, но не могут никого убедить в том, что это не «бешеовец»!

Закон полуросликов

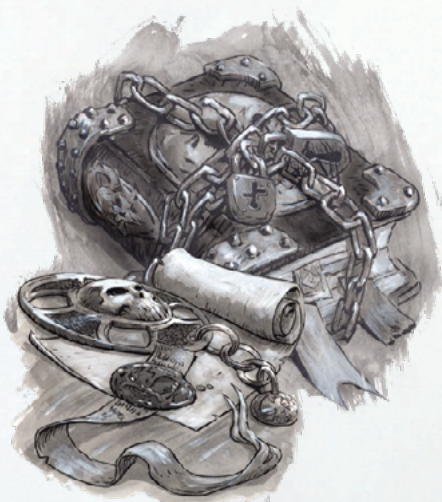
В Штирланде популярна поговорка: «для полуросликов законы не писаны». В самом широком смысле это значит, что в большинстве случаев маленькие прегрешения и неудобства вскоре забываются как самим грешником, так и пострадавшим. Другие предпочитают воспринимать эти слова более буквально полагая, что невыской мутландский народец вообще не чтит закон.

Для некоторых жителей Штирланда (и всё чаще их в этом поддерживают аверландцы) подобные мысли стали истиной. В конце концов, сама территория Штирланда была украдена полуросликами для создания Общих Земель. Следовательно, полурослики - это вороватый народец, не заботящийся об окружающих. Таким образом, ничего страшного не случится если спереть что-нибудь у них в отместку. С такими мыслями штирландские пастухи перегоняют свои стада на выпас в мутландские земли. Лесники Штирланда заходят в мутландские леса за древесиной и дичью. Погонщики мулов ведут свои стада через Мутланд, не платя дорожный сбор. Бейлифы и дорожные стражники могут сдвинуть границы внутрь Общих Земель для собственных поборов. Ибо кто сможет их остановить?

СЛУЧАЙНЫЕ ЭВФЕМИЗМЫ

У полуросликов для всего есть эвфемизмы, и в Общих Землях они часто появляются в большом количестве. Вот таблица, которая поможет тебе добавить красок в любую встречу. Они могут означать все, что ты захочешь.

D10		
1	Полированный/ая/ые/ое	... Овца
2	Приходящий/ая/ие/ее	... Ручка метлы
3	Надоедливый/ая/ые/ое	... Мушкетон
4	Испечённый/ая/ые/ое	... Старый Куинсберри
5	Дрожащий/ая/ие/ее	... Царство Хаоса
6	Перекусивший/ая/ие/ее	... Колбаска Сигмара
7	Волшебный/ая/ые/ое	... Корочка пирога
8	Искажённый/ая/ые/ое	... Динглберри
9	Стреляющий/ая/ие/ее	... Снотлинги
10	Вороватый/ая/ые/ое	... Башня волшебника



Дорожным и речным стражникам поручено защищать всю Империю, «ва всех её атдаленных краях», но чаще всего они останавливают свои патрули у границ Мутланда. Никакая казна Империи не тратится на войска для защиты этих земель от вторжений зеленокожих или нежити. Никакие бейлифы не приходят, чтобы убедиться, что собираемые в Общих Землях налоги не являются необоснованными или несправедливыми.

Распространённый миф гласит, что Мутланд изолирован и действует наплевав на остальную часть Империи. На самом деле всё наоборот: самой Империи наплевать на Мутланд. Общие Земли - место, где полурослики занимаются делами полуросликов, поскольку никто больше не заботится о них. И низкорослый народец часто распространяют эту политику вовне. Чужаки, пришедшие из «большого народа» (люди, гномы и эльфы), могут обнаружить, что если они попытаются найти управу на здешних преступников, местные жители просто пожмут плечами и скажут: «для полуросликов законы не писаны».

Не смотря на это, у полуросликов всё же есть правовая система, пусть и куда более упрощённая и либеральная, чем в остальной части Империи. «Людская справедливость» - фраза полуросликов, означающая что-то жестокое и холодное. Полурослики считают казни варварством, а тюремное заточение - пустой тратой усилий и хороших овощей. Наказания за преступления полуросликов назначаются советами старейшин. Они почти всегда носят денежный характер и оплачиваются монетами, работой или товарам. Самым суровым приговором у полуросликов считается изгнание, что весьма сурово в культуре, полностью сосредоточенной на родственных связях. В некоторых сельских районах полурослики клеймят изгнанников, если чувствуют, что мельница слухов не успевает за новостями, но это случается редко.

Однако неприятным последствием такой системы является то, что преступник и жертва остаются в непосредственной близости: вы можете жить и работать с убийцей вашего кузена до конца своих дней. Полурослики иногда ждут тёмной ночи и вершат «людскую справедливость» над теми, кто, по их мнению, того заслуживает.

ЛЮДСКАЯ СПРАВЕДЛИВОСТЬ

- ❖ Масти Тартлитонг убил троих полуросликов, по его словам, в пьяном угаре. С тех пор Масти забавляет, насколько его присутствие пугает скорбящие семьи, когда он заходит на их фермы и в лавки. После того, как будет найдено ещё одно тело, местные пожелают, чтобы какие-нибудь прохожие бездельники восстановили людскую справедливость, но готовы ли последние пойти на хладнокровное убийство?
- ❖ Ситуация становится ещё хуже, когда улики указывают ещё одного возможного подозреваемого, а местные старейшины начинают расследование: закон полуросликов очень скептически относится к чужакам-агитаторам, приходящим и выносящим иноземные приговоры, будто бы чужеземцы заправляют этими местам. Подобное можно расценивать как государственную измену, а в Империи за подобное вешают людей..

ОТПРАВЛЯЕМСЯ В ОБЩИЕ ЗЕМЛИ

«Символ Общих Земель - это петушок, и, дабы отблагодарить вас за вашу щедрость, мы нарисовали на стенах вашей таверны гордо стоящего розового петуха, из всех сил рвущегося вперёд»

— Хиллари Талтрист, странствующий художник-полурослик

Есть много причин посетить Мутланд. Для того, кто готовится к поездке в мрачные края Сильвании, Общие Земли станут отличным местом для остановки, а следуя по дороге пролегающей через эти края, можно добраться до Пограничных Княжеств, полностью миновав Сильванию. Торговля с крошечным графством непрерывна и активна; табак — многолетнее растение, каждый новый сезон предлагающее новые вкусы, а эль и вина остаются востребованными во все времена. Весной и летом торговля фруктами оживлённое, продажи аверландской шерсти. Наконец, остаётся туризм: по мере роста популярности полуросличьих деликатесов, растёт и число богатых северян, желающих попробовать «настоящую еду полуросликов». Конечно, Мутланд часто оказывается совсем не таким, как они ожидают, но для многих это становится частью его привлекательности: все знают, что только настоящие мутландцы делают всё как истинные полурослики.

Этот «истинный» опыт может шокировать. Общие Земли — единственное место в Империи, где полуросликам не обязательно жить по человеческим стандартам и местные гордятся таким положением дел. Крупные города и туристические районы, такие как Айкешаттен и Саурпафель, создают условия для более высоких посетителей, но многие места принципиально этого не делают. Все потолки в этих краях высотой в пять футов, а помещения обставлены миниатюрной мебелью; на кроватях невозможно спать, не заплатив за двухместную комнату и не сдвинув оба ложа вместе. (И, конечно же, перемещение мебели персоналом требует дополнительной оплаты, как и всё, что может понадобиться здоровякам.) Люди также обнаружат, что обычная имперская уборная или сельский туалет заменены длинной общественной скамьёй, единой для обоих полов. Ванные комнаты устроены по тому же принципу. Жильё часто является общественным; приватность — это не то, о чём полурослики заботятся. Из этого следует, что воры-люди любят преследовать туристов Общих Земель, а самих полуросликов волнует лишь то, что вредит их собственным доходам.

В некоторых местах даже присутствуют специальные вещи для здоровяков, дающие понять, что им здесь не рады. Напитки подают в тонких вазах высотой в фут; посуда в два раза больше, чем нужно. В конце концов, полурослики не знают, что нужно людям, и потому могут «нечаянно» совершать ошибки (см. «**Великое турне**» напротив). Если людям это не по нраву, всегда можно предложить им жильё для огров, которое есть в большинстве поселений Общих Земель, но оставаться с ограми намного, намного хуже. Один только запах может оказаться смертельным.



ТУРИСТИЧЕСКАЯ ТОРГОВЛЯ

- Старейшина Пруденциал Стоунхарт нанимает персонажей в качестве своих телохранителей, поскольку она опасается политического убийства. Это значит, что персонажи должны следовать за ней повсюду, включая крохотные мутландские комнаты переговоров и, конечно же, общественные бани. В последних убийцы и собираются нанести удар, когда персонажи останутся без доспехов и оружия, а также места, где они смогут стоять прямо и дать отпор.
- Веллворт Пикрустис проводит разъездные экскурсии в роли гида по «истинной жизни полуросликов» вдоль северных дорог. Он болтает со своими пассажирами, и если находит среди них тех, кого не хватает, отвозит последних на свою ферму к домашнему пиршеству, где накачивает наркотиками и сажает несчастных в тюрьму. Веллворт со своими братьями и сёстрами заставляют заключённых трудиться на земле от заката до рассвета. Пока большинство умирает от обезвоживания и тяжелого труда, один из пленников сбежал и может всё испортить.

Великое турне

Все полурослики - прирождённые шутники, но жители Мутланда возвели розыгрыши в ранг искусства. Поскольку Общие Земли считается загадочным местом экзотической полуросличей культуры и привлекают постоянный поток туристов и купцов, главным экспортным товаром Мутланда ныне стали грандиозные мифы о традициях, нравах и легендах графства. Некоторые из них:

- Настаивают на том, что каждую неделю проводится Фестиваль Петуха, требующий от туристов купить большого фиолетового петуха, которого по настояниям полуросликов надлежит повесить на стене дома, где тот будет приносить удачу.
- Придумывают диковинные истории полуросликов, радующих туристов рассказами об эпических сражениях и особенно необычных войсках, вроде лебединых наездников и барсучьих рыцарей. (Однако полуросличья баранья кавалерия реальна, и на неё страшно смотреть.)
- Ведут туристов в лес для «охоты на снарка», загадочного зверя, которого можно увидеть только в том случае, если туристы зарываются в грязь и листья, напевая при этом брачную песню. Подобные легенды включают в себя «кишечных медведей», залезающих в клозеты посреди ночи, «пылевых монстров», скрывающихся под кроватями, и «пчеловодов», древесных псов с пчелиными ульями в пастях.
- Предлагают вкушать мерзкой еды и напитков, сырых и отвратительных или приправленных невероятно острыми специями.
- Придумывают культурные ритуалы, которые, как уверяют туристов, обязательны для новоприбывших. Один из ритуалов предполагает, что чужака выбирают на роль сырной невесты - очень почётной роли обязующей счастливицу торжественно выйти замуж за гигантский кусок сыра. Чем богаче заказчик, тем больше с него сдерут денег для подготовки свадебной церемонии.

Кодовая фраза, используемая мутландцами - «Великое турне». Если полурослик объявляет, что определённые люди приехали на Великое турне, или спрашивает, было ли у них Великое турне, для всех полуросликов в пределах слышимости, это знак, что люди - цели розыгрыша, и каждый должен подыгрывать любому обману, который только может себе вообразить.

ИЩЕМ ПРИЗРАКА, ОПЛАТА СДЕЛЬНАЯ

- Полурослики устраивают розыгрыш с охотой на снарка для некоторых туристов, среди которых, возможно, есть и персонажи игроков, когда внезапно находят настоящую гидру. Некоторые из гостей убеждены, что это подделка, и спешат «снять костюм». Провожатые отчаянно нуждаются в помощи, но при этом не хотят, чтобы персонажи раскрыли их розыгрыш.
- Альтернский лес — крупнейшая афера в Общих Землях. Один и тот же клан владеет гостиницами на обоих концах леса. Когда путешественники приезжают, местные рассказывают им истории о странных призраках, обитающих на деревьях. На следующий день, когда караван отправляется в путь, полурослики делают ставки на то, кто закричит громче всех и убежит дальше остальных, в то время как их подосланные товарищи одеваются в простыни и пытаются подстеречь дилижанс. Однако в последнее время другие кланы также захотели принять участие в розыгрышах и понемногу разглашают правду, дабы показать серьёзность своих намерений. Призракам нужна большая паника, чтобы вновь укрепить легенду. Некоторые также говорят, что в лесу действительно обитают древние призраки, но разве это не очередная ложь?



ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

«Мутланд - это другая страна. Там всё делают по-другому...»

— Монах Боз, «Очерки империи»

В этих землях есть три отдельных региона, пусть и не имеющих официального названия или отличительных знаков, а также несколько городов, заслуживающих особого внимания.

АВЕРМАРК

На западе от Лазурного Предела раскинулась земля, известная как Авермарк. Эти места лучше всего подходят для выпаса овец, коз, а иногда и оленей, а также для разведения коротконогих собак, помогающих пастухам. В садах растут знаменитые фрукты: яблоки, груши, сливы, из которых делается множество пирогов. Вдоль западной границы растянулось с полдюжины разрушенных замков, построенных, по слухам, в те времена, когда аверландцев пришлось оружием гнать из Мутланда. Полурослики покинули эти крепости. Ныне заросшие руины могут скрывать любую опасность или сокровища. На юге находится лес Стенаний, в котором, по слухам, обитает разгневанная баньши. К востоку от него находится городок Зел, известный как самое странное место во всем Мутланде, хотя это может быть очередной легендой, привлекающей туристов.

УСТАВШАЯ СОБАКА

- Вопли в лесу Стенаний на самом деле исходят от ритуалов банды гоблинов Скалящейся Луны. Они знают, что полевые стражники Мутланда сильны, потому под покровом ночи медленно расширяют свою численность в разрушенных замках. К тому времени, когда их заметят, гоблины смогут захватить Авермарк и отрезать любую поддержку со стороны Империи.
- Заводчики в Бирнбауме убеждены, что их новейшая порода собак, длинных худых гончих, может соперничать в ловле крыс с любым терьером северной Империи. Однако их странный внешний вид и склонность кусать всё, что они видят, мешает продажам. Полурослики готовы платить знаменитым и уважаемым людям за то, чтобы те взяли некоторых собак с собой на север и рассказали об их достоинствах на людных площадях. Отважные герои идеально подходят для этой работы.

СТАРЫЙ ШТАЙРЛАНД

Земли к северу от Авера когда-то была территорией штирландцев. В этих краях выращивается большая часть мутландского зерна и других продуктов питания, а главная дорога в Айкешаттен наполняет регион тавернами и гостиницами. Местные привыкли видеть человеческих и гномьих купцов, а также многих посетителей из Штирланда на севере, хотя далеко не все из последних приходят с добрыми намерениями. Здесь граница Общих Земель является спорной и часто за неё ведутся ожесточённые бои. Это, а также вторжения из Сильвании делают северян более суровыми и серьёзными, и они смотрят свысока на более мягкотелых жителей Авермарка.

СКАЛЯЩАЯСЯ ЛУНА

- Боггльворт - единственный городок Старого Штирланда, пользующийся довольно тёплой репутацией у северных соседей. В основном это происходит из-за продолжающихся полутоварищеских матчей в брукет (странный вид полуросличьего спорта), которые они играют против Рутмарша, штирландского городка всего в двух милях отсюда. Но прочие штирландцы не одобряют такого побратимства и сделают все, чтобы доказать многолетнее жульничество со стороны полуросликов.
- Лидлтаун на востоке - это город, который полурослики в благодарность построили исключительно для огров - специально под их габариты. Там живет много полуросликов, но разница в размерах может усложнить некоторые вещи, и всегда есть потребность в людях, особенно высоких, для выполнения случайной работы. Это также устраивает местных воров-полуросликов, которые используют хитрые акробатические трюки для совершения преступлений, которые, как можно предположить, мог совершить только человек, а затем позволяют ярости огра позаботиться обо всём остальном.

ВЕЛИКОЕ ТУРНЕ

ИЗЛОВИТЕ МУТЛАНДСКУЮ УГРОЗУ

РАЗЫСКИВАЮТСЯ:

храбрецы, готовые присоединиться к охоте на Снарка!
Желторотиков не берем.

Войдите в загадочный лес на свой страх и риск.
Ужасающий Снарк НЕ ДОЛЖЕН сбежать.

Захватывающие развлечения на целый день для одного
взрослого или двух полуросликов.

Смелые и блистательные барсучьи рышари
Потрясающие и величественные лебединые наездники
Призрачный поход по тревожному эльфийскому лесу
Бесплатный вкуснейший пирог в таверне «Жирный Дурак»

* возможно наличие червей в закусках

ВЕЛИКОЕ ГРАФСТВО МУТЛАНД



СТАРЫЙ ШТАЙРЛАНД

СТАРОЛЕСЬЕ

ЗЕЛЕНОЛЕСЬЕ

АВЕРМАРК

ЛЕС
СТЕНАНИЙ

МАСШТАБ В ИМПЕРСКИХ МИЛЯХ

0 10 20 30 40

ЗЕЛЕНОЛИСТЬЕ

Из-за картографической ошибки при создании Общих Земель осталась одна крошечная часть Империи, не принадлежавшая ни одному из графств. Герцогство Пустынных Холмов было самой маленькой провинцией. Когда дворянин, владевший этими землями, в конце концов продал их соседнему Мутланду, новые владельцы мгновенно превратили Зеленолистье в прибыльное место, продавая табак. Хотя они не прочь разбогатеть за счет спроса чужеземцев на их товар, у жителей Зеленолистья, скорее всего, нет времени на посетителей неподходящего роста. Они также ведут активную торговлю с гномами в горах и народом Пограничных Княжеств. По мере роста их благосостояния этот район становится всё менее сельским и более городским по сравнению с остальной частью Общих Земель. Некоторые в Зеленолистье утверждают, что им не нужны остальные территории Общих Земель или даже вся Империя, поскольку Альтдорф находится далеко, а юг знает, как правильно строить дела с полуросликами.

ГЕРЦОГ И ДАГ

- Карла фон Штеленвидер, неоднократно изгнанный потомок герцога Пустынных Холмов, обнаруживает ошибку в древнем документе о покупке земли её предка — ошибку, которая может сделать всю сделку недействительной. Теперь, когда Гринлифс заработали целое состояние, она наняла группу высокооплачиваемых альтдорфских истцов. Карла собирается вернуть то, что принадлежит герцогу, или, по крайней мере, достаточно прибыльную часть в качестве «справедливого компромисса». Местные жители могут потерять все средства к существованию. Им нужны книгоучи, чтобы расследовать это заявление, мошенники, которые могут учуять уловку, или авторитеты, способные заставить Карлу передумать и уйти восвояси.
- Крошечный городок Гипфель - центр крупнейшего табачного производства. Дагоберт «Старина Даг» Хитленд, которому также принадлежат практически все возделываемые земли вокруг, внимательно следит за производством. Даг строит из себя деревенского простака, управляя при этом половиной Гринлифса путём страха и запугивания. Большим урожаем он также обязан ритуалу, который нашёл давным-давно в Кислеве, - ритуалу, который требует ежегодного кровавого жертвоприношения. Туристы и купцы предоставляют кандидатов, а Старина Даг гарантирует, что тайна останется тайной.

АЙКЕШАТТЕН

Айкешаттен, центр всех трёх регионов и столица Великого графства, расположенная неподалёку от речной развилки, не имеет особой привязанности к определенному региону. Это прежде всего административный центр, служащий местом проведения Великих советов и размещения выборщика в его прекрасном «дворце» (скромном двухэтажном таунхаусе). Хисме Стаутхарт отказывается там жить, предпочитая собственную ферму на окраине, потому «дворец», как и зал совета, большую часть времени пустует. Многие тренировочные центры штатного войска Мутланда и другие финансовые, политические и военные имперские учреждения также остаются пустыми большую часть года. Местные с удовольствием отправляют в эти здания приезжих чиновников, уверяя их, что сотрудники «должны быть где-то поблизости», если только новоприбывшие присмотрятся достаточно внимательно.

В Айкешаттене много неофициальных дел, и он суетится по-своему. Кузнецы, кожевники и конезаводчики ведут здесь бурную торговлю. Любой может наняться посыльным, доставляющим послания в посольства и аванпосты или к находящемуся на их территории полуросличьему чиновнику, который, скорее всего, дрыхнет там на заднем дворе. Несмотря на то, что здешние дороги вымощены лучше любых других в Общих Землях, движения на них мало, а извилистые и узкие улочки образуют перекрёстки и площади, огибая огромные раскидистые дубы или величественные цветочные сады. «Прямой, как дорога в Айкешаттен» - популярное выражение как среди полуросликов, так и среди большеногов, означающее, помимо всего прочего, обдирательство и обман посетителей из числа людей.

ПИРОГ В ХЛЕБУ

- Благодаря семейным связям Гельмут Хенциг был назначен секретарём курфюрста Талабекланда. Его отправили в Айкешаттен для тщательного анализа мутландской торговли. Однако Гельмут перенял образ жизни сонного городка, и сейчас, спустя год, ему сообщили, что его господин едет сюда, дабы узнать причину отсутствия обратных писем. У Гельмута есть всего два дня, чтобы собрать информацию. Если лож раскроется, ему грозит казнь.
- Популярный розыгрыш чужестранцев - продажа им «волшебных самонаводящихся поросят», которые, если следовать за ними по извилистым улочкам, выведут покупателя к нужному ему полурослику или любому другому чиновнику. Этот вариант старой детской игры вызывает много веселья среди зевак, когда незадачливые приставы бросаются в погоню за улепётывающими свиньями. Странно, но несмотря на это, одна конкретная свинья вновь и вновь доказывает свою надёжность, потому что её острый нюх привлекает сладковатый запах гнилой плоти, окружающих чиновников, являющихся членами одноимённого культа Нургла.



ПОФФУННАФФ

Еще одним опытом Общих Земель, сбивающим с толку здоровяков, является тот факт, что все вокруг говорят на мутландском языке, или поффуннаффе, как его правильное называть. Этот язык представляет собой смесь давно утраченного древнего языка полуросликов и всех других языков, с которыми сталкивался низкорослый народец. Он содержит кусочки грамбарта - наречья огров, классического языка, а также немного рейкшпиля, и действительно, некоторые слова рейкшпиля взяты из поффуннаффа, например, слово «полурослик», на рейкшпили - это изменённое слово «поффун». Поскольку этот язык связан с рейкшпилем, большинство жителей Мутланда могут легко переходить с одного на другой, а также перетаскивать туда и обратно слова и выражения.

Ведущий могут передать этот полудиялект, используя некоторые речевые приёмы, такие как:

- ❖ Выпадающие согласные. Если две или более согласных находятся вместе, лишние имеют привычку исчезать. Итак, полурослик - это полуросик, фермер - это феммер, голодный - голонный, огр - это огг.
- ❖ Удлиненные гласные. В короткие слова, оканчивающиеся на гласные, часто добавляются дополнительные гласные, или слово переходит в следующее. «Как у тебя дела» становится «Как утадела», а «Да, спасибо» становится просто «Дасибо».
- ❖ Переворот метафоры. Полурослики любят использовать множество метафор и метонимии, а затем меняют их на сленге. Поскольку говорят «хитрая, как лиса», лису можно назвать «хитрой». Судей - «трезвыми», купцов - «честными», солдаты - «нервными». Гномов - «тянищами», эльфов - «одинокими», а людей - «безумными».
- ❖ Жесты. Акцент и ощущение масштаба можно добавить не словами, а жестами рук, которые со стороны кажутся несвязанными, сбивающими с толку и непристойными. Например, кто-то, обращаясь к толпе, может не сказать «Приветствую всех», а просто выкрикнуть «Ветствую!» и жестом руки выразить «всем».

САУРАПФЕЛЬ

«Скушай яблочко на ужин - Морру будешь ты не нужен!»

— слоган саурапфельских собирателей яблок

Городок, подаривший миру Пироговую неделю, ныне стал одной из главных остановок в путешествии гурманов по Империи. Саурапфель очень рад стать лицом Общих Земель. Часто то, что считается традицией всего Мутланда, на деле всего лишь особенность Саурапфеля. Точно так же городские полурослики слишком часто полагают, что могут говорить от имени всей своей родни.

Саурапфель - симпатичный городок со множеством мостов и барж у речных берегов, а также яркими, пёстро раскрашенными заборами и стенами. Широкие площади идеально подходят для проведения фестивалей и множества полуросличьих забав. Во время игр распространено переодевание в больших пантомимических существ с несколькими полуросликами внутри. Эти костюмы могут показаться пошлыми и могут сбить с толку многих полуросликов, набившихся внутрь, а потому предоставляют многие возможности для интимных авантюры. Иногда такие костюмы изображают животных, но столь же часто выполняют роль карикатур на политических деятелей, например, человеческую знать близлежащих городов и владений. «Кукольный» дворянин ведёт себя глупо, а затем избивается обтянутыми тканью палками. Приезжих дворян также можно окунуть в бочку с сидром или бросить в реку. Полурослики уверяют всех, что всё это весело, но в своих попытках превзойти каждый предыдущий год они заходят всё дальше и дальше, и заезжая знать смеётся всё меньше.

Саурапфель получил свое название от острых красных яблок из близлежащих садов, которые входят почти в каждое приготовленное блюдо и являются частью геральдики города. Во время Пироговой недели десятки тысяч людей пробуют плоды всего нескольких садов, что создаёт всё больший спрос на продукт. Предпринимаются попытки вырастить яблоки покрупнее, но никто не хочет совершить ошибку и стать причиной крупнейшего массового отравления в истории Империи.

ЗА ГРАНИЦЕЙ

- ❖ Спрос на рабочих-огров в полуросличьих гильдиях по всей Империи растёт всё больше и больше. В удовлетворении этого спроса полурослики Саурапфеля обычно выступают в роли посредников, а огры — «товара». Город видел так много подобных сделок, что цены падают из-за конкуренции, а огры расстаются с семьями и друзьями за сущие пенни. Они находятся на грани восстания, которое может разрушить город и профессию, а также привести к гибели множества жителей.
- ❖ Саурапфель когда-то был частью Аверланда, о чем позабыли все, кроме древнего духа. Этот призрак - всё, что осталось от сэра Элиаса Холсона-Хестелера, рыцаря, поклявшегося своей даме, что он не успокоится, пока не вернётся на землю Аверланда. Когда границы изменились, он оказался проклят, вернувшись к жизни, каждую ночь пытаясь проехать пять миль из Саурапфеля обратно в Хальштедт - и терпя неудачу. Туристическая торговля теперь сталкивается с рыцарем, делая его разъяренным и кровожадным.

ПФУНЦИГ

Пфунциг определённо стоит на аверландской земле, но известен как города-близнецы, потому как его северная половина рассчитана габаритами под полуросликов. Переход с «высокого на низкое» при пересечении реки требует некоторого привыкания, но горожане, как правило, с радостью относятся к причудам своего города. По крайней мере, люди; даже несмотря на свою большую численность, полурослики получают меньше защиты и внимания со стороны закона, и им приходится бороться за любой доступ к торговым сделкам, хорошей занятости и дешёвым товарам. Неравенства здесь больше, чем в крупных человеческих городах. Полурослики могли бы вернуться в Общие Земли, но не сделают это из принципа.

ОБМЕНЫ И ТОРГОВЛЯ

- Некоторые равнодушные к политике полурослики начали переговоры с дворянами Аверланда о «Великом обмене» - Пфунциг войдёт в состав Мутланда, а Аверланд взамен получит Саурапфель! Это было бы исключительно выгодно для Аверланда из-за масштабных фестивалей и торговли едой в Саурапфеле. Конечно, жители Пфунцига не говорят ни за кого, кроме себя, однако полагают, что, если Аверланд представит решение как свершившийся факт при достаточной военной поддержке и одобрении жителей Общих Земель, процесс пройдёт бескровно. Аверланд заинтересован в этом.
- Стремясь добиться равенства, город недавно постановил, что никто не может курить ничего, кроме полуросличьего табака, «на улицах Пфунцига». Это привело к тому, что предприимчивые люди начали использовать дымящиеся баржи на реке, поскольку вода фактически не является улицей. Полурослики готовы взбунтоваться из-за этого, угрожая сжечь город. Или хотя бы топить баржи.

ВНЕШНИЕ УГРОЗЫ

«Если ты видишь бегущего полурослика, следуй за ним. Он бежит либо на пир, либо от чего-то, что попирует тобой...»

— Джон Калленгард, мидденхаймский пройдоха

Общие Земли - насмешка для большей части Империи. Но полурослики - это гораздо больше, чем кажется, как и их родина. Мутланд служит оплотом против двух ужасных угроз и ведёт против них бесконечную войну.

БЕСПОКОЙНЫЕ МЕРТВЕЦЫ

Сильвания, где мертвецы восстают с пугающей частотой, раскинулась к северу и востоку от Мутланда. Столетия назад здесь правили могущественные графы-вампиры, которые почти сокрушили весь Старый Свет своими армиями скелетов. С тех пор вампиры встречаются редко и поодиночке.

Недавние слухи говорят, что графы-вампиры вернулись в свои древние замки. Определённо, регулярное ежегодное увеличение частоты столкновений с нежитью указывает на что-то новое в этом мрачном месте.

На протяжении веков Штирланд и Общие Земли были первой целью любого подобного зла, направляющегося на запад. Это сделало штирландцев мрачными, лишёнными чувства юмора ксенофобами. Полурослики серьёзно относятся к угрозе и никогда, никогда не шутят о нежити, но это не идёт во вред их дружелюбию. Помогают им полевые стражники и врождённая устойчивость к некромантии. Это, конечно, не значит, что голодные зомби и лютые волки не будут лакомиться полуросликами. Не один лорд-вампир размышлял о том, что, хотя Штирланд - хорошее место для поднятия рекрутов, Общие Земли - отличное место для тренировок или предоставления гончим свободы. Ходят мрачные истории о Лорде Конраде фон Карштайне, который охотился на полуросликов ради забавы, когда обнаружил, что их кровь отвратительна на вкус.

Есть также некоторые полурослики, желающие импортировать знания и силу, найденные за границей. Лишь немногие полурослики обладают магическим даром, и ещё меньше обращаются к тёмной магии, но это не является чем-то неслыханным. Полурослики - практичный народ, и они живут по соседству с землёй, полной Дхара, готовых трупов и множества варп-камней, которые можно найти. Многие полурослики решили, что было бы глупо позволить всему этому потенциалу пропасть зря.

И, конечно же, колёса торговли постоянно вращаются: дороги и поля не останавливаются на границе, а трубочная трава полуросликов так же популярна в Сильвании, как и везде. Человеческие торговцы могут повернуть назад, когда небо темнеет и болота стонут, но преданность полуросличьих купцов видна. Сильванский народ питает особую любовь к полуросликам и поддерживает теплые отношения со своими западными соседями - ещё одна причина, по которой штирландцы не доверяют мутландцам.

РЕПОВЫЙ ТИТАН

- Глиссандра Бигфист - не по годам развитая молодая полурослица из Хаукерна. Она заплатит за любые книги и магические артефакты, привезенные из Сильвании. Глиссандра заверяет продавцов о намерении «заархивировать знания об этом некогда великом королевстве, чтобы они не были потеряны навсегда». Но на самом деле она планирует поднять труп Великана, который обнаружила, выкапывая репу.
- Полевые стражники получили закодированные сообщения из деревень Сильвании с просьбой о помощи избавиться от вампира. Они также подозревают, что это окажется ловушкой. Стражники не желают посылать отряд своих лучших бойцов на верную гибель. Для этой работы лучше всего подойдут странствующие наёмники, по крайней мере, на первых порах.

ЗЕЛЁНАЯ УГРОЗА

Племена орков бродят по горам и суровому южноземелью, но их меньшие собратья, гоблины, легко ускользают дальше на север. Будучи от природы трусливыми, гоблины больше всего любят охотиться на полуросликов, часто имея преимущество как в размерах, так и в численности. Их ездовые гигантские пауки и сквиги могут превзойти численностью даже дисциплинированное ополчение Мутланда. Полурослики заработали свою знаменитую репутацию храбрецов в битвах рука об руку с силами Империи против зеленокожих. Жестокость полуросликов обостряется, когда они сталкиваются лицом к лицу с зеленокожими.

Партизанская тактика хорошо работает против захватчиков-людей, да и от нежити можно спрятаться, но огромная зелёная волна армии гоблинов легко смывает полевых стражников и небольшие отряды мутландских ополченцев. Бдительность - их единственная надежда. Полевые стражники патрулируют леса в поисках явных признаков присутствия зеленокожих. Если они найдут небольшие группы разведчиков, то смогут их разгромить. Если на марше появляются признаки присутствия более крупных сил, полурослики пытаются разрушить их пути сообщения и снабжения. Но гоблины едят что угодно, поэтому уморить их голодом - непростая задача.

ПОГРАНИЧНЫЕ БЛЕФЫ

- Гоблины клана Ядовитой Жабы под предводительством шамана Спитчика подстерегают движение с юга, особенно путешественников-гномов и людей. Одетые в маски и плащи, гоблины пытаются убедить местных союзников, что тем нельзя доверять. Если полурослики станут изолированными и отчужденными, есть очень хороший шанс, что вторжение гоблинов в Общие Земли будет проигнорировано человеческим населением Империи, что даст зеленокожим чрезвычайно мощный плацдарм для начала сокрушительного похода в остальную часть Старого Света.
- Полевые стражники во главе с Джасперджоном Маскерлайном на юге Гринлифа работают над собственной психологической войной, чтобы обмануть гоблинов-разведчиков. Их амбициозный план - заставить армию полуросликов выглядеть в десять раз больше. Им могла бы пригодиться помощь большого количества волшебников, чтобы усилить иллюзию, и это вполне рабочая схема. К сожалению, находящиеся тут аверландские шпионы увидят в появлении многочисленной армии полуросликов реальную угрозу. И это вполне может привести к гражданской войне.

РЕЧНЫЕ КРЫСЫ

Общие Земли представляет собой проблему для скавенов. В городах нет канализации, а почва слишком мягкая, чтобы рыть хорошие туннели, но эта земля - прямой путь к большому гнезду под Мордхаймом. Таким образом, чтобы быстро переместиться через это место, они должны выйти на поверхность и прокрасться по берегу реки Авер, прячась в небольшие норки в светлое время суток. Рассказы о борьбе с этими «речными зверолюдьми» - ещё одна причина, по которой речные жители Общих Земель так известны. Недостаточно разбирающиеся гости региона могут совершить ошибку, остановившись на борту своих барж, или разбив палатку на берегу реки, вместо того, чтобы найти таверну. Это ошибка, которую немногие смогут повторить второй раз.



♦ ИМПЕРСКИЕ ГНОМЫ ♦



Гномы уже много веков живут рядом с людьми. Для некоторых кланов это соседство длится больше тысячелетия, ещё с доимперских времён. Известные как имперские гномы, эти кланы были близкими союзниками нескольких человеческих племён. Они разделили многие триумфы и трагедии с соседями, которых называют человекишками. Хотя гномы известны своей упрямой приверженностью давним традициям и неизменным устоям, даже самые упёртые из них не могут противостоять влиянию большего общества, с которым они делят хлеб. Имперские гномы внешне и повадками очень схожи со своими горными родичами, гномами каравов, но во многих тонкостях сильно от них отличаются. Жизнь среди людей на протяжении четырёх тысячелетий сильно повлияла на имперских гномов.

«Ты жизни не знаешь, если не видел, как имперский гном спит о чём-то со своим горным родичем. Я понятия не имел, как они друг друга называли, не понимая гномьего языка, но по нахмуренным бровям и цвету их лиц можно было понять, что слова те не подходили для любезной беседы».

— сержант Йоганн Пауль Пффеффер, бывший солдат, вернувшийся с торговой фактории Азгараз

ПРОЧНЫЙ СОЮЗ

Всё началось с простого торгового договора. Во время Войны Отмщения гномы начали понемногу торговать с человеческими племенами недавно, пришедшими на земли будущей Империи. Эта торговля стала особенно важна во времена Гоблинских войн, заставив гномов искать способы доставки выращенного людьми урожая в свои осаждённые твердыни.

Со временем всё более воинственные люди заселяли эти края, продолжая торговать с гномами и сражаться со всё теми же врагами. Среди человеческих племён появился лидер: Сигмар Бьёрниссон из племени унберогенов. Он спас Верховного Короля Гномов Кургана Железную Бороду из лап зеленокожих и на тысячелетия скрепил дружбу и союз между гномами и людьми Империи.

Став императором, Сигмар пригласил горных гномов поселиться рядом с его народом, ища их помощи в строительстве своих городов и поселений. Многие гномы прислушались к призыву, а их потомки и по сей день остаются верными гражданами Империи.



ИСТОРИЯ

История взаимоотношений людей и гномов, населяющих территорию, ставшую Империей, уходит корнями в далёкое прошлое. Первые человеческие племена появились в Золотой Век, когда отношения между эльфами и гномами испортились и привели к войне. Именно во время Войны Отмщения гномы осознали потенциал торговли с человеческими племенами Бельтани, хотя ещё не рассматривали их как союзников.

Бельтани были миролюбивыми пастухами. Их численность была мала для междоусобиц. Племенные распри обычно приводили к тому, что одно племя уходило на другие земли в поисках лучшей жизни. Люди тех лет использовали каменное оружие, медные инструменты и гончарные изделия, однако их умение заниматься земледелием изначально сделала Бельтани ценной находкой для гномов, которым нужно было собрать и укрепить свой народ для многовековой войны.

Жизнь с Бельтани

По большей части Война Отмщения проходила вдали от земель племён Бельтани. Это позволило последним расти и процветать. В последующей войне гномы Караз Анкора выступили против орков и гоблинов, и угроза нависла уже над людьми. Когда карак Варн пал под натиском зеленокожих, небольшое число гномов поселилось среди восточных племён Бельтани. Они работали над тем, чтобы торговые пути оставались открытыми, и поставляли провизию, необходимую каракам для продолжения борьбы.

Примерно в -1000 К.И. союз воинственных человеческих племен перешёл перевал Чёрного Огня и начал отвоёвывать земли у Бельтани. Эти племена вытеснили первых людей из плодородных речных долин и открытой местности с помощью своего бронзового оружия и колесниц. Гномы, жившие с Бельтани, не могли ничего сделать, кроме как работать над тем, чтобы свести резню к минимуму. Более того, новые племена могли стать потенциальными союзниками в борьбе с зеленокожими. В своём прежнем соглашении Бельтани были лишь поставщиками продовольствия.

СТРАНСТВУЮЩИЙ БАРОН

- Богатый и эксцентричный нордланский барон Бастиан фон Харгенфельс нанял персонажей, чтобы те сопровождали его в экспедиции по землям вдоль южных берегов Аверского Предела. Согласно его исследованиям, у подножий Краесветных гор могли сохраниться руины доимперских поселений Бельтани, в которых барон надеется отыскать несколько потерянных артефактов для своей коллекции. Путешествие обещает быть опасным, а исследование восточных окраин Империи - и того хуже. Эти места находятся рядом с южными границами Сильвании и недалеко от разрушенного карака Варн.

Внемля зову СИГМАРА

Число гномов, селившихся среди человеческих племён, продолжало медленно расти. Некоторые из них научили людей ковке железного оружия и инструментов, а также строительству каменных укреплений. К тому времени племена зеленокожих перебрались через павшие гномьи твердыни в леса и холмы к западу от Краесветных гор.

Спустя время, после спасения Верховного Короля Кургана Железной Бороды и победы союза племён над зеленокожими у перевала Чёрного Огня, великий военачальник и друг гномов (давонгр) Сигмар Молотодержец был провозглашён императором. Одним из первых его решений было приглашение гномов, лишённых твердынь, поселиться среди его народа. Он предложил гномам использовать их мастерство в строительстве городов и селений новой Империи.

Гномы, откликнувшиеся на призыв Сигмара, обнаружили, что деревни их народа уже существовали за пределами больших человеческих городов и поселений. В отличие от горных гномьих твердынь, эти деревни не управлялись представителями благородных кровей. В них заправляли потомки тех гномов, что впервые поселились в этих краях во времена Бельтани или уже во время правления имперских племён.

Со временем города Империи разрастались, поглощая деревни гномов. В конце концов, такие деревеньки превратились в районы за оборонительными стенами каждого поселения. Эти кварталы гномов юридически являются частью города, хотя и с особыми правами и привилегиями, определёнными реформами Императора Магнуса два века назад.

ИМПЕРСКИЕ ГОНЕНИЯ

На протяжении большей части первого тысячелетия существования Империи имперские гномы считались равными среди других граждан. Оказывая мощную поддержку армиям Империи и внося большой вклад в её интеллектуальную жизнь, гномы нашли свою нишу, преподавая архитектурное и инженерное дело или поступая на службу советниками к влиятельным вельможам. Однако, было время, удобно забытое имперской историей (но не памятью гномов), когда имперские гномы подверглись гонениям.

Во времена правления Императора Людвиг I влияние и богатство гномов породили зависть среди придворных. Были приняты законы, возлагающие на гномов большие налоги (ведь нужно было найти деньги на пышные пиры Людвиг Толстого). Многих гномов заточили в темницы, а их имущество конфисковывали из-за неудовлетворения требований императорской казны. Также гномы сильно обиделись, когда Людвиг дал право голоса полурослику-выскачке из Мутланда.

Преследования продолжились, когда на престол взошёл Император Борис Златолюбец. Его желание заполучить их богатства разорило многих гномов. Однако имперские гномы не бунтовали, ибо помнили о клятве своих предков поддерживать Империю Сигмара. Гонения прекратились, когда Чёрная Чума покончила с Императором Борисом.

НИКОГДА НЕ ЗАБЫВАТЬ, НИКОГДА НЕ ПРОЩАТЬ

Чёрная чума не только забрала в могилу каждого десятого человека, но и razорила имперскую знать. Имперские гномы, благодаря присущей им стойкости, перенесли смертельную болезнь лучше, чем их соседи-люди.

Во время Крысиных войн (1115-24 К.И.) имперские гномы сражались изо всех сил. Они хорошо знали скавенов, так как многие поколения гномов были воспитаны на рассказах предков о поганных крысолюдах - жестоком народе, напавшем на карак Варн и карак Восемь Пиков из-под земли, в то время как орки и гоблины атаковали сверху. Имперские гномы не хотели повторить печальный опыт своих предков.

Во время этих войн отношение к гномам при дворах Императоров Людвиг и Бориса, не было забыто. Тайный ковен имперских гномов-ассасинов, квартировавший в Альтдорфе, отвлёкся от войны со скавенами для выслеживания и убийства всех оставшихся в живых придворных, наживавшихся на несчастьях гномов. Также гномы убивали всех наследников и потомков этих дворян, что привело к уничтожению этих благородных родов. Все эти убийства оставались нераскрытыми, несмотря на то, что каждая жертва была обнаружена с пустым кожаным кошелём, зажатый во рту. Мало кто (включая гномов) считал, что за убийствами стоят гномы, а у императора Мандреда II были более насущные дела, такие как защита империи от внешних угроз. Более того, дворяне из других провинций, как ни странно, мало беспокоились об убийствах, поскольку устранение некоторых дворянских родов создавало новые возможности.



СЛОМЛЕННАЯ ИМПЕРИЯ

Империя, восставшая из пепла после Чёрной чумы и Крысиных войн, была опустошена и разделена могущественными и амбициозными благородными домами. В течение последующих 1150 лет Империя познает раздоры, войны и вторжения.

Интересы власть имущих, стремившихся извлечь выгоду в те годы, были приняты с настороженностью. Районы имперских гномов в крупных городах перестраивались, жилища и лавки начали служить в роли ещё одной линии обороны, защищающей гномов как от внешних, так и от внутренних врагов. Одной из мер было незаметное и постепенное замуровывание оконных проёмов первых этажей, выходящих на человеческие районы. Многим людям, ныне прогуливающимся по внешнему периметру гномьих кварталов, может показаться, что гномы любят, когда их окна находятся выше первого этажа. О причинах подобного никто не задумывается.

Гномы знали, что их надёжные оборонительные сооружения также могут стать ловушкой. Они начали строить тайные туннели из своих подземных покоев, которые могли бы при необходимости стать путями отхода.

ВОЗРОЖДЕНИЕ ИМПЕРИИ

Служа в штатных и имперских армиях на протяжении тысячелетий, имперские гномы были хорошо знакомы с пехотной тактикой своих человеческих коллег. Известные своей стойкостью, гномьи воины прекрасно владели копьями, пиками и огнестрельным оружием. Когда стало известно о вторжении Хаоса, многие имперские гномы встали под знамёна Магнуса фон Бильдхофена, также известного как «Благочестивый».

Несколько батальонов имперских гномов из Нульна, Рейкланда и Виссенланда были отправлены в авангард, для развёртывания передового лагеря на реке Урской. Тем временем Магнус приказал Мидденхайму собрать дополнительные войска, а Талабхайму - заручиться помощью Теклиса - мага высших эльфов. Имперская армия собралась в передовом лагере для обсуждения планов нападения на армию Хаоса, осаждавшую Кислев.

После победы над Хаосом Магнус фон Бильдхофен был единогласно избран императором. Он вновь объединил все провинции в Империю и принял новые законы, чтобы коррупция прошлого не возродилась в будущем. Хотя имперские гномы с энтузиазмом поддержали новые законы императора Магнуса, они оставались настороже. Гномы знали, что следующий император может переписать законы так же легко, как это сделали Людвиг и Борис после Сигмара.

ОБЩЕСТВО

Несмотря на тысячелетнее соседство с человечешками, общество имперских гномов сохранило некоторые черты социальной структуры, созданной их горными родичами - гномами караков. В Империи гномы остаются очень гордым народом с долгой памятью как на деяния, совершенные от их имени, так и на злодеяния против них. Они очень уважают возраст, богатство, мастерство и репутацию.

Традиции высоко ценятся у имперских гномов, хотя и не так строго, как в обществе караков. Хотя клан остается основополагающим институтом, кланы имперских гномов значительно отличаются от своих собратьев из караков - эти кланы не связаны с определенными гильдиями. Например, не существует клана имперских гномов, занимающихся горным или оружейным делом. Так, имперский гном из клана Железнобоких, работающий кузнецом в деревне, может иметь двух сыновей, один из которых может быть каменщиком в соседнем городе, а другой - корабейником, маршрут которого охватывает несколько соседних деревень.

Тем не менее, узы между членами клана незыблемы, а их взаимовыручка не знает границ.

СТАРЕЙШИНА КЛАНА

В каждом клане имперских гномов есть старейшина - самый старый из живущих членов клана, к которому они обращаются за мудростью и принятием решений по вопросам, затрагивающим весь клан. В редких случаях, когда такой гном отказывается от огромной ответственности старейшины клана, эта должность переходит к следующему по старшинству члену клана.

Старейшина отвечает за ведение клановой Книги Обид (Даммаз Крон), вычеркивая улаженные обиды и добавляя новые записи, когда выковывается новая обида. Старейшина также хранит у себя несколько других книг. Один из них - Книга Памяти (Загаз Крон), в которой записаны деяния и поступки, прославившие предков и ныне живущих членов клана. Ведение Книги Долгов (Скалд Крон), подробная опись долгов клана и стирание тех, что удалось вернуть, также входит в обязанности старейшины. Наконец, старейшина ведет Книгу Предков (Громти Крон), которая описывает родословную клана до последнего колена.

Историки, связанные с Культом Верены, хотели бы получить Книгу Предков по генеалогическим причинам.

НЕЗАКОННОЕ ИЗЫСКАНИЕ

- Орден Историков и Учёных (Ордо Хисторикорум ет Литтераторум) - одна из ветвей Искателей Истины (Сасаитас индагаторум веритатис), тайного общества почитателей Верены, концентрирующего большую часть своих сил на разгадывании древних тайн и сборе артефактов. Одна из ячеек Ордена занимается отслеживанием поселений гномов в доимперские века. Иероним Мендель нанял персонажей, чтобы получить страницы из Книги Предков клана Железного Кулака из Убершрейка (которому, кстати, принадлежит таверна «Топор и молот» в Давихафене). Персонажам придётся проявить недюжинную хитрость или быть невероятно везучими, чтобы получить заветные страницы.

СОВЕТ СТАРЕЙШИН

Всякий раз, когда в имперском поселении проживает более одного клана, общество имперских гномов управляется советом старейшин. Совет состоит из старейшин каждого клана, и один из них избирается главой совета. Глава совета не обязательно является старейшим из старейшин.

Совет может принять решение о назначении наиболее опытного старейшины на роль лидера, например, инженера Гродни Верного Молота в Убершрейке или старейшины крупнейшего клана в городе (например, Казрана Доринссона из клана Штормхельмов в Шильдерхайме). Обычно совет сохраняет за собой коллективную власть над обществом имперских гномов и выбирает только одного старейшину на роль номинального лидера.

Советы гномов караков, напротив - служат лишь советниками короля гномов. Их возглавляет Великий матриарх (мать короля гномов или, если она умерла, королева), а в число советников входят другие члены благородных кланов, такие как Верховные жрецы Грунгни, Валаи и (обычно) Гримнира. Старейшины ведущих гильдий конкретной твердыни гномов также заседают в королевском совете старейшин.

Имперские гномы-жрецы Богов-предков редко происходят из благородных кланов караков. Больше того, во многих общинах имперских гномов попросту нет живущих среди них помазанников. В больших городах, где такие жрецы встречаются (в основном те, что служат Грунгни), у гномьих жрецов есть лишь консультативная роль в совете старейшин, но не право голоса (если только жрец не является одновременно старейшиной клана).

Клан

В городских условиях члены клана живут в гномьих кварталах вместе со своими родственниками. Клань имперских гномов, живущие в сельской местности, обычно разбросаны по нескольким деревням в относительной близости друг от друга. Независимо от расстояния, клань гномов поддерживают регулярный контакт друг с другом и часто собираются в особые для своего клана памятные дни.

Жизнь в Империи дала гномам море возможностей, которых у тех не было бы, останься они в горных твердынях. Это возможности выбора профессий: от адвокатов до агитаторов, от дуэлянтов до бейлифов, от кучеров до лодочников, от гладиаторов до негодяев.

Большинство имперских гномов предпочитают традиционные, ассоциирующиеся с их народом профессии, такие как инженеры, каменщики, кузнецы, шахтёры и воины. Очень немногие гномы Империи занимаются земледелием и скотоводством, поскольку это менее (финансово) выгодные занятия, чем ремесло инженера, кузнеца или воина.

Убийцы чудовищ, что бродят по Империи в поисках славной смерти, редко бывают её уроженцами. Такой фанатизм - скорее отличительная черта опальных гномов караков, которые не могут найти желанную смерть, сидя сложа руки в гномьей твердыне. Менее честные имперские гномы обычно оказываются по ту сторону закона. В результате они разрывают связи со своим кланом, дабы не позорить его, и становятся скупщиками краденого, контрабандистами или ворами.

ИМПЕРСКИЕ РУННЫЕ КОВАТЕЛИ

Рунные кователи - большая редкость в Империи, и почти все они происходят из клана Дрондураза (Громого Камня) жившего в караке Варн. Эти гномы поселились среди человечишек в западных землях, вдали от Краесветных гор, спустя десятилетия после падения карака Варн. Они нашли убежище у других кланов гномов, что жили вместе с мирными бельтани. Клан и другие гномьи кузнецы, жившие среди примитивных человечишек, рунные кователи Дрондураза намеренно работали с преобладающими в этих землях технологиями в роли мастеров по меди и камню, скрывая свои истинные навыки.

Имперские рунные кователи не практикуют своё ремесло открыто. Это привлекло бы нежелательное внимание и могло бы подвергнуть опасности кователей и их сородичей. Вместо этого рунные кователи работают высококлассными оружейниками, бронниками и ювелирами, сохраняя своё истинное ремесло в тайне от других (включая имперских гномов из других кланов). Эти немногие имперские рунные кователи поддерживают связь друг с другом с помощью Руны Расстояния, выгравированной на медальоне. Это изделия позволяют им разговаривать друг с другом на расстоянии в сотню миль в течение десяти минут. При получении такого вызова медальон начинает вибрировать. Для активации руны нужно просто дважды коснуться надписи.

ВНЕ КЛАНА

Имперские гномы во многом схожи со своими соседями человечишками, когда дело касается чужаков: они не очень-то им доверяют. Например, рейкландские гномы склонны считать бретонцев высокомерными, не заслуживающими доверия болванами с необоснованным чувством превосходства и склонностью к быстрым переходам от чрезмерной ревности до меланхолии. Тилейцев считают вспыльчивыми, вечно машущими руками, болтливыми жуликами и мошенниками со слабой трудовой дисциплиной. В отличие от них, жителей Бросовых Земель считают забавными (для человечишек), прирождёнными торговцами, которые, кажется, всегда находят выгодную сделку.

Рейкландские гномы считают кислевитов с окраин Империи трудолюбивыми, приземлёнными людьми, привыкшими к лишениям и страданиям. Людей из центра страны считают более грубыми, склонными к пьянству и насилию, не заслуживающими доверия (в большей степени, чем бретонцы) и наполовину преступниками. Из всех жителей Старого Света люди из Пограничных Княжеств считаются самыми плохими и ленивыми.

ДРУГИЕ КЛАНЫ ИМПЕРСКИХ ГНОМОВ

Большинство кланов имперских гномов могут проследить свою историю с момента поселения их предков среди человечишек во Времена Горести (между -1500 и -15 К.И.), включая приглашение Императора Сигмара к участию в строительстве его Империи. На протяжении тысячелетий эти клань гномов вступали в браки и распространялись по всей земле. В отличие от них, гномы, переселившиеся в Империю из горных твердынь за последние двести лет, чаще всего ищут славы и удачи, а не стремятся начать новую жизнь.

Клань имперских гномов очень близки и поддерживают друг друга, особенно тех, с кем живут бок о бок в гномьих кварталах, а также в соседствующих городах и деревнях. Обиды между клань не являются чем-то неслыханным, но не разглашаются, когда речь идёт о человечишках. Усвоив уроки коррумпированного правления Императоров Людвиг и Бориса, эти гномы не обращают внимания на любые обиды или соперничество между собой и смыкают ряды при столкновении с внешней угрозой.

Некоторые клань гномов ассимилируются с доминирующей культурой человечишек больше, чем другие, вплоть до того, что в редких случаях отворачиваются от своих сородичей. Этим немногочисленным кланам так и не удалось завоевать истинную дружбу человечишек, но не из-за отсутствия стараний.

ИМПЕРСКИЕ ПОДДАННЫЕ

Имперские гномы в целом ладят со своими соседями человекишками, одними из первых берясь за оружие ради общего дела. Однако кланы не очень доверчивы и с опаской следят за коррупцией среди чиновников и демагогов Империи, последние из которых яростно выступают против гномьего богатства и чрезмерного влияния всякий раз, когда в Империи начинаются экономические распри. Гильдии и аристократия также используют плохие времена для агитации против кланов. Гномы хорошо осведомлены о своих правах имперских подданных и не воспринимают посягательства на эти права легкомысленно. Нередко имена этих имперских чиновников, граждан и организаций заносятся в клановую Книгу Обид.

Полуросликов встречают дружелюбно. Их считают отличными пекарями и поварами, хорошими пивоварами (хотя, разумеется, не такими хорошими, как гномы), также полурослики подобно гномам придерживаются кланов. Гномы не очень любят, когда в Империи нанимают огров, учитывая отсутствие у этих зверей преданности и их историю сражений в армиях орков и гоблинов (к которым огры, несомненно, присоединятся вновь, если представится такая возможность). Имперские гномы не различают высших и лесных эльфов, относясь к обоим народам с большим подозрением и ненавистью, хотя и не в такой степени, как гномы караков.

ГНОМЫ КАРАКОВ

Однако самые сложные отношения сложились между имперскими гномами и гномами караков. Хотя эти два народа гномов во многом похожи, у них есть и существенные различия.

Взгляды, которых придерживаются гномы караков, можно понять из использования ими слова дави (в переводе с кхазалида - «гномы»). Гномы караков используют это слово только для самих себя. Гномы караков считают, что долгое общение их имперских родственников с человекишками уменьшило их честь, в результате чего те превратились в смесь добродетелей гномов и пороков человекишек. Если гномов караков попросить привести примеры, они укажут на то, что старейшины имперских гномов разрешали своим сородичам строить постыдные и мошеннические карьеры.

Из-за такого отношения многие представители знати Караз Анкора до сих пор используют старый термин рубатуки (или сокращенно «рубы») для описания имперских кланов. Эти гномы караков и по сей день считают, что их имперские родичи отвернулись от своих корней и традиций, когда перспективы народа гномов во время Гоблинских войн выглядели мрачно. Большинство других кланов гномов караков называют имперских гномов «гномовечишками» (умгдави) или «жителями равнин» (газани).

Со своей стороны, имперские гномы считают своих горных сородичей в Караз Анкоре весьма недалёковидными, называя их «оставшимися в твердых гномах» (Хазукан Дави). Хотя среди гномовечишек это самое мягкое оскорбление, оно примечательно, учитывая почти фанатичную приверженность гномов традициям. Отношения с гномами караков Чёрных и Серых гор, а также с жителями Крепей почтительно-сердечные.

Тем не менее, большинство имперских гномов считают Караз Анкор своей родиной и вкладывают деньги и труд в возвращение Империи Гномов к её былой славе. Некоторые представители молодого поколения имперских гномов мечтают вернуться в караки и сразиться во славу Караз Анкора. Приветствуя дополнительных пехотинцев, гномы караков по-прежнему скептически относятся к их обязательствам, считая добровольцев из жителей равнин немногим лучше наёмников.



ПОСЕЛЕНИЯ ГНОМОВ

В сельских районах Империи кланы имперских гномов разбросаны по деревням человечешек; приезжие могут встретить среди деревенских жителей одинокого гнома или гномью семью. Например, ветвь клана Хаммерсмит из баронства Грауталь расположилась в небольшом городке Видле, а её члены разбросаны по окрестным деревням Бегельн, Шларц, Ленгдорф, Лиерц и Эйльсбек.

В имперских шахтёрских поселках, таких как Дельфгрубер и Хугельдаль в Рейкланде, доля гномов среди людей выше. От четверти до половины шахтёров, работающих в этих местах - гномы. Многие бригадиры рудокопов, как правило, являются гномами, как и те, кто занимается переработкой сырой руды в слитки для дальнейшей отправки.

На заре Империи существовали отдельные деревни гномов, которые со временем влились в растущие поселения, ставшие большими городами и посёлками. Гномы до сих пор живут в этих отдельных кварталах и называют их старыми названиями гномьих деревень, например, Дымный Город (Хазид Аламок) в Дункельберге и Деревня Весенней Воды (Хазид Унгстромез) в Шильдерхайме. В крупнейших городах, таких как Альтдорф и Мидденхайм, проживает до десяти кланов, в то время как в среднем городе - от двух до трёх.

В целом, имперские гномы придерживаются имперских законов, обычаев и традиций. Среди кланов сохранились элементы гномьего права: преступления против собственности рассматриваются советом старейшин. Виновных штрафуют (багтал) или обязывают выполнить услугу (сингалд), или и то, и другое. Когда ситуация становится трудноразрешимой, может вспыхнуть вражда. Обычно такие случаи решаются путем дальнейших переговоров (и бочки эля). Время от времени проливается кровь. Кровавая вражда (блудгальд) может быть очень разрушительной и требует, чтобы совет старейшин положил ей конец. Виновные стороны должны выплатить компенсацию (окстал) всем пострадавшим или их наследникам.

ВНУТРИ ОПЛОТА

Если не считать войн, случившихся в начале правления Сигмара, первое тысячелетие Империи было временем относительного мира и процветания. Эта эпоха стала известна как *Pax Imperialis* - Имперский Мир. В последующие беспокойные времена имперские гномы, всегда отличавшиеся замкнутостью, быстро поняли, что защита общины играет решающую роль в их выживании.

Здания гномов строятся из камня, высотой не превышая двух этажей и обычно вплотную примыкают друг к другу. В крайних строениях есть узкие окна, выходящие за пределы квартала; дверей выходящих на ту сторону нет. В квартал гномов ведёт несколько улиц и переулков, и у каждого входа есть большие и прочные деревянные ворота, закрывающиеся всякий раз, когда гномы отмечают один из своих праздников.

В случае угрозы извне ворота запираются, и весь квартал превращается в крепость. Учитывая, что законы Императора Магнуса признают право гномьих кварталов на самооборону и самозащиту, местная стража мало что может с этим сделать. Более того, многие стражники надеются, что гномы впустят их, если городу будет угрожать очередное вторжение зеленокожих или нежити.

В большинстве гномьих кварталов есть и другие защитные меры. На некоторых мостовых присутствуют ручки, позволяющие обнажать усеянные шипами ямы. Стратегические скрытые запасы бочек с порохом размещаются в канализации, чтобы замедлить или деморализовать врага.

ТАВЕРНА

Центром жизни гномов в любом квартале является таверна. В больших поселениях гномов насчитывается от десяти и более таверн, но даже в самых маленьких есть хотя бы одна. Общий зал гномьей таверны довольно просторный, с низкими потолками (чуть больше шести футов) и одним или двумя большими каминами. Гномы собираются в конце каждого рабочего дня, чтобы обменяться новостями, сплетнями, слухами и небылицами во время еды и за пинтой эля.

Кухня в таверне большая, как и аппетит гномов. Хотя в некоторых тавернах есть повара полурослики, в большинстве случаев на кухне работают гномы, готовящие блюда с острыми специями. Гномы любят острую еду, дополняющую крепость их напитков.

Имперские гномы любят азартные игры. Многие из них играют в карты и кости, в такие игры как Аль-Захр и «Алая Императрица». «Зверь и портные», шары, бычьи кольца, мельницы и камни - другие игры в тавернах, в которые гномы делают ставки. Другие предпочитают борьбу на руках и питейные игры. Гномы не особенно любят человечешскую игру в дартс, предпочитая метание топоров. В тавернах, где разрешено метание топора, для этого вида спорта отводится отдельная комната; в прошлом обиды возникали из-за того, что в результате случайного броска опрокидывалась чужая кружка с элем.

ПИВОВАРНЯ

Хотя многие гномы таверны варят собственное пиво, в крупных гномьих поселениях есть как минимум одна пивоварня, где производят местное пиво для продажи. Пивоварни также дают возможность гномским пивоварам продемонстрировать своё мастерство, особенно на 33-е Браунцайта, ежегодном фестивале пивоварения в честь Грунгни, известном как «Второй Брич» (также называемый «Бродаг»). Сила гномьего пива такова, что лишь в редких случаях к участию в празднестве допускаются человечешки или полурослики. Эти два вида не обладают достаточной стойкостью, чтобы справиться с гномьим варевом, и пивовары не очень-то хотят, чтобы их усилия пропадали даром (о чём есть несколько записей в Книге Обид).

Гномы пивовары также продают более слабое пиво тавернам и трактирам человечешек в городе и окрестностях. Для гнома «слабое» пиво всё равно на голову выше водянистого напитка, производимого «пивоварнями» человечешек.

КУЗНИЦА

Кузницы - важные заведения в квартале имперских гномов. Эти предприятия позволяют гномам приобретать качественные доспехи, оружие и изделия из металла, а также остаются основным источником дохода. Гномы кузнецы освобождаются от гильдейских правил, наложенных на ремесленников человечишек, занимающихся тем же ремеслом, при условии, что гномы продают свою продукцию по значительно более высокой цене. Гномы не возражают, поскольку такие цены, безусловно, отражают более высокое качество их труда. В гномьем квартале число кузниц соперничает с количеством таверн.

Гильдии гномьих инженеров существуют только в городах и крупнейших поселениях Империи. Имперские инженеры-гномы менее осторожны, чем их коллеги-гномы караков. Несомненно, подобное связано с влиянием пребывания среди человечишек в течение этих столетий. Но даже несмотря на это, имперские гномы-инженеры всё равно гораздо менее безрассудны, чем их конкуренты в Имперской школе инженеров в Альтдорфе.

ТАЙНЫЕ ПУТИ

Имперские гномы роют под своим поселением туннели, отдельные от тех, что служат канализацией. Туннели нужны для нескольких целей: хранения провизии (продуктов питания, бочек с пивом, пороха и т.д.), незаметного перемещения от одного здания к другому, вспомогательной линии обороны и возможного пути отступления в случае прорыва обороны. Гномы не разглашают посторонним, в том числе и приезжим имперским гномам, о существовании и местах входа в свои секретные туннели.

Новоиспеченные правители, в том числе временные, такие как Эммануэлла Нахт из Убершрейка, редко бывают рады узнать об этих секретных гномьих туннелях. Тем не менее, ни один из них не смог успешно обойти права и привилегии, дарованные Императором Магнусом сообществу имперских гномов. Большинство правителей в конце концов приходят к согласию, обычно после заверений старейшин, что незаконная деятельность, такая как контрабанда, будет решительно пресекаться, а виновные будут привлекаться к ответственности.

Если кому-либо из-за пределов сообщества имперских гномов удастся проникнуть в тоннели, они обнаруживают, что проходы добротно обустроены, ярко освещены, чисты и регулярно патрулируются. Злоумышленники быстро узнают, что у мрачных гномов-охранников отсутствует чувство юмора и они эффективно устраняют нарушителей. Полученные в результате допросы не для слабонервных.

Храм Грунгни и Богов-Предков

Храмы Грунгни располагаются в одном из двух мест: либо в глубоком подвале под крупнейшим предприятием в квартале гномов, либо в подземной камере, куда ведет неприметная дверь в нише между двумя зданиями. В центре храма стоит большая статуя Грунгни, а в нишах вдоль стены расположены меньшие святилища Валайи и Гримнира. В большинстве храмов есть потайная дверь, ведущая в туннели.

Как правило, глубоко под храмом находится огромный склеп, где покоятся мёртвые. Известное как «Заземье», оно считается царством Газула, гномьего бога-предка мёртвых и почитания предков. Рядом с усыпальницами находится храм Газула, святость которого охраняет жрец в чёрном одеянии.

В вопросах веры общины имперских гномов обычно имеют жреца Грунгни, который возглавляет почитание богов-предков и проводит похоронные обряды. Если община достаточно велика, как, например, в Альтдорфе, там также есть жрец Валайи. Жрецы Газула - большая редкость среди имперских гномов, и большинство из них, как правило, являются странствующими жрецами. Несмотря на малочисленность жрецов, имперские гномы так же религиозны, как и их сородичи из караков, и по-своему почитают богов-предков.

Имперские гномы, живущие в деревнях, обычно ставят в углу подвала святилище, посвященное Грунгни и предкам клана.





КАРСТИН ЛАРГСДОТТИР

Одарённый ювелир и уроженка Мариенбурга, Карстин приехала в Альтдорф в роли представителя старшего члена своего клана, Директора Арката Фугера, чтобы расширить его страховой бизнес в имперской столице. Ей пришлось нелегко, поскольку она обнаружила, что имперские купцы обладают менее тонким пониманием потребностей коммерции и рыночных условий, чем их коллеги из Мариенбурга. Не смотря на это, Карстин более чем способна выполнить свою задачу, она - молодой гном и способный шпион клана Фугер. Любопытно, что в последнее время ей стали поступать анонимные угрозы.

КАРСТИН ЛАРГСДОТТИР АГЕНТ (ЗОЛОТОЙ I)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	62	31	43	65	56	42	65	53	71	41	21

Навыки: оценка 55, интуиция 62, лидерство 52

Таланты: общительность, чтение по губам, устойчивость к магии, сумеречное зрение, грамотность, тень, твёрдость духа, бугай

Черты: оружие (топор) +8

Имущество: книга (криптография), оружие (топор), сеть шпионов и осведомителей, голубятня с почтовыми голубями, писчий набор



АЛРИК СКАГССОН

Альрик был кузнецом в деревне Беллевалд, когда узнал, что его старший брат Бругар, купец, наткнулся на некроманта в Драхенвахт и был убит им. Поклявшись отомстить, Альрик вступил в союз с охотником на ведьм Альфредом Нейманом Безумным, чтобы обучиться его ремеслу и избавить мир от некромантов и других нечистых заклинателей. Вот уже более ста лет Альрик очищает Империю от нежелательных колдунов, разыскивая неуловимого некроманта Болдрика Нечистого и его дьявольского приспешника Шварца Оттера. Альрику очень нужны наёмники.

АЛЬРИК СКАГССОН ИНКВИЗИТОР (СЕРЕБРЯНЫЙ 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	78	57	36	72	35	28	47	38	79	32	24

Навыки: уклонение 36, стойкость 76, лидерство 45

Таланты: бесстрашие (ведьмы), устойчивость к магии, сумеречное зрение, грамотность, непреклонность, целеустремлённость, твёрдость духа, бугай

Черты: броня (кольчужные рубаха) 2, стрельба (пистолет) (20) +9, оружие (серебряный меч) +7

Имущество: пара пистолетов и 12 патронов, шляпа (Энен), кольчужная рубаха, отличная одежда, оружие (серебряный меч), подчинённые дознаватели



ТИК ХУРГАРССОН

Когда-то он был профессором раннеимперской истории в Историческом колледже Альтдорфа, но после десятилетий преподавания неблагодарным, недисциплинированным и невнимательным отпрыскам знатных домов ложное обвинение в плагиате стало для Тика переломным моментом. Он решил заняться исследованием давно заброшенных имперских поселений в Рейквальде и Великом лесу, а также гномьих руин Серых и Чёрных гор в поисках знаний (и сокровищ для финансирования дальнейших исследований). Текущая наёмников, по какой-то причине, довольно высока.

ТИК ХУРГАРССОН АКАДЕМИК (СЕРЕБРЯНЫЙ 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	42	31	30	68	51	20	41	72	75	47	22

Навыки: запугивание 44, интуиция 57, знания (история Империи) 78

Таланты: полиглот, устойчивость к магии, сумеречное зрение, грамотность, кладёз знаний (история Империи), скоротчение, твёрдость духа, бугай

Черты: броня (кожаная куртка) 1, оружие (топор) +7

Имущество: книги, красивая одежда, ручное оружие (топор), кожаная куртка, одежда для путешествий

КОРОТКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Этих персонажей ведущего можно ввести в текущие приключения или использовать в качестве отправной точки для новых историй. Ниже приведены серии сюжетных зацепок, связанных с каждым из них.

КАРСТИН ЛАРГСДОТТИР

- Пара застрахованных грузов, направлявшихся из Альтдорфа в Мариенбург, не дошла до места назначения, что стоило Дому Фугеров больших затрат. Карстин хочет нанять охрану для защиты следующей партии и расследования случившегося с пропавшим грузом. Успех будет щедро вознагражден.
- Расширение финансовой империи Фугеров до Альтдорфа не прошло без проблем, и Карстин стала мишенью. Она хочет нанять осмотровых персонажей, чтобы не просто защищать свои интересы и интересы клана Фугер, но и тайно собрать информацию, которая позволит ей дать отпор недоброжелателям.

АЛРИК СКАГССОН

- Потеряв свою последнюю команду в борьбе с шабашем последователей Слаанеш в Апенвальде, Альрик нуждается в свежей крови, которая поможет ему продолжить кампанию по очищению мира от колдовского зла. До него дошли новые слухи, что его цель, Болдрик, поселился в разрушенном аббатстве к западу от Прамдорфа.
- Некий недоброжелатель персонажей пустил слух, что один из заклинателей их группы (или их соратников, если среди персонажей нет заклинателей) обратился к тёмной магии, и исказил правду, чтобы доказать свою правоту. Группа попыталась опровергнуть обвинения, но узнала, что привлекла внимание Алрика прежде, чем смогла собрать необходимые доказательства невиновности волшебника.

ТИК ХУРГАРССОН

- Тик снаряжает экспедицию в разрушенную гномскую твердыню карак Тулгрот в баронстве Обертранигаль. Естественно, у Тика нет разрешения барона на исследование руин. Он делает вывод (даже не изучив закон), что барон не имеет права претендовать на древние гномьи твердыни. Тик также отвергает любые предположения о том, что руины, вероятно, уже были очищены от сокровищ, поскольку знает, как гномы караков умеют прятать свои богатства в тайных комнатах. Конечно, разрушенный карак может таить в себе сюрпризы, которые Тик не учёл.
- В недавней экспедиции Тик нашел то, что он считал проклятым идиолом неизвестного происхождения (вероятно, посвященным Кхейну). Тот факт, что его недавние наёмники попали в несчастные случаи со смертельным исходом, также предполагает, что этот предмет может быть проклят. Итак, Тику нужна новая команда, которая возьмёт на себя задачу по доставке предмета несомненно бывшему ученику Тика, Барону Борну.

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО • КАРАКУ АЗГАРАЗ •



«Карак Азгараз? Старая твердыня гномов? Зачем тебе туда? Трудно пройти мимо торговой фактории, если не торгуешь чем-то, что действительно нужно гномам. Больше того, те места кишат зеленокожими. Ходят слухи, что гномы отогнали зелёных, но ты знаешь, это ненадолго».

– Мориц «Мо» Шнабель, бармен и местный «эксперт по гномам», Талерхоф

Королевство гномов карак Азгараз старше Империи и остается одной из северных твердынь Серых гор, до сих пор удерживаемых гномами. Царство гномов долгое время было союзником Убершрейка и Великих рейкландских князей, правивших из Альтдорфа. Несмотря на то, что на протяжении тысячелетий между караком Азгараз и Империей существовали торговые и военные союзы, сведения о королевстве гномов скудны. Гномы скрытны, когда дело касается их безопасности, и постоянно воюют со своими извечными врагами. Потому посторонним редко даётся разрешение войти в царство гномов, и делают они это на свой страх и риск. Однако, есть способы пробраться в те земли для тех кто смел, лишён совести и здравого смысла.



ИСТОРИЯ

История карака Азгараз не так велика и славна, как летописи гномьих твердынь Караз Анкора, Империи Гномов Краесветных гор. Карак Азгараз начал свое существование как торговая фактория в Серых горах во время Золотого Века, после того как гномы и эльфы победили силы Хаоса и заставили их ошметки вернуться в Пустоши Хаоса. Два народа торговали друг с другом и мирно сосуществовали более тысячелетия. Торговая фактория располагалась у западных предгорий, недалеко от поселений эльфов.

Мало кто осознавал, что, несмотря на поражение, коварное и разлагающее влияние Хаоса может положить конец Золотому Веку.

Война Отмщения и Падение Казада Азгараз

Набеги на гномьи поселения и торговцев со стороны тёмных эльфов во главе с королем-чародеем Малекитом посеяли раздор между гномами и эльфами. Надменный Король-Феникс Каледор II неуважительно обошелся с эмиссарами Верховного Короля Гномов Готрека Звездолома (который был обещан).

Переименованный в казад Азгараз, бывший торговый город находился в процессе укрепления, когда эльфийские силы разграбили гномью крепость, разбили её защитников и убили её короля. Эльфы повторили это ещё дважды, прежде чем гномов наконец удалось вытеснить с этих земель.

Вскоре гномы отбили казад Азгараз у эльфов. Война продолжалась сотни лет, прежде чем гномы вышли из неё победителями. Однако, едва они успели отпраздновать свою победу, как в Краесветных Горах разразилась новая война против зеленокожих. Казад Азгараз вновь был заброшен.

СЛОВА НА КХАЗАЛИДЕ

Ниже приведены распространенные кхазалидские слова, используемые в этом разделе.

Анкор	Владение или территория
Аз	Боевой топор, оружие
Азгараз	Бесстрашные топоры
Гараз	Бесстрашный, упорный, молодой
Кадрин	Горный перевал
Карак	Горная твердыня
Караз	Сильный, выносливый, старый
Казад	Крепость, город
Кхазид	Город, село, поселок
Мигдал	Укрепленная застава, крепость, сторожка
Витанг	Маркитант, торговец

КАРАКИ, КАЗАДЫ И КХАЗИДЫ – это типы поселений, а «КАРАЗ» – уже НАЗВАНИЕ-ПРИСТАВКА для обозначения королевства. «КАРАК АЗГАРАЗ» – это ГОРНАЯ ТВЕРДЫНЯ АЗГАРАЗ. А вот «КАРАЗ АЗГАРАЗ» – королевство АЗГАРАЗ

ВОЙНА БОРОДЫ

Война Отмщения между гномами и эльфами произошла примерно за 2000 лет до рождения Сигмара Молотодержца и основания Империи. Тем не менее, она всё ещё свежа в памяти многих эльфов, некоторые из которых пережили те события, и каждого истинного гнома, чья культурная память о прошлых обидах не имеет себе равных.

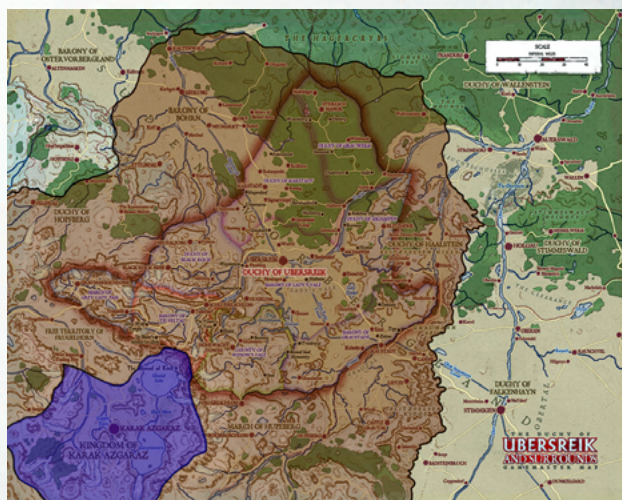
Ни один гном никогда не назовёт эту войну чем-то настолько грубым или тривиальным, как «Война Бороды», в то время как многие эльфы будут делать это с удовольствием, когда знают, что это оскорбит какого-нибудь обидчивого гнома. Люди и полурослики, в целом не подозревающие об этом различии и смутно знающие историю, часто по неосторожности натываются на эту древнюю обиду – часто себе во вред.

Возвышение и расширение КАРАКА АЗГАРАЗ

Когда твердыни гномов Караз Анкора пали под натиском зеленокожих, многие бежавшие кланы не смогли добраться до других караков. В конце концов они добрались до гор на западе, где основали новые твердыни.

Кланы изгнанников пришли к руинам казада Азгараз и за три века построили на его месте настоящий карак. Карак Азгараз процветал, и его могущество росло с открытием золотых и серебряных жил. Отношения с Караз Анкором были сильно натянуты, так как Верховный Король Караз-а-Карака объявил бежавшие кланы предателями.

Почти столетие спустя, при короле Мордеке Сильном Топоре, земли Карак Азгараз разрослись до предела. Царство простиралось за пределы гор, доходя до гряды Блицфельсен и хребта Блицфельсен на востоке и Таметали на севере. Местные племена Бельтани перешли под власть Мордека, и на новых границах были построены укрепленные аванпосты. Эта экспансия не была основана на завоевании, гномы просто претендовали на доброжелательное господство над неорганизованными людьми.



ЭТО КАРТА ГЕРЦОГСТВА УБЕРШРЕЙК ИЗ СТАРТОВОГО НАБОРА, НА КОТОРОЙ КРАСНЫМ ВЫДЕЛЕНЫ ЗЕМЛИ КАРАКА АЗГАРАЗ ВРЕМЕН ВОЗВЫШЕНИЯ И РАСШИРЕНИЯ, А СИНИМ – ТЕКУЩИЕ ЗЕМЛИ КАРАКА.

ПЕРЕСМОТР ГРАНИЦ

Новые границы оказалось трудно удержать, когда орки и гоблины напали на карак Азгараз с неожиданной стороны - дальней оконечности Серых гор. Многовековая война пошла по тому же сценарию, что и сражения за Караз Анкор, и гномы в конце концов были вынуждены отступить.

Давление на карак Азгараз вскоре ослабло, когда племя унберогенов переселилось на оставленные гномами земли. Воинственные человекишки ненавидели зеленокожих и объединились с гномами. Однако унберогены также вели войну и с Бельтани, союзниками гномов. Закон гномов требовал от карака ответа силой, но гномы признали, что человекишки были средством для достижения цели. Они договорились о прекращении бойни Бельтани, понимая, что древние люди будут искать новые дома в другом месте. Новый союз с унберогенами позволил караку Азгараз стабилизировать свои границы и, наконец, отеснить зеленокожих к границам царства гномов.

Затем последовало сближение с Караз Анкором, но настоящая перемена в судьбе Караз Азгараз пришла в виде одного человека, Сигмара Молотодержца, и основания Империи.

ГОСТИ ИЗ УБЕРШРЕЙКА

Убершрейк находится к северу от карака Азгараз, примерно в шестидесяти милях, и до него можно добраться по хорошо обслуживаемой торговой дороге примерно за четыре дня. По этому маршруту не ходят регулярные дилижансы, поэтому для поездки нужно дилижанс придется арендовать. Это будет довольно дорого, около 15–20 золотых крон, так как эти земли считаются опасными. Возможно, будет практичнее дождаться торгового каравана, направляющегося в твердыню, и нанять себе охрану.

У гномов карака Азгараз долгая история дипломатических отношений с Убершрейком - его стены и великий мост построены гномами, а твердыня сохранила свое присутствие в городе. Многие городские гномы могут проследить свою родословную до карака Азгараз или действительно продолжают считать твердыню своим истинным домом, несмотря на то, что десятилетиями жили среди людей в Убершрейке.

Это не значит, что гномы карака Азгараз встретят с распростертыми объятиями каждого путешественника из города. Тем, у кого есть законные дела в твердыне, обычно гарантируется вход, и даже те, у кого нет веской причины, могут быть уверены, что егерь карака, по крайней мере, сделает паузу, чтобы спросить их о делах, прежде чем бросить топор в сторону незваных гостей.

НЕНАДЕЖНЫЕ ЧЕЛОВЕЧИШКИ ИЗ ПАРАВОНА

Борьба между Убершрейком и его бретонским соперником, Парравоном, была той, за которой короли карака Азгараз наблюдали с большим удовольствием (когда они не были заняты битвами с зеленокожими и скавенами). Пять войн между двумя городами человекишек не были геноцидом, как войны гномов. Скорее, это была борьба за контроль над торговым маршрутом, проходящим через перевал Серой Дамы.

Последние четыре войны на перевале Серой Дамы принесли гномам пользу. Если торговля между Бретонией и Империей сохранялась, то она зависела от перевала, хотя зеленокожие всегда представляли угрозу. Также, карак Азгараз всегда мог рассчитывать на контракты по восстановлению Убершрейка, если парравонцам удавалось нанести городу ущерб.

Все четыре последних конфликта были инициированы Парравоном, что делало их особенно ненадежными в глазах гномов. Когда два города человекишек достигли соглашения, одним из условий договора было создание свободной территории Фругельхорн. Гномы быстро предприняли шаги, чтобы аннексировать часть вокруг берегов студёного озера, а также западные склоны Фругельхорна. Король Тюрингар не допускал возможности, чтобы «нейтральная» провинция, контролируемая Парравоном, прервала торговлю карака Азгараз с Империей.



ЛЕТОПИСЬ КАРАКА АЗГАРАЗ

Краткое изложение основных исторических событий карака Азгараз (по Календарю Империи):

-2200 К.И.

Торговый пост кхазид Азгараз основан в Серых горах.

-1990 К.И.

Крепость в казаде Азгараз не достроена, поскольку эльфы разграбили её в первый раз (ещё два раза в -1985 К.И. и -1981 К.И.) во время Войны Отмщения. Каждый раз убивают гномьих владык (самозванных «королей»). Крепость заброшена после третьего разграбления.

-1969 К.И.

Казад Азгараз перестроен в роли передового лагеря для кампании к западу от Серых гор.

-1500 К.И.

Война Отмщения заканчивается, когда начинается Время Скорби. Эльфы отступают на Ультуан, а орки и гоблины атакуют караки в Краесветных горах. В это время казад Азгараз заброшен, поскольку гномы уходят в дом своих предков, чтобы защитить его.

-1362 К.И.

Некоторые кланы гномов из падших караков Караз Анкора начинают селиться в Чёрных и Серых горах. Казад Азгараз заселён беженцами. Отношения с Караз Анкором разорваны.

-1066 К.И.

Азгараз провозглашает себя караком, а Горм Могучий Топор провозглашает себя королем.

-925 К.И.

При короле Мордеке Сильном Топоре границы карака Азгараз достигают своего наибольшего расширения, простираясь на восток до Гряды Блицфельсен и на север до Таметалья.

-830 К.И.

Орки и гоблины с запада от Серых гор нападают на карак Азгараз, начиная многовековое противостояние.

-650 К.И.

Битва при Кол Гримазе закончилась победой гномов, но показала, что им не хватит популяции для удержания всех владений в низинах.

-500 К.И.

Люди из воинственного племени унберогенов поселяются в низинах, оставленных караком Азгараз. Гномы Азгараза заключают договор с человешишками, объединившимися в их борьбе с зеленокожими. Основан город человешишек Уберсрейхдорф.

-234 К.И.

Гномы в царствах Серых гор примиряются с Караз Анкор.

-1 К.И.

Караз Азгараз отправляет своих воинов сражаться у перевала Чёрного Огня вместе с Сигмаром Молотодержцем, объединёнными племенами человешишек и гномами других караков.

828 К.И.

Король Скаладор Острый Клинок отправляет эмиссара в Убершрейк, дабы установить дипломатические отношения, поскольку население города человешишек достигает 10 000 жителей.

1115 К.И.

Карак Азгараз переживает Чёрную Чуму с меньшими потерями, нежели Империя.

1221 К.И.

Карак Азгараз начинает цикл, в котором гномы помогают восстановить Убершрейк после того, как сами не пожелали или не смогли помочь в защите города человешишек.

1707 К.И.

Гномы Азгараза, посланные на помощь осаждённому зеленокожими Убершрейку, отеснены обратно в горы.

2302-2304 К.И.

Король Заладрин Боевой Топор ведёт отряд из карака Азгараз в составе армии Магнуса Благочестивого на битву с армией Хаоса в Кислеве. Орки Серых гор используют представившуюся возможность чтобы осадить карак Азгараз и разграбить Убершрейк.

2304 К.И.

Король Заладрин соглашается с Императором Магнусом восстановить Убершрейк и построить новые стены.

2318 К.И.

Король Заладрин осаждает Кровавую Крепость и убивает Рыцаря Крови, возглавляющего нежить.

2452 К.И.

Битва при Верхнем Озере заканчивается разгромом гоблинов Кровавоточащей Луны, но позже гоблины-ассасины убивают короля Заладрину и его наследника, принца Гунрига. Тюрингар Заладриссон Оркоруб провозглашён королем.

2475 К.И.

Мирные переговоры между Убершрейком и Парравоном создают свободную территорию Фругельхорн в качестве буфера между двумя противниками. Король Тюрингар быстро посылает войска, чтобы захватить восточные земли территории, и вскоре основывает западную факторию Азгараза, чтобы укрепить свои приобретения.



КАРАК АЗГАРАЗ СЕГОДНЯ

Хотя Королевство карак Азгараз поддерживает здоровые торговые отношения с южным Рейкландом, в царстве гномов нет мира. Земля окружена врагами, и гномы тратят много ресурсов, поддерживая открытыми торговые пути в Империю и, в меньшей степени, в Бретонию. Зима - самое тяжёлое время года, с густым снегом и сильными ледяными бурями, из-за которых даже самым выносливым гномам трудно отправиться за границу.

По меркам караков, карак Азгараз не является богатой твердыней гномов. Золотые и серебряные жилы, питавшие его экономику, истощаются. Многие шахтёрские поселения давно заброшены либо из-за напора зеленокожих, либо из-за истощившихся шахт. Создаётся несколько новых горнодобывающих лагерей, и опасности таятся в глубинах Подземья под крепостью гномов. Неудивительно, что некоторые молодые гномы ищут славы и богатства в Империи.

ЗАКОНЫ ГНОМЬЕЙ ТВЕРДЫНИ

Как и другие твердыни гномов, карак Азгараз управляется монархом, которому помогает совет старейшин. Конечно, есть и другие фракции, которые могут иметь некоторое влияние на монарха. Степень влияния этих групп полностью зависит от характера и опыта короля.

Король Тюрингар Заладринссон Оркоруб

По сравнению с другими королями гномов, король Тюрингар молод и смел. Ожидалось, что он не взойдет на престол, но старший брат Тюрингара и тогдашний наследник престола Гунриг был убит вместе с отцом. Вместо того, чтобы вести оборонительную войну, Тюрингар решил сразиться с врагами гномов, начав экспедиции против скавенов и ночных гоблинов в Подземье. Он также послал небольшие отряды гномов-егерей за головами вождей окрестных племён зеленокожих. Многие старейшины кланов не одобряют агрессивные действия короля, опасаясь, что они могут ослабить твердыню гномов.

Тюрингар помнит о влиянии старейшин и прислушивается к их советам, когда рассматривает свои решения. Однако он знает, что именно его смелость завоевала поддержку среди молодых воинов.

❖ Устав от постоянной грызни, верховная жрица Валайи Брунна Вороний Щит призвала персонажей для выполнения деликатной задачи (даже гномы понимают необходимость такта и осмотрительности): определить, какое оскорбление вызвало раскол между главным инженером и рудознатецем. Задача усложняется тем, что Волунд помнит, что оскорбление было, но не может вспомнить подробностей (или стыдится их), а Гурникссон сомневается, что такое оскорбление имело место быть. Возможно, хранитель знаний или Книга Обид смогут раскрыть подробности. Самый большой риск - вспыльчивость Волунда, если он прознает о вмешательстве персонажей.

Совет Старейшин

Совет Старейшин, каждый представитель которого старше Тюрингара, даёт неопытному королю советы по широкому кругу вопросов. Хотя в целом совет более осторожен, чем Тюрингар, он неоднороден в своих взглядах.

Одна сторона совета обычно советует Тюрингару соблюдать осторожность и оборонительную позицию. Эту группу возглавляет королевский казначей Сиггир Ключник, опасаящийся, что военные достижения короля обходятся казне слишком дорого. Его поддерживает рунный кователь Гримхолд Громовой Камень, который считает, что агрессия короля может обречь твердыню гномов на гибель; хранитель мудрости Руджер Халкинссон, который больше доверяет стенам крепости, чем излишне смелым атакам; и Орни Крепкое Сердце, главный поставщик еды, обеспокоенный тем, что запасы продовольствия истощаются слишком быстро.

Смелость Тюрингара в борьбе с врагами поддерживают рудозналец Гурникссон Отбивающий Молот, верховный жрец Грунгни Хокар Буревестник и верховная жрица Валайи Брунна Вороний Щит.

В совете есть два старейшины, играющие особую роль. Мастер-инженер Волунд Среброшрам регулярно выступает против Отбивающего Молота из-за какой-то вражды, порождённой давним оскорблением. Другая - Тора Хирдсдоттир, великий матриарх и мать короля, чьи слова достаточно сильны, чтобы восстановить мир за столом совета. Известно, что она увещевает короля, когда считает это необходимым.

МАСТЕР-ИНЖЕНЕР ВОЛУНД СРЕБРОШРАМ

Волунд Среброшрам похож на сумасшедшего инженера с протезом левой руки и искусственным глазом, изготовленным из латуни. Волунд агрессивен и темпераментен, но верен традициям. Он абсолютно верит в механизмы гильдии инженеров, что совершенно противоположно его взглядам на решение Гуникссона Отбивающего Молот. Волунд давно поспорил с рудознатецем из-за какой-то позабытой обиды. Упрямый мастер-инженер всегда голосует против своего соперника.

ВОЛУНД СРЕБРОШРАМ ПАТЕНТОВАННЫЙ ИНЖЕНЕР (ЗОЛОТОЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	44	51	34	66	56	22	68	69	86	25	23

Навыки: уклонение 32, стойкость 70, лидерство 68

Таланты: устойчивость к магии, Magnum Opus, мастер своего дела (инженер), сумеречное зрение, грамотность, кладёз знаний (инженер), твердость духа, бугай

Черты: броня (2), стрельба (многозарядный пистолет) (10) +8, оружие (боевой ключ) +7

Имущество: гильдейский должностной медальон (гильдмейстер карака), библиотека (инженерное дело), качественные рабочие инструменты (инженер), большая мастерская (инженер)

Гурникссон Отбивающий Молот

Гурникссон Отбивающий Молот прекрасно знает, что шахты под Пиком Орлиного Гнезда почти исчерпаны. Исследования подтвердили, что в областях, контролируемых племенами зеленокожих, вероятно, есть новые жилы. Из-за своих опасений Гурникссон является решительным сторонником агрессивной политики короля Тюрингара. Он ожидал, что главный инженер будет выступать за уничтожение зеленокожих, но этот дурак продолжает говорить о какой-то обиде, о которой Гурникссон не помнит.

ГУРНИКССОН ОТБИВАЮЩИЙ МОЛОТ БРИГАДИР РУДОКОПОВ (СЕРЕБРЯНЫЙ 4)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	64	31	53	64	54	20	41	39	68	40	23

Навыки: лидерство 70, знание (геология) 70, скрытность (подземелья) 40

Таланты: спорщик, выверенное попадание, устойчивость к магии, сумеречное зрение, непреклонность, целеустремленность, бугай, тоннельная крыса

Черты: броня (1), оружие (двуручная кирка) +10

Имущество: клан рудокопов, гильдейский должностной медальон (гильдмейстер карака)

Молодобороды

Если Совет разделится по поводу того, стоит ли поддерживать агрессию короля, молодые воины, известные под общим именем «молодобороды», с энтузиазмом поддержат его. Многие молодобороды также «положили свое золото на язык» и присоединились к отрядам егерей. Эти гномы странствуют по королевству, обычно высоко в горах, занимаясь разведкой и выполняя задачи по поиску и ликвидации.

Как будто их поддержка политики короля недостаточно заботила совет, некоторые из молодобородов недавно сформировали неофициальную совещательную группу. Тюрингар регулярно переписывается с ними, ища информацию и рекомендации. Рагни Ториссон стал одним из наиболее выдающихся голосов молодобородов.

РАГНИ ТОРИССОН

Превосходный капитан и одарённый стратег, Рагни привлек внимание Короля Тюрингара после серии набегов на орков Чёрного Клыка и проявленной доблести в крупном сражении против гоблинов Кровошипа. Несмотря на возражения совета, король возвысил Рагни, чтобы тот возглавил свой личный отряд молотобойцев после того, как его лидер погиб в бою с Чёрным Клыком. Рагни хорошо осведомлён о недовольстве других молотобоев, но он знает, что служит в угоду королю.

РАГНИ ТОРИССОН ОФИЦЕР (ЗОЛОТОЙ I)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	73	67	36	58	59	28	47	39	77	34	20

Навыки: лечение 48, лидерство 65, знание (военное дело) 58, выживание 50

Таланты: бдительность, воодушевление, устойчивость к магии, сумеречное зрение, непреклонность, целеустремленность, бугай, командир

Черты: броня (2), оружие (двуручный молот) +9

Имущество: почётный знак, отряд молотобойцев, знак служебного положения





КЛАНЫ

Кланы составляют основу каждой твердыни гномов. Даже такой король, как Тюрингар, знает, что он должен прислушиваться к большинству кланов.

Хотя благородные кланы могут показаться самыми влиятельными в караке, правда в том, что эта честь предоставляется кланам изобретательной гильдии инженеров и гораздо более многочисленным, почитаемым кланам рудокопов (говорят, что горное дело - первое ремесло, которому гномы обучились у Грунгни). Одни только кланы рудокопов составляют более половины населения типичной твердыни гномов. Творения гильдии инженеров позволяют армии гномов перемещать свою смертоносную мощь на большое расстояние.

Ожидается, что кланы гномов будут выставлять и снабжать войска новобранцами из своих рядов для защиты твердыни в дополнение к любым наступательным экспедициям, начатым королём гномов. Некоторым кланам поручено обеспечивать другие в зависимости от их ремесла. Например, кланы пивоваров отвечают за поставку тележек с пивом, а кланы оружейников и бронников - за оружие и доспехи.

Кователи рун, безусловно, самые малочисленные из всех кланов гномьих твердынь, и то же самое можно сказать и о караке Азгараз.

Кроме знати, каждый клан состоит из гильдий. Гильдиями гномов обычно управляют три старших члена кланов, составляющих конкретную гильдию. На самом деле состав иерархии гильдии редко имеет значение - даже хранители мудрости с трудом могут вспомнить, когда в последний раз изменялись правила гильдии.

КЛАНЫ КАРАКА АЗГАРАЗ

Ниже приведены некоторые из кланов, проживающих в караке Азгараз:

- Ячмесолод (Гертунмалыц) – пивовары
- Черномолот (Дражгрунд) – кузнецы
- Кремнекамень (Жардураз) – рудокопы
- Козопосох (Зиекстик) – фермеры и скотоводы
- Большемолот (Другскаггрунд) – рудокопы
- Отбивающий Молот (Грундзурок) – рудокопы
- Железоплуг (Ангфлюк) – фермеры и скотоводы
- Дубобочка (Эрдинкен) – пивовары
- Старая Кирка (Гормхак) – рудокопы
- Сереброшрам (Агрилнарк) – инженеры
- Сереброкамень (Агильдураз) – ювелиры
- Крепкая Кирка (Каражак) – рудокопы
- Верный Молот (Цуверлакгрунд) – инженеры

КАРАК АЗГАРАЗ: ПАМЯТКА ДЛЯ ГОСТЕЙ

Карак Азгараз посещают немногие. Гномы строго контролируют въезды на королевском тракте (Риксдрин на Кхазалиде), в то время как регулярные патрули стараются устранять посторонних лиц и врагов. Лица, имеющие дело с твердыней гномов, должны сначала получить разрешение на проход.

Рунотёсы на местах въезда (Торговой фактории Азгараз и мигдала Скарренруф) требуют предъявить имя, место происхождения и род деятельности у всех посторонних, въезжающих в королевство. Эта информация затем выгравировывается в книге с тонкими медными листами, чтобы сделать постоянную запись, прежде чем рунотёс подготовит пропускную грамоту (на Рейкшпили с несколькими примечаниями в казалидских рунах) для лидера экспедиции.

МАРШРУТЫ

Главный путь в королевство гномов и из него - королевский тракт, вымощенный обработанным камнем и соединяющий королевство как с Империей, так и с Бретонией. Самая удобная часть дороги - северная, соединяющая твердыню гномов с Империей. Южная дорога более опасна, так как нужно пересечь два небесных моста (Унзалед в королевстве, Баракдокеринналад или Далгронги в зависимости от используемой развилки), чтобы добраться до карака Азгараз. Большинство бретонских торговцев скорее предпочтут путешествие через перевал Серой Дамы, чем рискнут подняться по небесным мостам.

Малоиспользуемая тропа соединяет гостиницу «Серебряный крест» с деревушкой Фругельхофен на севере.

ПУТЕШЕСТВИЯ В ГОРАХ

Путешествия в горах всегда опасное предприятие, особенно когда медленно пробираешься по пересеченной местности. Если орки, гоблины, тролли и другие хищники недостаточно опасны, ненастная погода и внезапные камнепады могут столь же быстро и неожиданно положить конец экспедиции.

Оставаться на королевском тракте или любой другой дороге гномов - самый простой способ путешествовать. Гномы даже построили внушительные каменные убежища каждые две мили. Эти убежища примерно 12 футов в длину и 6 футов в ширину с тремя стенами высотой 6 футов. Путешественники могут свободно использовать эти сооружения для ночлега или чтобы не промокнуть во время внезапного ливня. Однако подобные места часто привлекают голодных троллей.

Торговая фактория Азгараз и Перевал Торговца (*Витханг Кадрин*)

Стремясь ограничить движение на королевском тракте, а также закрепить на захваченных королем Тюрингаром землях, гномы возвели торговую факторию Азгараз на Перевале Торговца. Хребет пропасти создал естественные ворота в несколько сотен ярдов. Фактория - место, где гномы и имперцы могут безопасно заниматься торговлей. В укрепленном строении находится гарнизон из восьми гномов и рунотёс. Ожидается, что все гости фактории будут помогать в её защите в случае нападения орков и гоблинов.

Гостиница «Шесть Пинт», принадлежащая клану пивоваров Гертунмалъц, находится на территории фактории. Она предоставляет отдельные комнаты для шестнадцати постояльцев, общежитие, в котором могут разместиться до двенадцати, и конюшню, вмещающую до шести животных и четырёх фургонов. Грум Доринссон - нынешний мастер-пивовар, а Фрига - его жена, хозяйка и шеф-повар. Главное блюдо гостиницы - жареная коза, покрытая пряной горчицей и репой, подаваемая с крепким солодовым пивом красноватого цвета под названием «Дыхание дракона».

ДЕНЬ КРАСНОЙ БУКВЫ

- Герцог фон Юнгфройд отправил послание королю гномов Тюрингару, чтобы проинформировать каракских гномов о ситуации в Убершрейке и попросить поддержки короля (или, в противном случае, нейтралитета). Противники графа стремятся прекратить переписку. Излишне говорить, что гномам не понравится драка из-за письма на торговом посту.
- Рунотёс Фимбур Замнильссон, гном, выдающий пропускные грамоты, - мстительный бюрократ, который готов отомстить, если почувствует неуважение к себе. Он добавляет к приказу руну гномов, чтобы гномы-егеря, проверяющие приказ, подвергли преступника и их группу изнурительному, тщательному и унижительному досмотру.



ВХОД В КОРОЛЕВСТВО КАРАК АЗГАРАЗ

Главная дорога от фактории Азгараз проходит между Медным Озером и Пиком Орлиного Гнезда, а затем уходит через глубины гор в Бретонию. Боковая дорога, отмеченная статуями гномов-часовых, вьется вверх по горе. Сторожевые башни из гранитных блоков расположены так, что дорога и идущие по ней всегда находятся в поле зрения той или иной башни. Дорога петляет, пока не достигает огромных 50-футовых латунных ворот на двух третях пути вверх по западному склону горы. По бокам огромных ворот стоят две гигантские статуи могущественных гномов: одна изображает Гругни, а другая - Гримнира. Известные как Врата Предков, внушительные ворота управляются системой часовых механизмов, открывающихся только тогда, когда король или другой член королевской семьи входит или покидает твердыню гномов. Боковая дверь позволяет менее важным людям войти. Этот общий вход защищен дырами-убийцами и отрядом профессиональных охранников, вооруженных арбалетами.

Небесный мост Унзаледа и мигдал Скарренруф

Небесные мосты, построенные во время Золотого Века, представляют собой монументальные иллюстрации гномьей инженерной мысли. Небесные мосты парят высоко над горными вершинами, пересекая долины внизу. Ширина некоторых небесных мостов позволяет путешественникам пересекать их по-одному, и они не имеют парапета, который мог бы предотвратить преждевременную смерть. Другие достаточно широки и имеют высокие стены и башни на всем своем протяжении. На таких мостах достаточно места для того, чтобы три повозки могли двигаться бок о бок.

Те, кто достаточно смел, чтобы приблизиться к караку Азгараз с юга, должны пройти по дороге высоко в Серых горах, затем пересечь один из двух небесных мостов — Баракдокеринналад («Врата Бдительного Орла») или Далгронги («Старые Наковальни») — прежде чем спуститься с гор к небесному мосту Унзаледа («Глубокая Пропась»). Унзаледа шириной 8 футов достаточно широк, чтобы одна тележка могла с комфортом пересечь 1200-ярдовый пролет над ущельем глубиной 1400 футов; Стены высотой 4 фута по обеим сторонам небесного моста обеспечивают номинальное укрытие от порывистых ветров, которые проносятся через ущелье.

Сторожка мигдала Скарренруф стоит на северном конце небесного моста. Крепкие ворота, ряд решеток, бойницы и дыры-убийцы позволяют гарнизону из восьми гномов легко защищать вход в королевство. Путешественники должны предоставить необходимую информацию (см. выше) местному рунотёсу, чтобы получить разрешение на проход, прежде чем им будет разрешен въезд.

БЕЗУМНЫЙ ВЕТЕР

- Персонажи наняты для доставки запечатанного дипломатического послания графа Франсуаза д'Макрона из Грюнера королю карака Азгараз с просьбой о его поддержке в прибыльном торговом предприятии (на самом деле, послание предназначено для того, чтобы настроить короля гномов против герцога Парравона и подвергнуть группу персонажей риску). Случилось так, что телега с бутылками бретонского коньяка для подслащивания «сделки» сломала колесо на середине небесного моста Унзаледа, и ветер усилился. Персонажи должны постараться спасти послание от падения с моста, а также сохранить коньяк, если они хотят выполнить своё поручение.
- Когда персонажи спускаются по извилистой дороге от моста Унзаледа, стадо большерогих коз мчится вниз по склону горы, проносясь сквозь группу, пугая лошадей и опрокидывая припасы. В конце концов тело гнома-пастуха скатывается вниз по склону и приземляется к ногам персонажей. Маленькие камни падают каскадом вниз, когда персонажи слышат, что что-то приближается.

Гостиница «Серебряный Крест»

Укрепленная гостиница «Серебряный Крест» расположена примерно в дне пути от фактории, на пересечении королевского тракта и двух других дорог гномов, ведущих на север и запад. Помещения на постоялом дворе примерно такие же, как и в гостинице «Шесть Пинт». Клиентура - в основном гномы-фермеры, которые выращивают горный хмель и ячмень для пивоварения и пшеницу для приготовления хлеба вдоль северных берегов Медного Озера. Здесь также останавливаются гномы-егеря и пастухи длинношерстного горного скота.

Баром заправляют Викрам и Карга Свенссон из клана пивоваров Гертунмалы. Свенссоны варят насыщенный лагер темного цвета («Лекарство Валаи») и пшеничное пиво янтарного цвета («Золотые слёзы»). Обычно в гостинице предпочитают говядину, которую подают с белым ароматным твердым сыром и хлебом с маслом. Зерно поступает с ближайшей мельницы на Бирюзовой реке (Рувалк Тейкал).

Зал Предков (Кхаз Громти)

Войдя на верхний ярус Карака Азгараз - обычно через боковую дверь, а не через массивные Врата Предков (Барак Громти) - вы попадаете в высокий атриум, освещенный тысячами кварцевых кристаллов, на которых выгравирована Руна Света. Свет от каждого кварца подобен фонарю, создавая в атриуме мягкий полумрак.

ГОСТЯ ВО СНАХ

- Карге Свенссон приснился сон, в котором она шла по склону над постоянным двором на запад. Земля содрогнулась и открыла новый вход в пещеру. Когда карга заглянула внутрь, то почувствовала, как на неё смотрят злобные глаза. Она проснулась с предчувствием чего-то нехорошего. Викрам нанимает персонажей для расследования — он почти уверен, что ничего страшного не случилось, но нельзя быть слишком осторожным.
- Приходит известие, что караван гномов, везущий (слабое) пиво, сваренное для торговли с человечиками, был уничтожен на пути к торговому посту Азгараз, и пиво пропало. Персонажи наняты, чтобы разобраться с виновными и вернуть украденное пиво.

Огромная гранитная статуя Валаи возвышается в центре атриума, окружённая чем-то, напоминающим небольшое скопление зданий. Расстояние от построек до стен довольно велико, что затрудняет доступ посетителей к закрытым проходам.

Десятки коридоров, как расположенных на уровне пола, так и выше, на стенах, куда можно добраться по лестнице — ведут из зала в другие части гномьей твердыни. Посторонним (включая имперских гномов и гномов из других королевств) разрешается выходить за пределы этого зала только через боковые ворота, в которые они вошли. Если будет предпринята попытка пройти через другой выход из этого зала, решётки опустятся, чтобы заблокировать коридоры на уровне пола, оставив более высокие проходы гномьим стрелкам и артиллерии для устранения угрозы.

Гостиница «Подгорье»

Защищенная и находящаяся внутри Пика Орлиного Гнезда (названного в честь гнезда гигантского орла на вершине горы), Деревня Торговцев (Хазид Витханг) состоит из скудных деревянных построек, не предназначенных для оборонительного использования. Смотрительница Скади Хмуробров приветствует посетителей и следит за тем, чтобы они не забрели в запретные места.

Гостиница «Подгорье» была построена для чужаков, чтобы позволить тем вести свои дела в твердыне гномов с комфортом. Клан пивоваров Гретунмалц владеет гостиницей и чередует младших членов клана, чтобы они служили хозяевами и пивоварами. Пиво, как правило, бывает смешанного качества, так как лучшие напитки клана зарезервированы для потребления гномами. Большое общежитие и огороженный двор с конюшней обеспечивают ночлег.

Еда, подаваемая в гостинице, поступает с террасных сельскохозяйственных угодий на горе и от пастухов, которые разводят большегогих коз на горных пастбищах.

БАР ОБИД

- Ненавистные соперники прибывают в Подгорье, пока персонажи устраиваются выпить и перекусить в общей зале. Персонажи знают, что любая ссора с соперниками вряд ли будет приемлема для хозяев. Тем не менее, соперников нельзя игнорировать.
- Персонажи прибывают в карак Азгараз в роли наёмников, чтобы встретиться с работодателем, обещающим им большую сумму золота. Их финальная задача — убийство Гурникссона Отбивающего Молота в гномьей твердыне. Если персонажи откажутся, их потенциальный работодатель представит их властям как убийц.

Пивоварня Эрдинкен

Пивоварня, принадлежащая клану пивоваров Эрдинкен, предназначена для обслуживания гномов-егерей, возвращающихся в твердыню для составления отчетов, пополнения запасов и отдыха. Пиво в баре тяжёлое и крепкое, предназначенное для питания усталого егеря. Пиво «Эрдинкен» снимает стресс у тех, кому приходится много иметь дело с посторонними (такими как Скади Хмуробров). Приезжих имперских гномов с осторожностью принимают в пивную; их не приветствуют как давно потерянных родственников.

На людей, полуросликов и (безрассудно смелых) эльфов, входящих в пивную, смотрят с подозрением, но Эрдинкены принимают монеты чужаков только за слабое пиво — ничто так не огорчает гнома-пивовара, как наблюдение за слабачками-людьми, тратящими впустую гномье пиво в своей блевотине.

В КОМПАНИИ УБИЙЦ ЧУДОВИЩ

- Персонажи подписали контракт на приключения и поиски сокровищ для благородного гнома. Теперь они оказываются в заброшенном туннеле под караком Азгараз во главе с квартетом убийц чудовищ. Пока персонажи собираются с мыслями, один из гномов рассказывает им, что существует легенда о древнем драконе, спящем на куче золота и древнего рунического оружия под гномьей твердыней. Их задача состоит в том, чтобы подтвердить догадку и вернуть любые рунические артефакты в твердыню.
- В баре вспыхнуло соревнование по выпивке. Гномы, желающие хорошенько посмеяться, приглашают персонажей поучаствовать, зная, что не-гномы потерпят неудачу. Ставки сделаны, и некоторые из проигравших недовольны. Потерявшие сознание и пьяные персонажи могут быть ограблены или того хуже. Кто опрокинет первую пинту?

СРЕДИННЫЕ ГЛУБИНЫ

Срединные Глубины на самом деле являются первыми двумя уровнями того, что зовётся «Нижними Глубинами», расположенными под Залом Предков. Сердце и душу гномьей твердыни можно найти на этих двух уровнях.

На верхнем уровне располагаются торговые залы, чертоги кланов и казармы воинов каждого клана, а также их штандарты и арсеналы. Статуи известных клановых героев занимают многие ниши этого уровня. Чертоги и казармы отделены от внушительного тронного зала, чертогов совета и королевского двора длинными галереями. Залы украшены гранитными барельефами, отделанными золотом и серебром, наглядно повествующими историю карака.

Главной достопримечательностью второго уровня является Великий Чертог, который достаточно огромен, чтобы вместить две трети населения твердыни гномов. На этом уровне можно найти чертоги гильдий и прилегающие пиршественные залы для каждой из ремесленных гильдий: фермеров и пастухов, целителей, рунотёсов, кузнецов, каменщиков, плотников, канатных мастеров, свечников и шахтеров. Пивоварни, пивные лавки, кухни и кладовые гномьей твердыни расположены в центре, обслуживая все залы этого уровня. Также все центральные строения защищены от паразитов Рунами Убийцами Паразитов.

КОРОЛЕВСКИЕ ГЛУБИНЫ

Следующие два уровня Нижних Глубин карака Азгараз местные зовут «Королевскими Глубинами».

На первом из них доминируют королевская палата и чертог королевского клана. К этим залам примыкают квартал слуг и счётная комната. Королева Карелия Янтарноволосая управляет этими владениями, пока её муж занимается государственными делами. Близлежащая комната трофеев, караульные помещения, казармы молотобойцев и королевские арсеналы находятся под присмотром наследника короля Тюрингара, принца Ультера.

На этом же уровне находятся гильдии уважаемых кланов рунных кователей, ювелиров, золотодобытчиков, пивоваров и инженеров. Неподалёку находятся палаты хранителя мудрости, рунотёсов и Великая Библиотека, насчитывающая тысячи каменных полок, набитых свитками и томами из металлической фольги. Эти записи посвящены истории карака Азгараз: королевские указы, отчеты о знаменитых битвах и списки лиц, имеющих право въезда в королевство. Самые древние и ценные книги запечатаны и прикованы к полкам.

На втором уровне Королевских Глубин расположены оружейные, литейные, кузницы, мастерские и пороховые склады гномьей твердыни.

СЛАВНЫЕ ГЛУБИНЫ

Ниже Королевских Глубин находится Славные Глубины. На этом уровне доминируют Залы Богов-Предков с чертогами, отведёнными трём главным богам: Грунгни, Валайи и Гримнира. По традиции Азгараз только в храмах Грунгни и Валайи есть Первосвященники над низшим духовенством. Главенство в храме Гримнира вакантно из уважения к исчезновению божества в Пустошах Хаоса. В храме Грунгни находятся святыни Смеднира и Тунгни. Смеднир, Создатель руды, научил младшего Тунгни, Бога-прародителя рунных кователей, искусству ремесла и обработки металлов. В Храме Гримнира находится святилище, посвященное его сыну Моргриму, богу-предку инженеров.

На этом уровне также расположены Зал Памяти, в котором хранится внушительная Книга Обид Азгараз на центральной кафедре, и Залы Деяний. В начале каждого нового года Король Тюрингар рассказывает собравшимся в тронном зале гномам о старых обидах, улаженных в прошлом году, а затем о новых, требующих расплаты.

СВОДЫ

Как и в случае с другими караками, Своды состоят из трёх уровней. На первом находятся личные сокровищницы короля, а также сокровищницы твердыни гномов. Гробницы предков короля Тюрингара, каждая из которых защищена Руной Запирания, находятся в Покоях Предков.

На втором уровне находится Храм Газула и комната для приготовления мёртвых. Это - владения верховного жреца Радгара Луноборода и других жрецов Газула. Клан карака Азгараз хоронит своих мертвецов в гробницах рядом с храмом.

Третий уровень Сводов состоит из шахт, казарм, клановых залов и питейных для тех, кто работает в шахтах и охраняет их. Выработанные шахты часто запечатываются с помощью комбинации прочной двери, металлической решетки и рун обнаружения врагов (по одной для скавенов и ночных гоблинов).

ПОДЗЕМЬЕ

В самой нижней части гномьей твердыни, Подземье, находятся самые глубокие и всё ещё действующие шахты, а также те, что были давно заброшены. Заброшенные шахты закрываются так же, как и выработанные всухую. Подземье постоянно патрулируется, поскольку гномы-воины внимательно следят за вторжениями скавенов и ночных гоблинов.

Время от времени гномы-воины открывают запечатанную дверь, чтобы проводить партизанские набеги на ночных гоблинов и скавенов, скрывающихся неподалёку. Убийцам чудовищ часто разрешают пройти через запечатанные двери, дабы сыскать испытания посерьёзнее, чем крадущиеся зеленокожие и коварные грызуны.

ГИМБРИНГРУНГАЗ

В королевстве гномов есть множество небольших лагерей рудокопов. Многие были полностью разрушены и брошены, в то время как другие были заражены скавенами или чем похуже. Возникают новые лагеря рудокопов, даже если враги в горах стремятся их уничтожить - служа свидетельством упёртости гномов.

Гимбрингрунгаз (Рудник Гимбрина) назван в честь начальника рудника Гимбрина Доброшлема, отыскавшего золото в притоке Медного Озера, в месте, где сейчас находится рудник. Объёма извлечённого золота пока недостаточно чтобы окупить более крупные работы небольшой группы рудокопов. Пока горнякам удавалось избегать внимания племени гоблинов, скрывающихся в этих землях.

Лагерь рудокопов Кулугрунг расположен выше в горах, до него можно добраться по западной тропе, ведущей от гостиницы Серебряный Крест.

КУРГАН КРЕЛЛА

Древние племена Бельтани с востока Серых Гор долгое время считали Фругельхорн местом особой духовности — средоточием силы природы. Ближайшие к леднику и озеру склоны гор на какое-то время стали излюбленным местом для строительства курганов для вождей и жрецов.

Крелл, бывший при жизни Чемпионом Хаоса почти за полтора тысячелетия до рождения Сигмара, был убит героем-гномом Гримбулом Железношлемом и похоронен своими последователями в кургане среди мёртвых Бельтани. Позже Нагаш поднял Крелла, чтобы тот сражался в его армии против Императора Сигмара. Битва у реки Рейк положила конец Нагашу (на время), но Сигмар загнал в угол и уничтожил Крелла позже, в битве у Студёного Озера. Останки нежити Крелла были помещены в реконструированную гробницу, защищены магией и запечатаны жрецами Морра и Верены.

Гномы карака Азгараз в настоящее время не знают о присутствии и истинной природе Кургана Крелла.

В ОКРУЖЕНИИ ВРАГОВ

Хотя карак Азгараз существовал ещё до основания Империи, его королевство находится в осаде. Враги окружают карак Азгараз со всех сторон как на земле, так и под самой твердыней гномов. Король Тюрингар решил сразиться с врагом, а не позволить силам, выстроившимся против него, сломать оборону караков. Только время покажет, спасет ли эта стратегия твердыню гномов или погубит ее.

Бандиты

Успехи карака Азгараз в последние годы значительно снизили угрозу зеленокожих. Непреднамеренным последствием этого, однако, стало то, что бандиты получили возможность найти убежище сразу за границей карака, на свободной территории Фругельхорн.

Две бандитские группы бретонцев и рейкландцев разбили лагерь для набегов на путников и караваны, идущие через перевал Серой Дамы. Парни Риджуэя застолбили долину Вазвассер к западу от фактории и расположились вдоль перевала к востоку от Фругельхофена. Пока что бандиты не обратили внимания на Королевский Тракт.

Банда Бертольда Чёрного обосновалась на хребте по другую сторону гоблинов клана Бешеных Псов, где они могут охотиться на тех, кто путешествует на запад от Фругельхофена к Шепчущему Утёсу. Эти бандиты ещё не беспокоили движение от Гимбрингрунгаза до гостиницы Серебряный Крест.

В ПОИСКАХ БАНДИТОВ

- Персонажи подошли близко к гостинице Серебряный Крест через Фругельхофен, не получив разрешения на проход, когда столкнулись с патрулем гномов. Егеря обвиняют их в шпионаже для бандитов, расположившихся в долине Вазвассер. Персонажам нужно быстро соображать, поскольку они очнь близки к виселице.
- Обеспокоенный присутствием и угрозой парней Риджуэя, институт воспитания чувствительной молодежи фон Урствилса предлагает персонажам награду за устранение бандитской угрозы. Персонажи преследуют бандитов в королевстве гномов, но им нужно предоставить доказательства своей работы, чтобы получить деньги. Усилия персонажей будут напрасными, если они не соберут эти скальпы.

Племена гоблинов

Племена гоблинов являются проклятием для гномов, поскольку они более многочисленны и размножаются быстрее, чем их более крупные сородичи, орки. Четыре племени находятся в пределах или вблизи границ карака Азгараз.

После недавней череды поражений в битвах, гоблины племени Бешеных Псов, кажется, сосредоточили свое внимание - в данный момент - на грабеже торговцев и других путешественников, странствующих через перевал Серой Дамы между Шепчущей Скалой и Ла Мезонताल.

Племя всадников на волках из гоблинов Кровошипа недавно потерпело неудачу после столкновений с Каразом Азгараз. Пока племя зализывает раны в Темнолесье (Дражвут), следопыты гномов сообщили, что новый вождь был замечен на более низких северных склонах Фругельхорна.

Племя Кровоточащей Луны, ставшее главной целью гнева Тюрингара после смерти его отца и старшего брата, серьёзно пострадало. Гоблины остаются высоко на хребте, отделяющем царство гномов от Марки Хупеберг, чтобы их не обошли с фланга.

Племя Ядовитого Черепа продолжает свои попытки проникнуть в карак Азгараз из под земли, но их планы были сорваны вспыхнувшей войной со скавенским кланом Чесотки. Война между ночными гоблинами и скавенами, хищниками из глубин, особенно кровава, поскольку каждый служит источником пищи для другого.

В ПОГОНЕ ЗА ГОБЛИНАМИ

- Окончательно прекратив преследовать гоблинов Кровоточащей Луны после того, как их разведывательная миссия для маркграфа Хупеберга была провалена, персонажи оказываются в южной части Верхнего Озера возле Гаргримварна. Персонажи должны найти выход, избегая при этом гномов-егерей.
- Несколько горняков из Гимбрингунгаза находятся во Фругельхофене в надежде нанять наёмников для защиты лагеря рудокопов. Они обеспокоены тем, что гоблины клана Бешеных Псов могут обратить своё внимание на поселение гномов за хребтом.

ПРЕСЛЕДУЕМЫЙ ОРКАМИ

- Большой отряд орков Красной Пасти нападает на торговую факторию Азгараза как раз в тот момент, когда её ворота открываются для торговцев из Убершрейка. Не похоже, чтобы было достаточно времени, чтобы позволить торговцам войти, не подвергая риску факторию. Кто мог предать торговый пост?
- Нанятые бароном Тойфельталя, персонажи возглавили рейдовый отряд в налёте на лагерь орков Красной Пасти. Рейд пошел ужасно, все войска, возглавляемые персонажами, были убиты или взяты в плен (позже их добавляют в орочье рагу). Персонажи в бегах. Орки преследовали их глубоко в землях гномов. Теперь вторгшиеся персонажи должны уйти от Красной Пасти и благополучно вернуться в Империю, прежде чем столкнутся с новыми неприятностями.

Племена орков

Как будто борьбы с гоблинами было недостаточно, прямо за границами королевства гномов живут два племени орков.

Серия сражений вытеснила орков Чёрного Клыка из области вокруг южной оконечности Гаргримварна и через границу в Марку Хупеберг. Гномы-егеря следят за ситуацией, поскольку орки вряд ли останутся в стороне от королевства гномов.

Настоящую озабоченность теперь вызывают орки Красной Пасти, живущие на северных склонах Фругельхорна в графстве Вдовьей Долины. В отчётах гномов-егерей указывается, что чёрный орк по имени Вашнак Кровожаз пришёл к власти в последние несколько месяцев после того, как он оторвал голову предыдущему вождю орков (который сам пришёл к власти после того, как гномы убили его предшественника). Хуже того, сообщалось, что посланники Красной Пасти посещали орков Чёрного Клыка, наездников Кровошипа и Бешеных Псов. Союз зеленокожих может создать проблемы для гномов карака Азгараз.



♦ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ЛАУРЕЛОРНУ ♦



«Наш лес умирает. Мы переживаем трудные времена. Эонир не должны быть замешаны в упадке своего леса. Обращение за помощью к человеческой знати ничего не изменит, но если мы сможем привлечь внимание их охотников и лесников, то думаю, оно себя оправдает»

– Галстра Древорождённый, эльфийский дипломат

Лаурелорнский лес - независимое эльфийское королевство, лежащее на северо-западе Империи, меж Нордландом и Бросовыми Землями. Эльфы Лаурелорна (зовущие себя эонир) гордятся своим наследием, считая свою культуру уникальной среди других эльфов. Хотя большинство людей называют эонир «лесными эльфами», они сильно отличаются от азраев из Атель Лорена. На самом деле, Королевство Лаурелорн старше Атель Лорена и сохранило элементы культуры асуров первоначальной ультуанской колонии. Эонир считают асуров лицемерами, покинувшими Старый Свет, а затем набравшимися наглости оспорить независимость Лаурелорна. В какой-то степени эонир сочувствуют друкаям Наггарота, поскольку те также подверглись ostracismu со стороны асуров.

Большинство граждан Империи, живущих вдоль границ Лаурелорна, уважают эонир и боятся духов леса. Однако люди не считают эонир чем-то «за гранью своего понимания», как то делают бретонцы, называя азраев «волшебными духами». Такое межрасовое взаимопонимание позволило Лаурелорну установить более прочные связи с Империей, чем с Ультуаном или Атель Лореном. Эльфийские разведчики, шпионы и дипломаты из Лаурелорна часто встречаются в Нордланде, Мидденланде и Бросовых Землях. Нордландские дворяне неоднократно заключали договоры с королевой Лаурелорна, а при дворе графа Бориса из Мидденланда есть два представителя эонир.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ НАЗВАНИЙ

Лаурелорн, с тех пор как его впервые колонизировали эльфы, был местом надежды, радости и смеха. Эльфы проводили летние игры и праздники под его ветвями, дав лесу имя. Колонисты назвали его Лорен Лаурой («Златолесье»), в честь великой руны Ладрой, означающей «сезон солнца» или «вершина радости». Колонисты назвали себя *эонир* в честь великой руны Дароир, означающей «воспоминание, память и силу камней». Эонир считают, что их сородичи-асуры больше не идут истинным путём эльфов прошлого — тех, кто помог Древним создать сеть путевых камней.

В обществе эонир все эльфы рождаются в социальных кастах, называемых «родами». Два основных рода общества эонир (ториур и фаниур) названы в честь элтаринских слов «город» (Тор) и «лес» (Фан) в сочетании с «ориур», что означает «рождение» или «кровь». Юнокровные — ставшие жителями Лаурелорна позже остальных эльфов названы в честь рода Хариота из Атель Лорена, что означает «молодость, безграничная энергия и ревность». Профессиональные рода (вроде разведчиков, кудесников и других) носят имена своих азрайских собратьев, хотя эонир редко идентифицируют себя с группами родичей, выходящими за рамки местного (дружины) уровня.

Война Бороды

Война Бороды между эльфами и гномами обострила отношения двора Короля Феникса и Высшего Совета Элтин-Арвана. Стратегические приоритеты колонистов отличались от оных у Ультуана, а командование колониальными армиями было поручено ультуанским генералам. Последующий указ Короля Феникса об отказе от колоний был воспринят как предательство, ведь без помощи драконов и ультуанских легионов было мало надежды победить гномов.

Лаурелорн был в числе последних колоний, устоявших, когда Кор Иммармор был разрушен, а Тор Литанель взят в осаду. Эонир опасались, что без подкрепления очередное наступление гномов закончится уничтожением лесного царства. В отчаянии они обратились к опальным «серым лордам», которые вызвали из глубины леса армию духов. Готовясь встретить этого нового врага, наступающее войско гномов вошло в лес и бесследно исчезло.

Когда угроза со стороны гномов исчезла, Лаурелорн предоставил убежище эльфийским беженцам из других колоний, которые отказались покинуть Элтин-Арван. Беженцам оказали помощь и позволили остаться, но навсегда стали рассматривать как гостей в золотом лесу. Первоначальные колонисты стали высокомерными и считали себя идущими истинным путём эльфийской традиции. Именно в это время возникла самобытная культура эонир.

ИСТОРИЯ

Первоначально колониями эльфов Элтин-Арвана в Старом Свете управляли лорды из Королевств Ультуана, бывшие союзниками Короны Феникса. В результате катаклизма, известного как «Раскол», колонии оказались в изоляции на 600 лет, в течение которых они объединились и провозгласили себя 11-м Королевством Ультуана, управляемым Высшим Советом, состоящим из лордов крупнейших княжеств. В этот период в Лаурелорне существовало лишь несколько эльфийских сторожевых застав.

Лесные духи Лаурелорна оказались менее враждебными, чем их собратья из Атель Лорена, отказавшиеся делить лес с эльфийскими колонистами. Служанка Вечной Королевы отправилась в экспедицию, дабы изучить духов леса, сеть лей-линий и затерянные руины Древних в этих землях. Вскоре в Тор Литанеле и Кор Иммарморе выросли два больших поселения, а сеть дорог соединила Лаурелорн с другими колониями. Эльфы Элтин-Арвана считали прекрасный лес пристанищем, сравнимым с Авелорном, духовным домом эльфов на Ультуане.

Когда дипломатический контакт с Ультуаном был восстановлен, Высший Совет неохотно уступил власть Королю Фениксу. Несколько эльфийских лордов было изгнано из Ультуана за проведение запретных экспериментов. Они удалились в Лаурелорн, дабы продолжить свою работу. Эти опальные «серые лорды» построили виллы и скрытые магические лаборатории глубоко в сердце леса.



НОВЫЕ СОЮЗНИКИ

После Войны Бороды последовали столетия мира, в течение которых эонир жили в относительной изоляции. Гномы постепенно оставили свои форты в Серебряных Холмах, позволив эонир поселиться на ранее оспариваемых полях Лаурелорна. Периодические стычки с племенем тевтогенов определяли границы между эльфийскими и человеческими землями. По мере роста Империи её жители научились бояться и уважать эльфов.

Эонир стали временными союзниками Империи в 1109 К.И., когда соседняя провинция Драквалд пала под ударами зверолодей. Пятнадцать лет спустя армии под командованием Императора Мандредра «Крысобоя» было разрешено пройти через Лаурелорн, чтобы остановить вторжение скавенов. За последние 800 лет графы и бароны Нордланда смогли договориться об ограниченных правах на поселения и лесозаготовки у границ Лаурелорна. И по сей день заключаются договоры о взаимной обороне, когда этим землям угрожает крупная миграция зверолодей.

Отношения с другими эльфийскими землями также улучшились. Когда в 1337 К.И. в Лесу Теней появился повелитель зверей Моргур, эонир помогли своим кузенам азраям выследить эту тварь. Диалог с Коронай Феникса возобновился в 21 веке, когда король Ультуана Финубар наконец-то признал независимость Тор Литанеля, спустя тысячелетия после его отделения. В последние годы посланники эонир приплывали в Наггарот с торговыми предложениями в обмен на прекращение набегов на побережье Лаурелорна.

ЗЛОВЕЩЕЕ ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЕ

Несмотря на относительную безопасность Лаурелорна в последние годы, впереди ждут опасные дни. Северяне всё чаще совершают набеги на побережье, а тёмные эльфы жаждут редких местных трав. Провидцы предсказывают грядущее крупное вторжение Норски, Наггарота или обоих сразу. Духи Лаурелорна слабеют с каждым годом, поскольку магия леса угасает. Если поселения Нордланда продолжат вторгаться в сердце земель эонир, жестокие конфликты между союзниками сделают обе стороны уязвимыми перед нападениями зверолодов и зеленокожих. Королева Лаурелорна предвидела великий катаклизм, который грозит разорвать весь мир на части, но она ещё не поделилась своим откровением.



Я помню, как эльфийские сановники - они настаивали, чтобы мы называли их «эонир» - посетили нас в Альтердурге после долгих лет обмена тщательно продуманными письмами. Отец предпочел бы отправить своих посланников под охраной рыцарей в отпущенных доспехах, но эльфы отказались пустить нас в свой лес.

Хотя они наконец пришли, я заняла место рядом с отцом, но быстро увлеклась их манерами; в их стихах и песнях была такая далекая меланхолия, которую нестерпимо Имперские Эльфы, похоже, скрывали. Я пригласила одну из их певцов в свою приемную. Она казалась молодой женщиной, но послезналась над этой «драждкой» и сказала, что у неё есть несколько взрослых детей - все эльфы, кажется, крадут молодость и красоту обуржуазивших.

Она поделилась со мной их версией «вина грёз», которое, по ее словам, происходит от реки Фелст и растущих там жасмины и жасмина. Я думала, что оно не имеет ничего общего с тем веществом, которое, как говорят, происходит из одного винограда в Серых Торах. Напиток был сладким, как сливки, но легким и воздушным.

После того как она ушла, а я ушла на покой, мои сны привели меня в великий лес - Лаурелорн. В этих снах я видела многое. Пира эльфийских мужей плыла в узкой лодке, вытаскивая из реки сеть, полную лесосы. Где-то в другом месте женщина раздвигала темные заросли в деревянной лодке, отделив сок от мякоти, а у ее ног сидела пара детей.

Узайлла

ОКОЛО -4119 К.И.

На побережье Старого Света основываются эльфийские колонии, процветает торговля с гномами. Небольшие сторожевые заставы строятся во внутренних землях, в том числе в Лаурелорне.

-2748 К.И.

Раскол. В Ультуане начинается гражданская война, Лаурелорн остаётся в безопасности.

-2723 К.И.

Цунами смывают прибрежные поселения. Лотлах и Ильденфейн потеряны, а беженцы бегут во внутренние земли, заселяя Тор Литанель и Кор Иммармор. Лесные духи уходят всё глубже в Лаурелорн.

-2174 К.И.

Ультуан восстанавливает сообщение с колониями. Агенты тёмных эльфов проникают в колонии, распространяя пропаганду, очерняющую Короля Феникса.

-1997-47 К.И.

Гномы нападают на колонии после набегов тёмных эльфов на их караваны. Контингент эльфов покидает безопасный Лаурелорн, чтобы присоединиться к Войне Бороды, но немногие возвращаются. Брок Каменный Кулак, Повелитель Туннелей, уничтожает Кор Иммармор и осаждают Тор Литанель.

ОКОЛО -1589-01 К.И.

Король-Феникс выводит армии высших эльфов из Старого Света. Многие колонисты отказываются уходить и ищут убежища в лесу. Совет Лаурелорна провозглашает независимость, и Верховная Жрица Иши избирается Лесной Королевой.

ОКОЛО -50 К.И.

Возвышение человечества в Старом Свете. Эонир пытаются манипулировать воинственным племенем тевтогенов.

738 К.И.

Договор Листа подписан. Соглашение с баронствами, позже ставшими Нордландом, позволяет строить людские поселения между реками Зальц и Демст.

1106-1110 К.И.

Падение провинции Драквальд под натиском звероловов. Рунный клык графа Вильнера отправляется в Мидденхайм. Эонир сражаются на стороне Империи.

1124 К.И.

Эонир помогают Графу Мандреду «Крысобою» Мидденландскому, ведя его армию к решающей победе над скавенами.

1337 К.И.

Моргур Тенедар прибывает в Лес Теней. Королева Ариэль и её заклинатели находят его с помощью разведчиков эонир и возвращают в Атель Лорен через Корень Мира.

ОКОЛО 1681 К.И.

Родная сестра Королевы Терреллии, архимаг Синестра, вступает в сговор с Тормуком Некромантом, чтобы похитить принцессу Милландриэль в попытке государственного переворота.

ОКОЛО 1700 К.И.

Подписаны первые соглашения о лесозаготовках между Лаурелорном и Нордландом.

2001-2051 К.И.

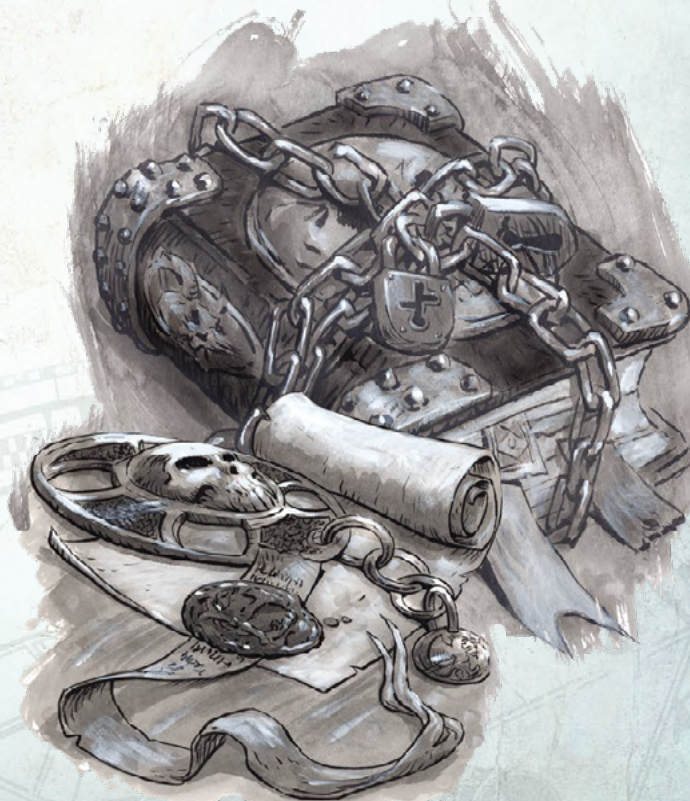
Лаурелорн признан после того, как Король Феникс Финубар отплывает в Старый Свет и вступает в контакт с Империей, Бретонией, азраями и даже с гномами.

2168 К.И.

Пограничные конфликты с Нордландом вынуждают эонир идти на Зальцемунд. Большое войско, в том числе хищные лесные духи, осаждают город, пока барон не умоляет о прощении.

2302 К.И.

Призрачные странники из Лаурелорна помогают имперской армии отразить Вторжение Хаоса. Теклис просит помощи у эонир в присмотре за растущими Имперскими Колледжами Магии.



ЭОНИР

КУЛЬТУРА

Эонир, населяющие Лаурелорн, - это отдельная эльфийская культура, заимствующая традиции как у азраев (Атель Лорен), так и у асуров (Ультуан). Хотя люди считают эонир «лесными эльфами», между эонир и азраями есть несколько ключевых различий. Эонир не связаны древними договорами с лесными духами так, как азраи связаны с Атель Лореном. Связь эонир с лесными духами слабее, и они больше склонны покидать свои поляны для контактов с чужаками.

Религия эонир признает весь эльфийский пантеон, что делает их духовно ближе к асурам, чем к азраям. Медитация, гадание и погребальная практика зависят от касты. Градорождённые (Ториур) помещают души умерших в драгоценные камни, в то время как души ушедших Лесорождённых (Фаниур) отдаются Плетению и часто перерождаются в древесных духов. Поселения эонир организованы в соответствии с давней генеалогической традицией, которая различает семьи первоначальных колонистов и беженцев.



ОБЩЕСТВО

Эльфы-эонир делятся на три «касты» в соответствии с наследием их семей, известным как «родословные». Во времена Войны Бороды первоначальные колонисты оказались в меньшинстве перед беженцами, поэтому они сформировали сеть поддержки для защиты своих интересов. Беженцы, в свою очередь, сроднились для взаимной защиты в новой враждебной среде. Когда война закончилась, эонир привыкли к этой новой парадигме смотреть друг на друга свысока, так что «родословные» остались. «Родословная» не определяет благородную кровь или её отсутствие, на деле несколько изгнанных дворян стали членами низшего класса.

РОДОСЛОВНЫЕ ЭОНИР

- **Градорождённые (Ториур):** Потомки первоначальных колонистов Тор Литанеля являются высшей кастой Лаурелорна. Род Ториур поколениями живет в зданиях (или восстановленных руинах), оставшихся от первоначальной колонии. Они занимают высшие посты в правительстве благодаря древнему указу, защищающему права колонистов.
- **Лесорождённые (Фаниур):** Средний класс состоит из потомков беженцев, укrywшихся в Лаурелорне во время Войны Бороды. Род Фаниур живет в лесах, окружающих первоначальные поселения, где они наслаждаются уединением в своих жилищах на верхушках деревьев. Большинство эонир - лесорождённые.
- **Юнорождённые (Хариот):** Эльфийские семьи, прибывшие в Лаурелорн после Войны Бороды, не считаются родовитыми. Род Хариот считают низшим классом в обществе эонир. Вновь прибывшие живут в пещерах и руинах на окраинах Лаурелорна или бродят по лесу в роли кочевников. Род Хариот во втором поколении может стать членом рода Фаниур, пройдя ряд испытаний. Те, кому это не удаётся, часто мигрируют в Империю.

Эти родословные - единственные касты в обществе эонир. В отличие от азраев, которые создают узы общих интересов с эльфами со всего Атель Лорена, эльфы златолесья ограничивают профессиональные связи местным (дружинами) уровнем. Дружина - это небольшие социальные группы, которые собираются вместе, преследуя общие интересы или планы, участвуя в таких разнообразных мероприятиях, как пение и война. Например, эльфийка градорождённая может также принадлежать местной дружине менестрелей, в которую входят соседствующие лесорождённые. Несмотря на эти общие интересы, градорождённая не чувствовала бы родства с лесорождёнными, не входящими в её дружину, даже с другими менестрелями.

ПРАВИТЕЛЬСТВО

Лаурелорн стал независимой монархией во времена Войны Бороды, когда Король Феникс Ультуана приказал покинуть колонии Элтин-Арвана. До коронации первой королевы колонией управлял Высший Совет и правил Король Феникс. После того, как Тор Литанель откололся от Ультуана, Триумвират получил власть над Высшим Советом, и был создан консультативный Сенат. Эонир считают своё правительство самым демократичным среди королевств эльфов, потому что решения обычно принимаются голосованием совета, а не на основе королевских указов.



Королева Лаурелорна

Королева Маррисит - четвёртый регент за 4000-летнюю историю Лаурелорна. Ее прабабушка, Марувизель, была служанкой Вечной Королевы Ультуана, до своего избрания Высшим Советом первой королевой Лаурелорна во время Войны Бороды. Марувизель была дочерью первого сына Аэнариона - Морелиона, что делает королеву Маррисит потомком первого Короля Феникса. Несмотря на то, что она правила Лаурелорном на протяжении столетий, королева Маррисит всё ещё молода по меркам эльфийской королевской семьи, и потому делегирует большую часть полномочий Высшему Совету.

Монархия Лаурелорна определяется преемственностью по материнской линии, традицией, восходящей к Вечным Королевам Ультуана до прихода Хаоса. По этой древней традиции король может быть коронован только в том случае, если нет наследницы женского пола. В настоящее время старший брат королевы Маррисит, принц Эйсрин, жаждет короны и считает свою сестру недостойной правления.

Высший Совет

Тор Литанель управляется советом, состоящим из представителей всех крупных домов Солнечных Земель (столичного региона Лаурелорна, см. стр. 80). Также в Высший Совет входят три из четырёх викариев пограничных земель (один викарий всегда служит префектом). Все члены Верховного Совета - Ториур (гражданине). Помимо управления Тор Литанелем, Высший Совет ведёт дела с имперскими посольствами, принимая решения об условиях договоров с ними.

Триумвират

Триумвират - высший суд Лаурелорна. Когда Высший Совет заходит в тупик, решение Триумвирата становится окончательным. В Триумвират входит королева Маррисит и два префекта. Один из префектов избирается ежегодно из числа четырёх правящих викариев. Другой префект - чемпион Королевы («Праздничный Лорд»), избранный на фестивале соревнований, который завершается испытаниями в бою. Считается, что победитель этих игр получил одобрение Азуриана на восхождение в Триумвират.

Триумвират спокойно наблюдает за работой Высшего Совета, пока его не призовут к голосованию. Совет может собираться без присутствия Триумвирата. Когда Триумвират отсутствует на заседании, сморщенный старый арбитр по имени Ядох поддерживает порядок ударами рукояти алебарды по мраморным плитам. Ядох по крайней мере 4000 лет, он был первым королевским чемпионом и до сих пор помнит Войну Бороды.

Сенат

Раз в сезон Сенат собирается в Тор Литанеле для обсуждения защиты Лаурелорна, или дипломатических вопросов, касающихся соседей эонир. Экстренные заседания Сената могут быть созваны в трудные времена. Сенаторы - уважаемые старейшины, воины и разведчики от каждой из четырёх Земель, составляющих большой Лаурелорн. Сенаторы предлагают Высшему Совету определенные действия, основанные на их передовом опыте, но они не обладают политической властью. Эльфы Фаниур (лесорождённые) редко достигают поста выше сенатора.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЛАУРЕЛОРНЕ

Лаурелорн - это место, подходящее для исследований и приключений, и в этой главе можно найти несколько сюжетных зацепок. Большинство из них дают чужестранцам из Империи причины посещать Лаурелорн, бросая вызов опасностям исходящим как от самого леса, так и от его защитников из числа эонир. Местное общество совершенно непохоже на общество Империи, но достаточно знакомо, чтобы люди, полурослики и, возможно, даже гномы не запутались в нём окончательно.

Хотя эонир обычно не используют металлическую валюту между собой, они поддерживают запас золотых и серебряных монет, используя их для торговли с Империей. Большинство эонир знают и ценят монеты, а имперская валюта быстро находит путь через торговлю и обмен обратно к тем немногим эльфам, что ведут дела с торговцами людей. Еда эонир, пусть необычна и экзотична на имперский вкус, вполне съедобна - большинству она может показаться намного вкуснее той, к которой они привыкли.

Конечно, ты можешь захотеть использовать Лаурелорн как место для совершенно новых приключений с группой, состоящей в основном или полностью из персонажей эльфов. Это даст прекрасную возможность познакомиться с культурой эльфов Старого Света. Отношения между Лаурелорном, Ультуаном и Атель Лореном натянуты, и это часто приводит к интенсивным дипломатическим стычкам, а порой и к кровопролитию. Вторжение имперских поселенцев в земли эонир остаётся постоянным источником раздражения, и, все сомнения, людям скоро придётся преподать урок. Внутреннее социальное напряжение в обществе эонир также даёт широкие возможности для драмы и приключений. Совершенно очевидно, что нынешнее положение Юнорождённых в Лаурелорне не может и дальше оставаться таковым, а негодование по поводу привилегий Градорождённых есть даже среди относительно преуспевающих Лесорождённых.

ЭОНИР - ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

Большинство персонажей-лесных эльфов в Империи - эонир, а большинство эонир - лесорождённые (Фаниур). С разрешения ведущего, персонажи из числа эонир могут выбрать касту Градорождённых (Ториур) и выбрать карьеру доступную *высшим*, но недоступную *лесным* эльфам (см. «WFRP: Книга правил», страницы 30–31, таблицы карьер). На листе персонажа все эльфы из числа эонир называются как «лесные эльфы (эонир)», даже если они принадлежат к касте Градорождённых. Персонажи эонир из числа Градорождённых должны указывать в скобках в строке «Класс» листа персонажа свою касту, чтобы их игрок не забывал использовать карьеры высших эльфов во время развития своего персонажа.

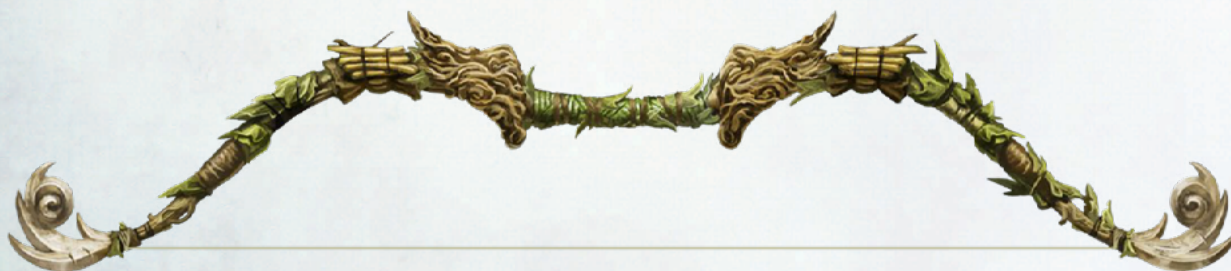
Представители низшей касты эонир - Юнорождённые (Хариот) - редко ступают на дорогу приключений. Однако, если игрок хочет принять вызов, используйте карьеру лесного эльфа и дайте персонажу принадлежащему к родословной Хариот особый талант:

ЮНОРОЖДЁННЫЙ

Максимум: 1

Проверки: Любые социальные проверки с эонир. Ваша семья считается в Лаурелорне новоприбывшими, и к ней относится снисходительно эонир из старших каст. Вы всегда имеете более низкий статус, чем другие эонир, если только они не обладают талантом *юнорождённый*. Юнорождённые во втором поколении могут потерять этот талант, пройдя испытание и присоединившись к касте Лесорождённых.

ОБЫЧНО КАЖДЫЙ УРОВЕНЬ ТАЛАНТА ОБЕСПЕЧИВАЕТ +1УУ К СВЯЗАННЫМ С НИМ УСПЕШНЫМ ПРОВЕРКАМ. В ДАННОМ СЛУЧАЕ ТАЛАНТ ЯВЛЯЕТСЯ «ОТРИЦАТЕЛЬНОЙ» ВЕРСИЕЙ ТАЛАНТА «БЛАГОРОДНАЯ КРОВЬ» И, В ТЕОРИИ, ДОЛЖЕН ДАВАТЬ НЕ +1УУ, А -1УУ ВО ВСЕХ СОЦИАЛЬНЫХ ПРОВЕРКАХ С ЭОНИР



ЛАУРЕЛОРНСКИЙ ЛЕС: ПАМЯТКА ДЛЯ ГОСТЕЙ

Лаурелорн - родина эонир. Это северный, преимущественно хвойный и умеренно смешанный лес. Лаурелорн слабее пропитан магией, нежели Атель Лорен, потому в нём меньше духов, а те что есть, зачастую слабы или голодны. Хотя отношения между эльфами и людьми в основном хорошие, сердце Лаурелорна священно для эонир. Люди вторгаются в Лаурелорн на свой страх и риск.

Внешние пределы Лаурелорна состоят из трёх Земель (Морозных, Дождливых и Штормовых). Эти Земли были княжествами Тор Литанеля давным-давно, ещё до Войны Бороды. Сегодня на внешние пределы претендуют Нордланд и Мидденланд. Эонир не претендуют на владение любыми участками леса, но и не считают их собственностью Империи. Эонир согласны соседствовать с людьми во внешних пределах при условии соблюдения договоров о лесозаготовках. Эонир патрулирует внешние пределы пресекая посягательства на столичный регион (Солнечные Земли).

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ЛАУРЕЛОРНУ

Лошади и пешеходы могут пройти сквозь Лаурелорн по древним, заросшим дорогам высших эльфов с нормальной скоростью движения. Однако телеги не смогут здесь проехать. Северная дорога к Се-Атилу полностью заросла деревьями, и по ней можно пройти только пешком со вдвое сниженной скоростью.

ТЕКУЩЕЕ ПОЛОЖЕНИЕ ДЕЛ

Разногласия в лесозаготовках

Веками нордландцам разрешалось добывать ресурсы на северо-восточной оконечности Лаурелорна, что в Серебряных Холмах. Однако в последнее время эонир начали произвольно ограничивать места, размеры и типы деревьев, которые можно рубить. Барон Нордланда Вернер Никсе беспокоится, что эльфы скоро разорвут свои договорённости. Нордланские дворяне утверждают, что из-за таких условий им придётся покинуть целые поселения, потому Никсе следует занять жёсткую позицию в будущих переговорах с королевой Лаурелорна.

Лесные беспорядки

Согласно традиции, Лесорождённые не имеют права заседать в Высшем Совете Тор Литанеля, несмотря на то, что они представляют большинство эонир. Все правящие дома возглавляются Градорожёнными. Агитаторы Лесорождённых лоббируют реформу правительства, но их призывы остаются не услышанными. Договоры, подписанные Королевой Маррисит, ставят эльфов, живущих на краю Лаурелорна, в конфликт с людьми. Эонир не склонны к открытому мятежу, однако некоторые Градорожённые, которые являются членами совета, опасаются за свою личную безопасность.

Тайны древних

Колония Тор Литанель изначально была основана с целью изучения магических мест, созданных Древними в минувшие эпохи. Под ветвями Лаурелорна находятся многочисленные тайные магические точки связи лейлиний и путевые камни, изменяющие природную округу. Многие из этих мест были повреждены вандалами или временем. Если позволить наследию Древних рухнуть, это может поставить под угрозу хрупкое равновесие природы и в конечном итоге привести к гибели Лаурелорна.

КОРНИ МИРА

- Путешественники могут бросить вызов времени и пространству, используя Корни Мира, чтобы преодолеть сотню миль за один час, но голодные духи требуют жертв магии (или крови) в обмен на безопасный переход. Персонажи, желающие использовать Корни Мира, должны вести переговоры с духами через посредников из числа эонир.
- Мох, растущий на деревьях лорналим, эльфы называют Луноцветом (люди зовут его Эльфийским Локоном - см. «WFRP: Книга правил», страница 306). Луноцвет можно заварить, чтобы получить ингалянт, способный вылечить Чёрную чуму у эльфов - у представителей других рас он, по общему признанию, действует как мощное успокаивающее средство. Отчаявшиеся персонажи, которые не могут приобрести это редкое лекарство у аптекаря, могут вместо этого бросить вызов Лаурелорну.

ПАКОСТНИКИ И ЭОНИР

Пакостники - крохотные духи природы, обитающие в древнейших лесах Старого Света. Хотя в естественной форме они представляют собой маленькие светящиеся огоньки, пакостники могут выглядеть так, как пожелают, принимая самые разные облики. Иногда они выглядят как крошечные эльфы, восседающие верхом на порхающих крылатых жуках. Также они могут превращаться в маленьких животных, обычно в таком случае у них есть необычные или неестественные черты, которые выделяют существо среди обычных представителей этого вида.

С хорошим обращением пакостники дружелюбны, однако озорны. При плохом обращении они остаются озорными, но быстро становятся смертоносными. Пакостники - пленники своих собственных прихотей, меняют настроение так же быстро, как ветер. Даже эонир, с которыми у них есть некоторая близость, обнаруживают, что пакостники могут быть ненадёжными или даже вероломными. Не без причины скопление пакостников называется «убийством», и каждый мудрый эльф знает, что с ними следует обращаться с осторожностью.



СОЛНЕЧНЫЕ ЗЕМЛИ

- ☛ **Столица:** Тор Литанель
- ☛ **Правители:** Высший Совет Тор Литанеля от имени Королевы Лаурелорна Маррисит; также Леди Делинна из Дома Малфоррик, Хранительница Солнца и викарий в Высшем Совете.
- ☛ **Политика:** Королева Маррисит - номинальный правитель этих земель, но делегирует повседневное управление своему Высшему Совету. Леди Делинна наблюдает за безопасностью региона. Дипломатический контакт с Ультуаном носит вежливый, но непродуктивный характер. Посланники Атель Лорена находятся под подозрением. У королевы есть договор с Бароном Вернером Никсе из Нордланда, но отношения натянуты.
- ☛ **Население:** 60% Лесорождённые эонир, 30% Градорождённые эонир, 10% Юнорождённые эонир

Столица Золотого Леса расположена вокруг древних магических мест в самом сердце леса (названного эонир «Солнечными Землями»). Нордландцы зовут этот независимый анклав Протекторатом Лаурелорн. Солнечные Земли занимают примерно одну треть всего Лаурелорнского леса. Хотя эонир также населяют Лаурелорн к востоку, югу и западу от этих земель, приграничные леса делятся с жителями Империи. Солнечные Земли населены исключительно эонир и духами леса.

Дриады и древни Лаурелорна процветают вблизи от волшебных полей. Королева Маррисит имеет сильную связь с духами леса из-за своего родства с Вечной Королевой. Ей служит телохранитель из числа верных древней, в прошлой жизни бывших эльфами. Когда Лаурелорну угрожает опасность, Королева собирает дриад и древней для его защиты. Лесорождённые эонир, как правило, знакомы с духами из-за их контактов с ними. Неэльфийские нарушители обычно сталкиваются с голодными духами или подозрительно настроенными эонир, прежде чем достигают священного места.

Сребролесье и Златолесье (Вердан Итиль, Вердан Лаурой)

В сердце Лаурелорна находятся два массива величественных, поросших мхом хвойных деревьев, зовущихся на элтарине лорналимами. Плотный полог крон лорналимов закрывает солнечный свет, но металлические нити в древесной коре никогда не дадут лесу полностью погрузиться во тьму. Ночью лунные лучи и свет факелов отражаются от массивных стволов, создавая жуткое свечение и иллюзии.

Лорналимские поляны патрулируются эльфийскими странниками, редко щадящими нарушителей. На протяжении веков магия, связывающая все живые существа в единое целое (звущаяся эльфами «Плетением»), постепенно ослабевала. Сарриэль Провидец однажды предсказал, что Лаурелорнский Лес погибнет вместе с последними лорналимами.

Тор Литанель

Столица Лаурелорна - редкий образчик сохранившейся древней архитектуры высших эльфов. В пределах городских стен с помощью магии выращивают экзотические фруктовые и ореховые деревья. Огромные драгоценные камни, украшающие почти каждое здание, хранят в себе души умерших эльфов, постоянно удерживаемые в стабильности, чтобы защитить их от Хаоса. Издалека эти камни душ ловят свет и заставляют город сиять. Люди, подошедшие достаточно близко, чтобы увидеть великолепие Тор Литанель, прозвали его «Стеклянным Городом».

На фоне неба выделяются очертания трех мраморных башен. Тщательно охраняемая Серебряная Башня, в которой находится трон королевы, является самой высокой и самой старой. Драконья Башня вторая по высоте и в настоящее время пустует. В прошлые века она служила гнездовьем для драконов, о чём напоминают выжженные внутренние помещения. Принц Эйсрин желает вернуть Драконей Башне былую славу. Наконец, Гиппокреновая Башня также заброшена по указу королевы. Давным-давно в ней жил великий провидец по имени Сарриэль, которого эонир теперь почитают как полубога.

Высший Совет Тор Литанеля собирается в Агоре, где растёт одинокий лорналим. Граждан призывают наблюдать за публичными заседаниями совета. К Агоре примыкает храм Асуриана, где культ бога солнца поддерживает вечный огонь. Возможно, самым интригующим зданием в Тор Литанеле является Библиотека Скорби, в которой хранятся рукописи, относящиеся ко временам Раскола. В библиотеке хранится самая большая известная коллекция свитков, описывающих эксперименты легендарных Древних.

Лес Желаний (*Литридром Вердан*)

Густые заросли елей и лиственниц возле Тор Литанеля священны для прихожан Сарриэля, Бога Снов. Протоптаные тропы резко обрываются у путевых камней, обрамляющих опушку леса. За обвисшими, укутанными лишайниками ветвями сокрыта тяжёлая, зловещая тьма. Паломники эонир боятся здешних духов, предпочитая не заходить в лес, а заниматься медитацией сновидения по периметру чащи (см. «загадывание желания» ниже).

В центре леса находится полуразрушенный заросший амфитеатр, возведённый ещё до прибытия эльфийских колонистов. Королева Лаурелорна знает, что это место на деле является порталом Древних, ведущим в далёкий Авелорн через эзотерическое царство, называемое «Лесом Грёз». Однако портал поврежден, что делает Лес Грез нестабильным и препятствует переходу в Авелорн.

СПЯЩИЕ ГИГАНТЫ

- Спящие древни пустили свои корни в треснувший мрамор амфитеатра. Только пробудив этих измученных духов, можно восстановить портал и положить конец кошмарам. Королева не знает об этом решении и щедро вознаградит персонажей, которые его обнаружат.
- Во сне паломники могут столкнуться с замученными призраками мёртвых эльфов. Один призрак, Херрат, сошёл с ума, застряв между мирами. Он умоляет паломников найти и уничтожить древня, служащим сосудом для его души.

ЗАГАДЫВАНИЕ ЖЕЛАНИЯ

Подношение, связанное с желанием паломника, помещается путеводным камнем в качестве пророческого сосредоточения. Спящий паломник проходит **проверку молитвословия** или **артистизма (пения или сказительства)**, получая +10, если у него есть талант *Второе зрение*. За каждый набранный УУ паломник получает одну подходящую деталь в видении во сне, намекающую на то, как его желание может быть исполнено. Проваленные проверки приводят к ярким кошмарам, а отрицательные УУ определяют их продолжительность в часах. Пробуждение от полного кошмара сна приводит к тому, что душа на мгновение оказывается захваченной пространственным потоком - пройди **проверку хладнокровия** или получи 1 пункт СКВЕРНЫ, когда кошмары персонажа сольются с реальностью.

Нарушившие границы Леса Желаний, остановившись на отдых, должны успешно пройти проверку стойкости или погрузиться в кошмарный сон, используя приведенные выше правила.

ВРЕМЕНА УЖЕ ПРИШЛИ

- Королева Маррисит предвидела великое вторжение Хаоса, которое состоится через 10 лет и может угрожать существованию Лаурелорна и, возможно, всему миру. Захваченные нарушители могут быть неожиданно помилованы королевой, потому что она узрела их важную роль в своих предсказаниях Конца Времен. У освобождённых заключенных должен быть провожатый, если они хотят остаться в Тор Литанеле в качестве гостей.
- Агитатор Лесорождённых по имени Эланор Денарис обращается к горожанам с просьбой осудить старую традицию недопускающую представителей её касты в Высший Совет. Персонажи-эонир, выражающие сочувствие делу Эланора, могут находиться под слежкой агентов городской элиты. Свобода слова не защищает от обвинений в преступлениях, которых никто не совершал...

Радужный Водопад (Истин Ваул Менлуит Кайш)

С самых высоких башен Тор Литанеля открывается вид на величественный водопад, переливающийся всеми цветами радуги. Когда-то по обе стороны водопада стояли огромные обелиски, но они рухнули во время землетрясения и упали на гребень водопада. Наполненные магией воды реки Демст преломляются в восьми магических цветах, ниспадая каскадом на нагромождение разбитых путевых камней.

Эонир используют высвобождаемую магию для ритуалов. Жрецы Ваула, Бога Кузнецов, собирают Шамон и ослабляют Акши для холоднойковки металла. Со временем грохочущие воды оглушили уже ослепших жрецов, неустанно трудящихся в сырых туннелях за водопадом. Рядом с этим священным местом можно встретить могущественных духов, в том числе Вийдаггу, первородную деву, и Капу, выдру, покровительницу наяд.

КУБОК МЕЧТЫ

- Посетителям иногда дают чашу волшебной воды, которая, как считается, раскрывает секрет самопознания. В течение нескольких часов после испития воды выпивший может видеть духов и общаться с ними. Эти встречи с духами часто приводят к личным поискам или амбициозным начинаниям.
- Ниже по течению реки перекинут единственный мост Солнечных Земель через реку Демст. Волшебник-хранитель по имени Атанок поддерживает иллюзии, маскируя мост под открытую пустоту. Уединенная жизнь Атанока заставляет его интересоваться событиями во внешнем мире. Он обеспокоен посягательствами людей и пошлёт древней атаковать любые лагеря лесорубов, о которых ему станет известно.

Воздух трепыхался, когда мое сознание парило среди ветвей. Я посмотрела вниз и увидела полуживых злифов, одетых в чистые белоснежные одежды, дремлющих возле стоящих камней, у основания которых лежали завернутые подношения, а на одно из них было нагромождено ожерелье из переплетенных плетей и цветов. Сразу за злифами не было ничего, кроме тьмы, словно там была воздвигнута великая невидимая стена. Что-то ворвалось из этих теней и пронеслось сквозь деревья. Я почувствовала его дыхание за мгновение до того, как ушла.

Я открыла глаза и увидела взрыв цвета, когда Ветры поднялись и сплелись друг с другом над огромным водопадом. На краю поля зрения через реку протаянула древний серебряный мост, окутанный серым покровом. Выдры парали в воде у меня под ногами. Эльф с сильными руками и спиной кузнеца, но без закопченного фартука, нес воду вдоль берега. Его глаза были закрыты, но его ноги знали каждый камень на берегу.

Я проснулась дрожа, пальцы ног были ледяными, а голова болела.

Узавелла





ДОЖДЛИВЫЕ ЗЕМЛИ

- **Столица:** Перевал Камня
- **Правители:** Лорд Галенстр из Дома Облакоходов, Хранитель Дождя и викарий в Высшем Совете.
- **Политика:** Дом Облакоходов правил этими землями ещё до Войны Бороды. Великий Северный Тракт выходит из-под контроля эонир, но патрули дружин на болоте Шадензумпф держат тракт открытым, так что правление эльфов никогда не оспаривалось. Посланники этих земель иногда посещают Мариенбург, чтобы договориться о торговле с морскими эльфами.
- **Население:** 30% Лесорождённые эонир, 25% жители Мидденланда, 20% зеленокожие, 10% Градорождённые эонир, 10% Юнорождённые эонир, 5% гномы.

ЗДЕСЬ ДРАКОНЫ

- Жители Мидденланда рассказывают истории о драконах на холме, возвышающемся над западной оконечностью болота Шадензумпф, а в библиотеке Тор Литанеля есть документальные свидетельства того, что один из них поселился в пещере Драгхенхёле. Принц Эйсрин стремится установить господство над лесом, приручив дракона. Он щедро заплатит разведчикам за исследование пещер, если они дадут клятву хранить тайну и не разбудят драконов...
- Дриады и древолуды всё чаще мигрируют в Долину Кхейна, чтобы питаться окружающим это место Акши. Верховная жрица Кхейна Далия Мелака обеспокоена тем, что духи, подпитываемые Акши, могут восстать против эонир, поэтому она принесла кровавые жертвы, дабы утолить их жажду. Барон Форбергверк обеспокоен сообщениями о пропавших без вести путешественниках и наймет наёмников-егерей для исследования леса.
- У истока реки Демст находится глубокое озеро, именуемое Озером Слёз. Эонир верят, что портал в земли за пределами Элтин-Арвана, как они называют Старый Свет, существует на дне его волшебных вод. Куда именно ведёт этот портал, неясно - некоторые предполагают, что он связывает Лаурелорн с богами, в то время как другие шепчутся, что через портал можно увидеть крошечный кусочек Мирай. Провидцы эонир винят медленно угасающую магию вод Озера Слёз в постепенном упадке Лаурелорна. Нисеаг, могущественный дух леса, принявший облик дракона, охраняет озеро от нарушителей.

Южные пределы Лаурелорна постоянно влажные из-за Туманных Холмов и соседствующего Шадензумпфского болота. Дружины лорда Галенстра бдительно патрулируют Дождливые Земли и часто выходят за Великий Северный Тракт, чтобы сразиться с зеленокожими и зверолудами в Драквальдском Лесу. Известно, что воины эонир появляются подобно призракам из тумана и защищают усталых путников. Суеверный болотный народец воздаёт эонир должное, а некоторые даже поклоняются им как магическим существам.

В Туманных Холмах находится разрушенная крепость асуров, защищающая Перевал Камня, столицу этих земель. Долина позади покрыта серым туманом, который дрейфует между рядами стоячих камней. На восточной окраине болота находится Форбергверк, столица баронства Баршланд. В поселении, идеально расположенном для сбора ресурсов с болот, есть рынок эльфийских изделий от торговцев из числа эонир.

Глубже в Лаурелорне находится Долина Кхейна, пышный лиственный лес. Климат здесь неестественно согрет Акши, красным ветром магии, который тянется к древнему обелиску под названием Кровотокающий Камень. Давным-давно долина была посвящена Кхейну, и воины-паломники эонир до сих пор посещают это место. Летом Кровотокающий Камень «потеет» пропитанной Акши жидкостью, которую собирают эльфы для использования в качестве сильнодействующей мази.



ШТОРМОВЫЕ ЗЕМЛИ

- ❖ **Столица:** Башня Се-Атил
- ❖ **Правители:** Кайя «Штормовая Ведьма» Фанмарис из Дома Вечной Поляны, Хранительница Штормов и викарий в Высшем Совете
- ❖ **Политика:** Кайя - единственная хранительница в Лаурелорне. Ей помогает небольшой совет Градорождённых. Кайя ведет дипломатию с тёмными эльфами и норскийскими торговцами, предпочитая по возможности поддерживать мир. Хранительница встречает рейдерские отряды силой. Она выступает за интеграцию Юнорождённых в культуру эонир.
- ❖ **Население:** 30% Лесорождённые эонир, 20% жители Бросовых Земель, 20% зеленокожие, 15% Юнорождённые эонир, 10% нордландцы, 5% Градорождённые эонир.

На северо-западной оконечности Лаурелорна, где лес встречается с морем, лежа меж Норландом и Бросовыми Землями, находятся Штормовые Земли. Хранитель - могущественная волшебница по имени Кайя Фанмарис (прозванная жителями Бросовых Земель «Штормовой Ведьмой»). Эонир, населяющие эту опасную часть Лаурелорна, считают, что граждане Империи, живущие в лесу, должны быть благодарны за их защиту. Штормовые Земли не могут легко получить припасы или подкрепления, потому как древняя дорога от Тор Литанеля полностью заросла.

Штормовые Земли управляются из древней сторожевой башни, построенной высшими эльфами, зовущейся Се-Атил, которая находится на вершине утёса с видом на Море Когтей. Головокружительная высота Се-Атил позволяет Кайе использовать магию наблюдения, отслеживая погодные условия даже на острове Альбион. Она также наблюдает за Затонувшим Лесом на юге, убежищем для людей-мутантов. Когда Моррслиб прибывает, прибрежный лес затопляют высокие приливы, оставляющие после себя солончатые болота и окаменевшие деревья, которые обеспечивают подходящую среду обитания для болотных демонов.

Вдали от Се-Атил находится осквернённая Хаосом Долина Отчаяния. Сколько эонир себя помнят, реку Вайрбрук поглотила кажущаяся бездонной трещина. Тёмная магия, исходящая из долины, окрасила деревья в серый цвет. Когда Луна Хаоса полна, безмозглые Отродья Хаоса - а иногда и Демоны - выползают из трещины. Древни, которых можно повстречать возле долины - это извращённые, жалкие существа со странными наростами и ужасающими отклонениями. Ходят слухи, что Та, что Жаждет, влила в них частицу своего испорченного существа, и некоторые утверждают, что теперь все они лишь демоны.

СТРАННЫЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ

- ❖ Советники Кайи из Градорождённых предупредили, что торговцы тёмных эльфов на прибрежных торговых факториях подстрекают Юнорождённых к восстанию. В ход идут сильные наркотики из Наггарота, и тому способствуют плохие условия жизни. Кайя планирует отправить на разведку низкородных шпионов.
- ❖ На северном побережье, у Скалы Фаринар, есть несколько пещер, в которые можно войти только во время отлива. Эонир оставляют подношения Матланну внутри этих пещер. Иногда норскийские налётчики используют пещеры, чтобы спрятать свою добычу в плохую погоду.
- ❖ Ниже по течению от Долины Отчаяния находится волшебный Фонтан Лебина, огромный каменный бассейн неизвестного происхождения, очищающий испорченную речную воду. Фольклор Нордланда описывает его как источник молодости. Легенды эонир повествуют о древнем клинке, который был зачарован водой, дабы сразить забытое зло.



МОРОЗНЫЕ ЗЕМЛИ

- **Столица:** Дом Элвинов ведёт кочевой образ жизни, не имея столицы
- **Правители:** Лорд Линдиалок из Дома Элвинов, Хранитель Мороза и викарий в Высшем Совете
- **Политика:** Лорд Линдиалок каждый сезон перемещает лагерь, чтобы контролировать границы Лаурелорна с землями людей. Он часто принимает односторонние решения, противоречащие договорам Высшего Совета с Нордландом, утверждая независимую власть и беря на себя роль хранителя пограничных земель. Он нанимает дипломатических агентов в Зальцмунде для продвижения интересов эльфов.
- **Население:** 40% Лесорождённые эонир, 30% нордландцы, 10% зеленокожие, 5% гномы, 5% Градорожждённые эонир, 5% Юнорождённые эонир

Морозные Земли является пограничной территорией, и на протяжении столетий имперские бароны претендовали на владение этой землей. Лесорождённые эонир этих земель ведут кочевой образ жизни, чтобы иметь возможность управлять общими лесными массивами. Имперские поселения ограничены восточным берегом реки Демст; Харгендорф - главные ворота в Лаурелорн. Нордландцы основали множество поселений, но эонир оспаривают их. Несмотря на недавние соглашения, напряжённость нарастает, поскольку жители Нордланда добиваются расширения доступа к ресурсам.

Серебряные Холмы слабо заселены, и многие из их скрытых лощин кишат гоблинами. Одна из них - запретная Лощина Желания. Её пологие склоны весной покрываются колокольчиками, среди которых растут манящие белые цветы, собираемые Культom Излишеств Градорождённых эонир, населяющих Серебряные Холмы и являющихся потомками жителей Кор Иммармора, уничтоженного во время Войны Бороды.

Маркграфство Форстмарк занимает большую часть к югу от Серебряных Холмов. Благородная семья Никсе заявила о своих правах на эти земли с тех пор, как почти 1800 лет назад был подписан Договор Листа. Их символические пограничные крепости Быстрый Лёд и Скогхольм на восточном берегу Демста были выстроены с помощью гномов. К северу от Быстрого Льда Демст продолжается до Шлагхугеля, а затем мчитя через ущелье, пересекаемое деревянными дорожками и верёвочными мостами, и впадает в Море Когтей.

ТЕСНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

- На отроге скалы с видом на Озеро Солдерсо стоит монолит, называемый Столпом Лазурного Человека, держащий в страхе звероловцев. Хранительница путевого камня - пророчица Эйсенда Небесная Ткачиха, одевается в голубые перья и общается с птицами. Эйсенда не любит технологии, избегает тех, у кого есть огнестрельное оружие, и знает Серебряные Холмы как свои пять пальцев.
- В Скогхольме всё ещё существует значительное сообщество гномов, возглавляемое Альриком Окриссоном. Альрик одержим древними обидами Войны Бороды. Вечно наблюдая за движением лагерь эонир, он ищет расплаты с лордом Линдиалок и вознаграждает тех, кто принесет ему сведения о местонахождении эльфа.
- Деревня Шлагхюгель - единственное поселение в Нордланде к западу от реки Демст. Он был основан рядом с каменным кругом два поколения назад бароном Харгенфельсом в честь богини Райи. До сей поры эонир терпели это нарушение договора и иногда даже торговали с сельскими жителями. Шлагхюгель удобно расположен для экспедиций в Лаурелорн.

БЛИЗЛЕЖАЩИЕ МЕСТА

Деревни, форты и постоялые дворы на границе Лаурелорна служат лагерями для искателей приключений, планирующих бросить вызов лесу.

Замок Мидфаст: «Волчье логово» - дом капитула рыцарей Белого Волка. Эонир подозревают влияние Кхейна или демонов, поскольку рыцари проявляют необычайную кровожадность в бою.

Верный: Эонир нанимают агентов-людей, чтобы те сообщали эльфам о движении по Великому Северному Тракту. Местные жители не считают себя предателями, так как эльфы часто защищали их от звероловцев, когда войск Империи нигде не было.

«Сломанное колесо»: эльфийские дипломаты часто пользуются этим местом для переговоров в Зальцмунде.

«Хромающий орк»: гном трактирщик Гудбру, нанимает небольшой отряд наёмников для отражения монстров из Драквальда. Он внимательно следит за слухами о потерянных эльфийских сокровищах и хочет возглавить экспедицию в Лаурелорн.



ПРИЛОЖЕНИЕ I КАРЬЕРЫ



В следующем дополнении представлены четыре новых карьеры для гномов, лесных эльфов и полуросликов. Они могут быть выбраны при создании персонажа, или персонажи могут сменить свою карьеру на одну из представленных ниже уже во время игры, в соответствии с обычными правилами.

ПРИЗРАЧНЫЙ СКИТАЛЕЦ

Лесной эльф, желающий стать призрачным скитальцем, может это сделать во время создания персонажа. Если выбор карьеры совершается случайно, то лесной эльф, получивший карьеру *охотника за головами* (см. «WFRP: Книга правил», страница 31), может вместо этого стать призрачным скитальцем. Призрачные скитальцы относятся к классу *странников*.

ПОЛЕВОЙ СТРАЖНИК

Любой полурослик Общих Земель, желающий стать полевым стражником, может сделать это при создании персонажа. Если выбор карьеры совершается случайно, то, полурослик, получивший карьеру *дорожного стражника* (см. «WFRP: Книга правил», страница 31), может вместо этого стать полевым стражником. Полевые стражники относятся к классу *странников*.

ЕГЕРЬ КАРАКА

Любой гном, желающий стать егерем карака, может сделать это при создании персонажа. Если выбор карьеры совершается случайно, то гном, получивший карьеру *посыльного* (см. «WFRP: Книга правил», страница 31), может вместо этого стать егерем карака. Егеря карака относятся к классу *странников*.

БАРСУЧИЙ НАЕЗДНИК

Пути барсучьих наездников неясны. Любой полурослик Общих Земель, желающий ступить на путь барсучьего наездника, должен убедить ведущего в том, что барсучьи наездники действительно существуют. Кроме того, игрок должен попытаться воспроизвести ужасающий боевой клич своего барсука, помогая своим игровым товарищам.

Если игроку это удастся, любой полурослик Общих Земель, желающий стать наездником на барсуке, может сделать это при создании персонажа. Если выбор карьеры совершается случайно, то полурослик, получивший карьеру *солдата* (см. «WFRP: Книга правил», страница 31), может вместо этого стать барсучьим наездником. Барсучьи наездники относятся к классу *воинов*.





ПРИЗРАЧНЫЙ СКИТАЛЕЦ

Лесной эльф

Древние, смертоносные леса - убежище для бандитов и изгоев, кишасшее хищниками: медведями, волками, гигантскими пауками. Если и этих угроз недостаточно, чтобы путешественники ускорили свой путь, то найдутся и совершенно неестественные создания, будь то мерзкие тролли, зверолоуды или ходячие мертвецы. Но, возможно, самая смертоносная угроза из всех - это призрачные скитальцы. Даже высшие эльфы, живущие в городах, уважают красоту природы, а лесные эльфы куда известнее свирепостью, с которой они защищают свои земли. Призрачный скиталец - олицетворение этой защиты. Опытные лучники, они охотятся с невероятной решимостью и мастерством, нечеловеческой скоростью и бесшумностью на всех, кто угрожает миру природы. Призрачные скитальцы настолько связаны с миром природы, что, кажется, она сама скрывает их движения от посторонних глаз. Действительно, призрачные скитальцы столь преданы своей цели, что даже другие лесные эльфы считают их пугающими, и даже близкими к одержимости.

«Дракенхолл обнаружил присутствие зверолоудей, мы нарисовали изогнутую подкову и отправились на поиски. Напасть на их след было легко: они всё вытоптали, кроме того, воняли как орочий нужник. Мы нашли всё стадо уже мертвыми в их лагере, у каждого в сердце было по стреле. Так вот, я и ребята несколько раз сталкивались с лесными эльфами, мы знали, что у каждого из них свой арсенал, и оперение на их стрелах - что-то вроде личной подписи. Присмотревшись, мы обнаружили, что все стрелы были одинаковыми, а значит, стадо было уничтожено одним лучником. Парни и я, мы закопали тела, а сверху посыпали немного, и покинули это место **ОЧЕНЬ** аккуратно».

- Гюнтер Рош, солдат на службе

Для призрачного скитальца лес священен, и каждый провинившийся будет наказан: будь то отродье хаоса или крестьянин, рубящий ветки на дрова. Хотя чаще всего этих эльфов можно увидеть прочёсывающими леса в поисках врагов, призрачные скитальцы чувствуют себя комфортно в любой дикой местности и будут защищать даже нетронутую, продуваемую всеми ветрами гору так же жаростно, как и лесную опушку (к большому неудовольствию многих гномьих рудокопов). Скитальцы, как правило, одиноки, но прагматичны, и не прочь работать сообща.

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ПРИЗРАЧНОГО СКИТАЛЬЦА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
☠	+	🛡			+	🏹	+		

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

+ Лесной странник – медный 3

Навыки: выживание, знание (звери), лазание, наблюдательность, ориентирование, ремесло (лучник), скрытность (любая), *стрельба (луки)*

Таланты: быстрые ноги, тень, точный выстрел, ходок (леса)

Имущество: рюкзак, плащ с капюшоном, длинный лук и 10 стрел, инструменты ремесленника (лучник)

🏹 Призрачный скиталец – медный 5

Навыки: атлетика, отслеживание, знаки (бродяги), плавание, рукопашный бой (основное), тайные знаки (охотники) обращение с ловушками, усмирение животных

Таланты: быстрый выстрел, сродство с животными, цепкость, чувство направления

Имущество: персонально изготовленный эльфийский лук и 10 стрел, ловушки на выбор, кожаная куртка

☠ Ветроход – серебряный 1

Навыки: стойкость, уклонение, хладнокровие

Таланты: бдительность, кошачья легкость, могучий удар, отличный стрелок, чтение по губам

Имущество: эльфийский лук и кожаная броня, 10 эльфийских стрел

🛡 Гнев чащи – серебряный 2

Навыки: запугивание, язык (любой)

Таланты: безжалостный удар, меткий выстрел, ненависть (любая), снайпер

Имущество: трофей победы над легендарным врагом, личные отличительные стрелы (для достойной жертвы), устрашающая репутация



ПОЧЕМУ-ТО ТАЛАНТ «ЧТЕНИЕ ПО ГУБАМ» БЫЛ УКАЗАН В НАВЫКЕ, ПОТОМУ У ВЕТРОХОДА ФИСИТСЯ ЛИШНИЙ ТАЛАНТ И НЕДОСТАЕТ ОДНОГО НАВЫКА



ПОЛЕВОЙ СТРАЖНИК

Полураслик

Полураслики предпочитают ополчения постоянным армиям, и тем, кто слабо знаком с их обычаями, кажется, что у полурасликов слабая военная мощь. Гости Общих Земель часто удивляются, как села и деревни остаются такими мирными и спокойными, несмотря граничащую с ними ужасную Сильванию, где мертвые никогда не находят покоя, и нет видимых, внушительных армий, которые могли бы дать нежити отпор. Полевые стражники охраняют покой мирных жителей. Эти отважные полураслики патрулируют границы, используя отличное знание местности и хитрую партизанскую тактику для отпугивания нежелательных посетителей. Полевой стражник - это прежде всего полураслик из народа, свояк, убеждающий окружающих в том, что всё спокойно. Они знают каждую семью в своей округе (и лакомства, которыми, скорее всего, угостят Полевого стражника, случайно проходящего мимо во время чаепития). Это очень уважаемая должность, и любой Полевой стражник может рассчитывать на напряженный график в свободное от службы время, поскольку семьи приглашают его на праздничные обеды, свадебные пиры, поминальные ужины или соревнования по поеданию пирогов.

«Добрый день, миссис Брамблвайн, как поживает Альфи? О, какая досада, но я уверен, что ваши восхитительные пироги с малиной скоро вернутся в строй! Что? О нет, просто делаю обход, я бы не смог... Ну и кто я такой, чтобы спорить с действующим четырёхкратным чемпионом по приготовлению варенья, а? Ты же меня знаешь, у меня слабеют колени, когда мне предлагают кусочек пышки...»

- Бандлбрю Скельфсайдер, сельский Полевой стражник

Общие Земли - плодородное, изобильное место, которое очень привлекательно для бандитов, зеленокожих и мелких дворян, считающих себя выше того, чтобы уважать границы провинций. Такие незваные гости вскоре обнаруживают эту землю не такой уж и беззащитной, и большинство из них поспешно отступают под градом камней, умело пущенных из пращей скрытыми Полевыми стражниками. Вдоль границы с Сильванией они бдят на посту по одной неделе в месяц, чтобы никто не страдал от неудовольствия наблюдать мертвецов. Даже во время «перемирия» с графами-вампирами Сильвании большинство патрулей уж точно столкнутся, по крайней мере, со стаей гниющих зомби, ковыляющих через границу. Из-за этой неприятной, но очень необходимой обязанности ветераны полевой стражи часто удивляют других искателей приключений (особенно священников и охотников на ведьм) своим опытом борьбы с некромантией.

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ПОЛЕВОГО СТОРОЖА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
	+				+			+	

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

✚ Рекрут полевой стражи – медный 4

Навыки: знание (Мутланд), интуиция, наблюдательность, ориентирование, ремесло (любое), скрытность (дикая природа), сплетничество, стрельба (пращи)

Таланты: быстрый выстрел, выверенное попадание, отважное сердце, отвлекающий маневр

Имущество: рюкзак, палатка, карта местности, праща и 10 камней, рабочие инструменты (любые)

⚔ Полевой стражник – серебряный 1

Навыки: выживание, кутёж, обаяние, рукопашный бой (основное), тайные знаки (разведчики), уклонение

Таланты: строевая подготовка, точный выстрел, чувство направления, чутьё на неприятности

Имущество: кожаная куртка, ручное оружие, фонарь и масло

👤 Сержант полевой стражи – серебряный 3

Навыки: знание (некромантия), обращение с ловушками, стойкость, хладнокровие

Таланты: быстрые ноги, здоровяк, скиталец, сумеречное зрение

Имущество: отличная кольчужная рубаха, отряд стражников-новичков

👑 Капитан полевой стражи – серебряный 5

Навыки: знание (военное дело), лидерство

Таланты: бесстрашие, воодушевление, живучесть, кладёз знаний (местность Мутланда), ненависть (нежить)

Имущество: гарнизон опытных полевых стражников, уважение от общины





ЕГЕРЬ КАРАКА

Гном

Отдаленные горные крепости гномов защищены как над землей, так и под ней недружелюбной к путникам местностью. Оползни могут сделать наземный маршрут непроходимым, зеленокожие с каждым годом отбивают всё больше подземных территорий, а некогда безопасный мост разрушается из-за неясных причин. Обязанность егеря карака - патрулировать эти маршруты, обеспечивать их безопасность, прокладывать новые тропы там, где старые стали слишком опасными. Жизнь егеря зависит от его подготовки; в древних тёмных туннелях или тайных горных проходах найти дружелюбную компанию или спокойно перевести дух - та еще задачка, ещё сложнее найти помощь, если встретится опасность. Нужно быть готовым перебираться через огромные пропасти, карабкаться по отвесным скалам или пересекать глубокие водоемы, сточные воды или лаву, в зависимости от маршрута. Каждый куст, каждая тень могут таить в себе напасть, готовую наброситься. Егеря карака должны быть выносливыми и легко приспосабливающимися, чтобы выживать, уметь охотиться, разведывать и сражаться или даже ремонтировать мост в середине экспедиции.

«Проводники? Ага, полагаю, вы могли бы называть нас так, если бы проводникам приходилось пробежать двадцать лиг, проплыть ещё десять, отбиться от голодного огра и подняться на пик карака Норн - и все это до завтрака. А теперь плати, человечешка, или, клянусь Гримниром, караван доставит эти товары посмертно!»

- Снорри Балкисун, об установлении нового торгового пути между Убершрейком и его кланом в Серых Горах

Егеря карака часто проводят месяцы в дикой природе вдали от цивилизации. Там, где странники-люди или полурослики часто рассматриваются обществом как становящиеся дикими, как сама природа (большинство гномов считают, что эльфы всегда были нецивилизованными любителями деревьев), егеря карака остаётся всегда верен своему народу; горы жестоки и неумолимы, и жить в «гармонии» с ними означало бы отказаться от своих традиций и клана, что для гнома - немыслимо. Егеря карака укрощают дикие места, а не подчиняются им. Некоторые из них тренируют животных-компаньонов: собак, хищных птиц или даже выносливых горных козлов - как для компании, так и для помощи в разведке или охоте.

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ЕГЕРЯ КАРАКА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+	+	+	+		+		+		

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

✚ Гонец карака – медный 3

Навыки: выживание, гребля, лазание, наблюдательность, *ремесло (картограф)*, стойкость, рукопашное (базовое), уклонение

Таланты: сильная спина, суровый, ходок (любое), чувство направления

Имущество: рюкзак, ручное оружие, кожаная куртка, ремесленный набор (картограф)

✚ Егеря карака – серебряный 1

Навыки: выслеживание, интуиция, стрельба (пороховое), тайные знаки (разведчики, бродяги), усмирение животных

Таланты: могучий удар, скиталец, цепкость, чутье на неприятности

Имущество: пороховое оружие с аммуницией, лазательный крюк и веревка

☠ Хранитель троп – серебряный 2

Навыки: знание (инженерное дело), скрытность (подземелья)

Таланты: знаток рек или стрелковая подготовка, сильные ноги, точный выстрел, тесный контакт

Имущество: инструменты для работы с камнем

☠ Горный скиталец – серебряный 4

Навыки: хладнокровие, язык (любой)

Таланты: мастер на все руки, кладезь знаний (дварфийские крепости и дороги), живучесть, упрямство

Имущество: 4 подчиненных гонца, карты, сувениры от многих путешественников





БАРСУЧИЙ НАЕЗДНИК

Назойливый полурослик

Происхождение барсучих наездников озадачивает немногих учёных, которым о них рассказали заслуживающие доверия источники полуросликов. Возможно, полуросликов вдохновили благородные рыцари Бретонии на их великолепных боевых конях. Некоторые утверждают, что это ответ диким оркам, оседлавших своих устрашающих (и, как часто соглашаются, столь же вонючих) боевых кабанов. Другие же поговаривают, что всё началось с пьяного пари, которое окончательно вышло из-под контроля. Истина в этом вопросе, возможно, никогда не будет найдена, но учёные сходятся во мнении - их эффективность в бою совершенно невероятна. Барсуки очень общительны и живут в подземных жилищах, содержащихся ими в безупречном порядке, что очень уважается полуросликами. Наблюдавшие их в деле могли бы добавить, что при угрозе оба вида становятся удивительно свирепыми, способными сражаться на равных с сильно превосходящими в размерах противниками.

«Огр издевался над нами, вызвав нашего чемпиона на дуэль, прекрасно зная, что мы всего лишь фермеры. Он бы поджёг наши дома и наверняка съел бы всех нас. Но из-за холма вдруг появился этот крошечный паренёк-полурослик верхом, клянусь очагом Эсмальды, верхом на бронированном барсуке! Он вразвалку подошёл и бросил вызов этому огру. Когда тот захохотал, барсук подбежал к его штанине и укусил его, ну... догадайся куда, а потом, когда он кричал и скакал с барсуком на причинном месте, полурослик лупил этого огра по голове каструлей!»

- Маркус, фермер

Барсучьих наездников слишком мало, чтобы формировать кавалерийские подразделения - действительно, ни один из них никогда не был замечен кем-либо за пределами Общих Земель - но решение о том, что такие подразделения никогда не будут сформированы, было принято после катастрофы на пироговой неделе 2409 К.И. Три полурослика погибли, и бесчисленное количество пирогов было испорчено, когда комиссия по проведению парада допустила ошибку, поместив более дюжины взрослых барсучьих самцов в непосредственной близости друг от друга в разгар брачного сезона. В наши дни барсучий наездник, по слухам, одинокая фигура, бродящая по вересковым пустошам, словно рыцарь-искатель, хотя и очень низкорослый и коренастый. Отсутствие формальной организации в сочетании с их многочисленными путешествиями и прежними профессиями порождает множество навыков, которые обычно не встречаются в конном бою. Изобретательность полуросликов неизменно найдёт способы применить их на практике.

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ БАРСУЧЬЕГО НАЕЗДНИКА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
👤	+		🛡️		+		🔪	+	

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

✚ Барсучий надоеда – серебряный 1

Навыки: верховая езда (барсук), дрессировка (барсуки), наблюдательность, ремесло (любое), сплетничество, стрельба (пращи), усмирение животных, уклонение

Таланты: быстрый выстрел, выездка, меткость, поспешное бегство

Имущество: рюкзак, кожаная куртка, праща, ручной барсук с седлом и сбруей

⚔ Барсучий наездник – серебряный 3

Навыки: обаяние, обращение с животными, ориентирование, рукопашный бой (основное), стрельба (ловчее), стойкость, хладнокровие

Таланты: бывалый путешественник, отважное сердце, скиталец, точный выстрел

Имущество: переметная сумка, вареная кожаная кираса, ловчее или метательное оружие

👤 Барсучий сержант – серебряный 5

Навыки: выживание, отслеживание, запугивание, рукопашный бой (кавалерийское)

Таланты: лихой наездник, отвлекающий маневр, тоннельная крыса, целеустремленность

Имущество: доспех для барсука (2КБ на голове и торсе), оружие (основное или кавалерийское)

🛡 Барсучий мастер – золотой 1

Навыки: хладнокровие, язык (любой)

Таланты: безжалостный удар, воодушевление, заядлый кутила, устрашающий вид

Имущество: большой ручной барсук (Мутландский пятнистый пони-барсук), оруженосец (барсучий надоеда), латная броня, чувство юмора



ПРИЛОЖЕНИЕ II ОРУЖИЕ



На следующих страницах представлены некоторые новые виды оружия, типичные для лесных эльфов, гномов и полуросликов. Хотя это оружие обычно находится в руках соответствующих народов, ничто не мешает любому должным образом обученному персонажу использовать приведенное ниже оружие. Обратите внимание, что доступность для продажи этого оружия отражает легкость, с которой его можно найти в районах с высокой долей присутствия соответствующих народов. Кроме того, некоторые виды оружия почти никогда не предлагаются на продажу посторонним и должны быть получены другими способами.



ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ ЗОНИР

Оружие	Цена	Вес	Доступность	Длина	Урон	Достоинства и изъяны
ОСНОВНОЕ						
Боевой клинок зонир	3КР	0	Редкое	Среднее	+РС+3	Точное
ДРЕВКОВОЕ						
^(2P) Копье зонир	2КР	1	Распространенное	Длинное	+РС+4	Бронебойное
ДВУРУЧНОЕ						
^(2P) Меч диколесья	10КР	2	Редкое	Длинное	+РС+4	Быстрое, грозное

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ ГНОМОВ

Оружие	Цена	Вес	Доступность	Длина	Урон	Достоинства и изъяны
ОСНОВНОЕ						
Топор-бородач	1КР	2	Распространенное	Среднее	+РС+4	Мечелом
Гномий молот	3КР	2	Редкое	Среднее	+РС+4	Ошеломляющее
ДВУРУЧНОЕ						
^(2P) Топор Убийцы	12КР	4	Редкое	Длинное	+РС+6	Грозное, сокрушающее

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ ПОЛУРОСЛИКОВ

Оружие	Цена	Вес	Доступность	Длина	Урон	Достоинства и изъяны
ОСНОВНОЕ						
Бабулин тесак	1КР	1	Распространенное	Среднее	+РС+3	Разрубающее
Чугунная сковорода	1КР	1	Распространенное	Среднее	+РС+3	Защитное

ДИСТАНЦИОННОЕ ОРУЖИЕ ГНОМОВ

Оружие	Цена	Вес	Доступность	Дальнобойность	Урон	Достоинства и изъяны
ПОРОХОВОЕ*						
(2P) Гномье ружьё	9КР	2	Раритет	30	+8	Бронебойное, перезарядка (3)
Гномий пистолет*	18КР	1	Раритет	30	+8	Бронебойное, пистолет, перезарядка (1)
АРБАЛЕТЫ						
(2P) Гномий арбалет	9КР	3	Раритет	80	+9	Грозное, перезарядка (2), точное
ИНЖЕНЕРНОЕ*						
Пистолет «Драконье пламя»	25КР	1	Экзотическое	10	+8	Опасное, особое**, пистолет
ВЗРЫВЧАТКА						
Шрапнельная бомба	3КР	0	Экзотическое	РС	+14	Взрыв (3), опасное, сокрушающее

* Все пороховое и инженерное оружие обладает достоинствами пороховое и грозное.

** При любом удачном попадании пистолет «Драконье пламя» также накладывает на цель состояние *охвачен огнем*.

ДИСТАНЦИОННОЕ ОРУЖИЕ ЗОНИР

Оружие	Цена	Вес	Доступность	Дальнобойность	Урон	Достоинства и изъяны
МЕТАТЕЛЬНОЕ						
Дротик из черного шиповника	2КР	1	Экзотическое	РСx3	+РС+3	Особое*, пронзающее

* До тех пор, пока ему разрешается лежать в плодородной земле каждую ночь, дротик из черного шиповника наносит 1 состояние *отравления* любой цели, которая теряет по крайней мере 1 пункт здоровья от атаки дротиком. Отравлению можно сопротивляться при помощи проверки (+0) стойкости.

БОЕПРИПАСЫ ГНОМОВ

Оружие	Цена	Вес	Доступность	Дальнобойность	Урон	Достоинства и изъяны
ПОРОХОВОЕ И ИНЖЕНЕРНОЕ						
Заряд Драконьего пламени (12)	4/-	0	Раритет	Как у оружия	-	-
Качественные пуля и порох	3п	0	Распространенное	Как у оружия	+1	Бронебойное, пронзающее, точное

БОЕПРИПАСЫ ЗОНИР

Оружие	Цена	Вес	Доступность	Дальнобойность	Урон	Достоинства и изъяны
ЛУК						
Стрела Звёздного Пламени (12)	8/-	0	Экзотическое	+50	-	Меткое, пронзающее *
Стрелы Стремительного Трепета (12)	6/-	0	Распространенное	Как у оружия	+1	Бронебойное, взрыв (1)**

* При любом удачном попадании стрелы Звездного Пламени также вызывают у цели состояние *охвачен огнем*.

** Если вы хотите использовать достоинство *взрыв* стрелы Стремительного Трепета, вы должны израсходовать дополнительную стрелу Стремительного Трепета за каждую цель, которая будет поражена атакой. Сделайте это перед тем, как произвести проверку атаки.

БАБУЛИН ТЕСАК

Повара-полурослики заботятся о своей кухонной утвари так же тщательно, как самый прилежный воин заботится о своем клинке. Неудивительно, что многие из этих видов оружия используются во время войны, и не один гоблин пал от тесака, который позже использовался для приготовления сытного после-боевого-рагу.

БОЕВОЙ КЛИНОК ЭОНИР

Искусно сделанные клинки эонир несколько легче типичного имперского оружия, но их идеальный баланс позволяет наносить быстрые и точные удары.

ГНОМИЙ АРБАЛЕТ

Хотя разница между гномьими и имперскими арбалетами менее заметна, чем между их пороховым оружием, гномьи арбалеты, тем не менее, сконструированы по гораздо более строгим стандартам, чем у любого кузнеца-человека. В результате они являются более точным оружием.

ГНОМИЙ МОЛОТ

Гномы известны тем, что используют одни и те же молоты в кузнице в мирное время и на поле боя во время войны. Эти тяжелые инструменты идеально подходят для проламывания даже самого толстого черепа орка.

ГНОМЫ РУЖЬЁ И ПИСТОЛЕТ

Гномы часто разочаровываются из-за того, что считается кузнечным делом среди людей, чье оружие часто так же опасно для владельца, как и для его цели. Пороховое оружие гномов искусно изготовлено и тщательно усилено, что делает его менее склонными к осечкам и наделяет снаряды дополнительной силой.

ДРОТИК ИЗ ЧЁРНОГО ШИПОВНИКА

Это живое оружие, созданное из древесины деревьев, чей дух стал искажённым и злым, медленно источает смертельный яд. Говорят, что они приносят несчастье, и это, безусловно, относится к тем, кто должен столкнуться с ними в бою.

ЗАРЯД ДРАКОНЬЕГО ПЛАМЕНИ

Зажигательные боеприпасы, используемые в пистолетах «Драконье пламя», одновременно и опасны, и редки, и действительно подходят только для использования в этом оружии. Однако их можно зарядить в любое пороховое оружие, которое сработает ровно один раз, прежде чем взорвется в руках стреляющего. Решите это так, как если бы взрывная осечка выпадала при каждом выстреле.

КАЧЕСТВЕННЫЕ ПУЛЯ И ПОРОХ

Профессионально подготовленный порох и тщательно сглаженные и закругленные пули можно комбинировать, чтобы обеспечить более надежные и точные выстрелы из любого подходящего порохового оружия.

КОПЬЁ ЭОНИР

Проклятие кавалерии, эти копия с коварными наконечниками несколько легче тех, что использовались в Империи. Их наконечники закалены и заточены методами, известными только лесным эльфам, и они с легкостью пробивают доспехи.

МЕЧ ДИКОЛЕСЬЯ

Двуручное лезвие с рукоятью из живого дерева, это оружие, кажется, движется по собственной воле, нанося удары быстрее, чем, казалось бы, способно такое крупное оружие.

ПИСТОЛЕТ «ДРАКОНЬЕ ПЛАМЯ»

Искусный пример гномьей изобретательности, пистолет поражает цели зажигательными выстрелами, часто поджигая их. Детали его конструкции являются тщательно охраняемым секретом гномов, но сомнительно, что какие-либо другие народы смогли бы воспроизвести все их тонкости, даже если бы конструкция была понята. Эти пистолеты особенно любимы гномами, которые сражаются со скавенами глубоко под землей, поскольку их грязный мех действительно очень хорошо горит.

СТРЕЛЫ ЗВЁЗДНОГО ПЛАМЕНИ

Древесина, вырубленная из дерева звёздного огня, ненавистна порче, а стрелы, сделанные из нее, пропитаны яростным и пылающим духом. Те, кого поразили стрелы, часто загораются, и их массовое использование в войне — ужасная вещь.

СТРЕЛЫ СРЕМИТЕЛЬНОГО ТРЕПЕТА

Вырезанные из столь легкого и прочного дерева, что кажется, будто они сами выпрыгивают из лука, и потому опытный лучник на удивление легко сможет удерживать и выпускать несколько таких стрел одновременно.

ТОПОР-БОРОДАЧ

Обожаемые многими гномами для использования на войне, лезвия этих топоров изогнуты вниз к рукояти. Это создает зазор между лезвием и рукоятью, который идеально подходит для вырывания оружия из рук неосторожных врагов.

ТОПОР УБИЙЦЫ

Убийцы очень гордятся своим оружием, почти ритуально затачивая его при каждой возможности. Самые известные из них приобрели репутацию почти такую же грозную, как и те, кто их носит. Это разрушительное оружие, и Убийцы, орудующие им, похоже, способны без усталости делать это, несмотря на свои размеры.

ЧУГУННАЯ СКОВОРОДКА

Несмотря на их малый размер, чугунные котелки, кастрюли и сковородки полуросликов тяжелее, чем можно подумать. Некоторые могут смеяться, но не одно лезвие было выбито из рук от смертельного удара кастрюли полурослика. Такие поцарапанные и покрытые вмятинами сковородки всегда занимают почетное место в домах полуросликов.

ШРАПНЕЛЬНАЯ БОМБА

Это смертоносное оружие незаменимо в битвах в туннелях, которые ведутся глубоко под Старым Светом, где гномы отчаянно отражают атаки скавенов, гоблинов и других существ. Эти бомбы обычно бросают в гущу вражеских сил, где они взрываются пламенем и осколками, на которые страшно смотреть.