

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY I

ЭЛЬФЫ РУКОВОДСТВО ИГРОКА



ПОДРОБНОЕ РУКОВОДСТВО ПО ЖИТЕЛЯМ МУСОРНОГО ОСТРОВА



ИМПОРТА ЗАМЕЩЕНО!
НЕ ДЛЯ КОММЕРЧЕСКОГО
РАСПРОСТРАНЕНИЯ!
ЧИСТО ПОЧИТАТЬ
И ПОИГРАТЬ!

ВНИМАНИЕ!

*В книге есть могут быть примечания
от переводчика, который горел жопой
от качества подделки кубиков. Переводчик
честно пытался исправить всё что нашёл.*

СОДЕРЖАНИЕ

ЗАЩИТНИКИ ПОРЯДКА

Древние, Хаос и Великий Вихрь.....	6
Календарь	8
Древняя империя эльфов	9
Междоусобица и Раскол	10
Война из-за Бороды	11
Изоляция	12
Место в мире	13
В настоящие дни.....	18

ОБЩЕСТВО АСУРОВ

Внутренние Королевства	21
Внешние Королевства.....	22
Воспитание.....	23
Лотерн и Король-Феникс	24
Авелорн и Вечная Королева	25
Сафери и маги	26
Нагаррот, Нагарит и междоусобица	27
Бесконечная расплата.....	27
Тайная война	27
Отношение к другим народам	28
Лесные эльфы	28
Люди	28
Гномы	29
Люстрия.....	29
Войска Ультуана	30
Форпосты высших эльфов.....	31
Оружейная высших эльфов.....	32
Эльфийские рынки	32
Травы и эльфийские рынки	36
Зачарованные предметы	37
Поддержание порядка	38
Морская мощь.....	39
Военные корабли высших эльфов.....	39
Важность торговли.....	41
Торговля с гномами	41
Торговля с людьми	41
Драконы и асуры	43
Игра за высшего эльфа	45

ПЕРСОНАЖИ - ВЫСШИЕ ЭЛЬФЫ

Йенлуи.....	46
Одержимость	48
Сновидения	49
Кровь Аэнариона	51
Старейшины асуров.....	52
Высшие эльфы из Внутренних Королевств	54
Высшие эльфы из Внешних Королевств.....	55
Персонажи - морские эльфы.....	56
Игра за морского эльфа	57
Навыки и таланты морских эльфов.....	57
Имена.....	57
Карьеры высших эльфов	58

Адаптация карьер	60
Воины и солдаты	60
Простолюдины и знать	60
Странники и шельмы.....	62
Морской страж	64
Мастер меча.....	66
Тайная война	67
Путь воина.....	68
Путь меча	68
Проверки танца меча.....	68
Воин-тень.....	70
Купец-авантюрист.....	72
Эстетист	74

ВЫСШАЯ МАГИЯ

Происхождение высшей магии	77
Высшая магия в наши дни.....	77
Обучение мага	78
Магия асуров	79
Путь мага.....	79
Простейшие заклинания	80
Эльфийские общие заклинания	81
Навыки и таланты высшей магии.....	83
Пятая ступень карьеры.....	83
Эффект Школы высшей магии	83
Сотворение высшей магии.....	84
Магическое выгорание	84
Руны Кадай	84
Вопросы о высшей магии	85
Школа высшей магии.....	86
Эльфийский маг.....	90

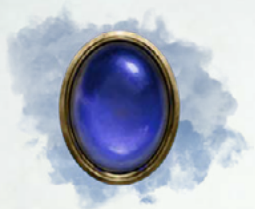
ВЕРА ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ

Кадай, боги Небес.....	93
Китараи, боги Подземного мира	95
Другие боги.....	97
Взгляды асуров на своих богов	98
Правила для жрецов-эльфов.....	99
Жрец-кузнец Ваула	100
Почитание Ваула	101
Магия Ваула.....	102
Заклинатель бурь	104
Почитание Матланна.....	105
Морская магия высших эльфов	106
Хранитель знаний Хоэта	108
Почитание Хоэта	109
Магия Хоэта	110
Культы удовольствий	112
Культы Кхейна	113

ИНТРИГИ

Фракции.....	116
Ультуан и внешний мир.....	116
Эльфы в Старом Свете и за его пределами	116
Власть и культура в Ультуане	117
Интриги и игроки	118
Процесс интриги	118
Интрига завершена?	125

ЗАЩИТНИКИ ПОРЯДКА



Высшие эльфы, именующие себя *асурами* на своем родном языке, являются одной из древнейших, гордейших и величайших цивилизаций Известного Мира. Одаренные во всех жизненных начинаниях, их общество служит маяком знаний, культуры, искусства и воинского мастерства. В мире, которому угрожают Губительные Силы, высшие эльфы выступают главной защитой от Хаоса.

Ключом к этой защите является Великий Вихрь в центре Ультуана. Это заклятие не позволяет миру быть захлестнутым демонами, откачивая Ветра магии. Видимый из всех королевств Ультуана, Великий Вихрь напоминает каждому асуру об их долге - сохранять равновесие перед лицом непреодолимых невзгод.

На протяжении большей части истории Ультуана высшие эльфы в одиночку сдерживали орды Хаоса. Это начало меняться во времена правления Короля-Феникса Финубара. Хотя человеческие народы в глазах эльфов нецивилизованны, асуры всё чаще видят необходимость полагаться на их помощь и союз. Более открытая позиция Финубара даже позволила асурам восстановить дипломатические контакты с гномами.

Наступает новая эра, и асуры расширяют своё влияние по всему миру. Часть высших эльфов, проникнувшись духом оптимизма и предпринимательства, заключают новые союзы. Они полагают, что лучше поддерживать отношение со смертными народами как с союзниками, а не врагами, и стремятся направлять их. Другие настроены более цинично. Их деятельность может вестись под видом торговли, но Ультуан столь богат, что высшим эльфам нет нужды искать богатства на чужбине. Они понимают, что язык торговли - единственный, доступный чужакам, и, оставаясь проницательными дельцами, используют свои коммерческие связи для сбора информации и внедрения агентов. К несчастью, эти подходы часто порождают лишь новые интриги, поскольку шпионы одной фракции саботируют усилия посланцев другой.





ДРЕВНИЕ, ХАОС И ВЕЛИКИЙ ВИХРЬ



МИФ О СОЗДАНИИ УЛЬТУАНА

С точки зрения асуров, их история - история всего мира. Их хроники повествуют об эпохе, когда боги ещё ходили по земле, а Драугнир, Отец Драконов, часто посещал чертоги бога-творца Асуриана. Хотя Драугнира любили и эльфы, и боги, его ненавидела завистливая Анат Раема, сестра бога убийств Кхейна. Она считала его не более чем своевольным зверем, который мог бы стать великолепным трофеем.

Анат Раема преследовала Драугнира по всему миру, и их битва сотрясала небеса. Асуриан, потревоженный в своих созерцаниях этим сражением, вмешался слишком поздно, чтобы спасти своего друга - Анат Раема нанесла смертельный удар. Драугнир умирал, и даже боги были не в силах ему помочь. В наказание за это преступление Асуриан изгнал Анат Раему в Мирай, Подземный мир.

Затем Асуриан постарался увековечить дружбу Драугнира с эльфами как только мог. Из умирающего тела дракона он создал остров - место магического изобилия и великолепия, призванное навеки стать родиной для эльфов и драконов, навсегда связав их судьбы, даровав им место, где они могли бы процветать вместе. Так и была создана земля Ультуан.

Долгоживущие эльфы были одарены природной склонностью к магии, преуспели в учёных изысканиях, а все их нужды удовлетворялись богатствами нового дома. Они вступили в золотой век искусства и культуры. Эльфы были среди первых смертных рас, построивших великие города, создавших чудесные произведения искусства, исследовавших мир и объединившихся в надежде создать лучшее будущее.

Этому золотому веку способствовали Древние, звёздная раса, которая обучила эльфов тайнам контроля над магией и предостерегла от опасностей Хаоса. Характер этого обучения и сущность самих Древних остаются предметом споров среди историков асуров, что временами граничат с богохульством. Что известно наверняка, так это то, что Древние прибыли в мир через великие полярные врата, и когда эти порталы пали, они исчезли.

Врата превратились в потоки энергии Хаоса, и через разрыв в реальность хлынули полчища демонов, растлевая всё, что видели. Мирные эльфы не были готовы к этому натиску, и Ультуан оказался во власти губительных хищников, не желавших ничего, кроме порчи и разрушения.

Услышав о великой катастрофе, эльфийский принц Аэнарион, по природе своей исследователь, вернулся на Ультуан. Аэнарион понимал, что его дом недолго продержится против демонического нашествия, и поклялся сделать всё возможное, чтобы спасти его. Он взмолился небесам о помощи в святилище Асуриана в Лотерне. Аэнарион принёс в огонь Асуриана всё, что мог предложить, но бог оставался безмолвен. В отчаянии он бросился в пламя в качестве последней жертвы.

Первый Король-Феникс

Пока Аэнарион горел, случилось чудо. Его обугленная плоть заживала так же быстро, как и испепелялась, и он вышел из пламени сияющий, отмеченный благословением Асуриана. Он говорил с божественной властью и был провозглашен первым Королём-Фениксом. Аэнарион повёл свой народ против сил Хаоса, обрушившихся на святилище. Одарённый силой божества, Аэнарион быстро расправился со своими порочными врагами. Когда молва о его героизме распространилась, армии Ультуана сплотились под знаменем Короля-Феникса.

Великие полководцы Эолоран Анар и Каледор Укротитель Драконов принесли клятву верности Аэнариону и помогли выковать из эльфов непобедимую армию. Как и подобает тому, кого благословил Асуриан, Аэнарион был блестящим воином и искуснейшим полководцем. Поддержка дома Анар узаконила его власть, магические наставления Каледора превратили эльфийских волшебников в грозных боевых магов, а его союзники-драконы стали могущественными скакунами для достойных. Индраугнир, самый почитаемый из всех живых драконов, нашёл в Аэнарионе достойного наездника и друга, а Астариэль, издревле ставшая Вечной Королевой эльфов, была очарована героем в золотых доспехах.

Эльфийские армии отбросили демонические орды, и на Ультуане на время воцарился мир. В эту передышку между сражениями Аэнарион женился на Астариэль. У пары родились сын Морелион и дочь Иврейн. Но пока Ультуан наслаждался передышкой, силы Хаоса готовились к новому натиску на его берега. Демонические легионы хлынули через полярные врата, и когда их войска собрали силы, они атаковали вновь.

Закалённые в боях эльфы сражались, защищая Ультуан. Хотя они доблестно противостояли ордам Хаоса, на место каждого изгнанного демона приходил другой. Опасаясь, что нет иного способа выиграть войну, Каледор разработал отчаянный план. Создав Великий Вихрь, который будет поглощать магическую силу, льющуюся с полюсов, Каледор надеялся откачать топливо для явления демонов и остановить поток вражеских подкреплений.

Аэнарион оспаривал план Каледора. Он утверждал, что если магические энергии, необходимые для такого ритуала, выйдут из-под контроля, они могут нанести огромный ущерб Ультуану и эльфийским армиям, а если эльфы будут лишены магии, они утратят величайшее оружие для борьбы с противостоящими им демоническими легионами. Пока они спорили, пришла весть, которая изменила судьбу Ультуана: Вечная Королева была убита Хранителем Тайн Н'Кари, а тела их детей исчезли. Узнав о судьбе своей семьи, Аэнариона охватила всепоглощающая ярость.

Король-Феникс решил изрубить бесконечную волну, а не рисковать, пытаясь её остановить. Он отправился на Проклятый Остров, намереваясь вынуть Вдоводел - оружие, выкованное в ослепительном дыхании Драугнира и пропитанное несущей смерть силой бога убийств Кхейна. Никто не мог отговорить Аэнариона от того, чтобы извлечь проклятый клинок, хотя Каледор, Эолоран и Индраугнир были против этого. В хрониках есть свидетельства, что одержимость Аэнариона этим оружием вызвала беспокойство даже у богов и неупокоенной тени Астариэль.

Когда Аэнарион высвободил Вдоводел, его убийственное проклятие настолько глубоко проникло в его душу, что навсегда осквернило его род. С клинком Кхейна в руке и огнём Асуриана в груди он стал воином, не имеющим себе равных, и проложил путь к Нагариту, северному бастиону Ультуана. Воплощая свою ненависть в физической форме, Аэнарион сумел сдержать демонов и основал там новый двор - великий укреплённый дворец Анлек.

С Вдоводелом в руке Аэнарион стал почти неуязвим, ведя свои армии к серии побед. Воины, сражавшиеся рядом с ним, воодушевлялись его богоподобным мастерством, и некоторые надеялись, что он сможет переломить ход войны. Находясь в Анлеке, Аэнарион сам стремился вернуться к нормальной жизни. Он взял в жёны Морати, провидицу, спасённую из лап почитателей Слаанеш, и от их союза родился сын Малерион.

Технически, до редкона это был МАЛЕКИТ, но ссылавшие гвшники решили во избежание войны за авторские права переименовать сынку АЭНАРИОНА в МАЛЕРИОНА.

Судьба Аэнариона

Однако при дворе Аэнариона всё было неблагоприятно. Хотя он успешно удерживал Анлек как оплот против демонов, сражаться он мог лишь на одном фронте одновременно. По всему Ультуану его народ страдал и умирал, пока кровавая война собирала свою жатву. Всё это время пагубное влияние Вдоводела лишало Аэнариона радостей, которые он когда-то ценил. Теперь он находил удовольствие лишь в насилии. Анлек стал диким и неуправляемым, пока Аэнарион, стремясь к острым ощущениям от битвы, выискивал любой предлог, чтобы жестоко покарать тех, кто его оскорблял.

Убеждённый, что растущее безумие Аэнариона означает приближение конца, Каледор продолжил свой план, вопреки воле Короля-Феникса. Он собрал величайших ультуанских магов, чтобы создать свой Великий Вихрь в центре Ультуана, на Острове Мёртвых. Когда весть достигла Аэнариона, его выбор был предreshён - либо план Каледора увенчается успехом, либо эльфы обречены.

Войска Хаоса, ведомые когортой Великих демонов, собрались, чтобы атаковать Проклятый остров и сорвать ритуал. Аэнарион собрал свою армию, чтобы отразить вторжение. После ожесточённой битвы ритуал был частично завершён, откачав магию, но при этом души его заклинателей оказались в ловушке, вынужденные поддерживать ритуал вечно. И Индраугнир, и Аэнарион получили смертельные раны в этом противостоянии и направились к Проклятому острову. Последними усилиями Аэнарион вернул Вдоводел на его место на Алтаре Кхейна, и там, как гласит предание, он и погиб.



КАЛЕНДАРЬ

Высшие эльфы ведут отсчёт времени по движению небесных тел, которые они с начала своей истории отслеживали с величайшей точностью. В отличие от календарей гномов и Империи, чей ритм нарушается из-за праздничных дней, эльфийский календарь построен на чётких и простых циклах, понятных каждому.

Эльфийский календарь основан на солнечных циклах продолжительностью в четыреста дней. Годы делятся на четыре сезона по сто дней каждый, каждый из которых начинается с определённого астрономического события. Первым днём года и началом первого сезона является северное равноденствие.

Времена года

Времена года следуют друг за другом в цикле: Дождь, Солнце, Буря и Мороз, но формально обозначаются номерами. Это связано с тем, что из-за наклона оси мира, пока Ультуан переживает сезон Мороза, колонии в Люстрии к югу от экватора терпят сезон Солнца.

Эльфийская дата записывается, начиная с правления Короля-Феникса, за которым следуют год, сезон и день. Таким образом, XI, 349, 1, 10 означает десятый день первого сезона в 349 году правления Финубара - сезон Дождя в любой точке к северу от экватора. Поскольку это девятый день после Равноденствия, а правление Финубара началось в 2163 К.И., эта дата соответствует 9-му дню Пфлугцайта 2512 К.И..

После смерти Короля-Феникса трон остаётся пустым в течение года, который засчитывается как последний год правления предыдущего короля. Этот период траура даёт королевствам достаточно времени для избрания нового правителя.

Отчасти потому, что он знаменует коронацию Короля-Феникса, Равноденствие Дождя является праздником в честь Асуриана, когда по всему Ультуану в огромных кострах сжигаются жертвоприношения. В свою очередь, Равноденствие Бури - праздничный день, посвященный Ише, Вечной Королеве, и щедрости земли. Хотя солнцестояния также отмечаются, способы их празднования, как правило, различаются в зависимости от королевства. То же самое относится и к памятным праздникам, таким как полувековые годовщины восшествия принцев на престол.

ОСНОВНЫЕ СОБЫТИЯ ЭЛЬФИЙСКОЙ ИСТОРИИ

I. 1 Восхождение Аэнариона

Аэнарион проходит сквозь священное пламя и защищает Святилище Асуриана от орд Хаоса.

I. 79 Битва за Остров Мёртвых

Последняя битва Аэнариона Защитника. Создан Великий Вихрь, а демоны Хаоса изгнаны из мира.

II. 1669 Предательство Малериона

Принц Малерион убивает Короля-Феникса Бел Шанаара и пытается захватить трон. Священное пламя отвергает его тело, и последователи уносят на север обожжённого принца, пока Ультуан осознает его предательство.

III. 1 Восстание Нагарита

Ультуан погружается в гражданскую войну, когда верные Малериону восстают в поддержку своего принца, который с тех пор становится известен как Король Ужаса.

III. 26 Раскол

В результате вмешательства Короля Ужаса в Великий Вихрь большая часть северного Ультуана погружается в пучину.

IV. 201 Война из-за Бороды

Эльфийская гордыня и упрямство гномов разжигают войну, которая будет полыхать веками.

V. 1 Вторжение на Проклятый остров

Тёмные эльфы создают великую крепость в Анлеке — она остаётся язвой берегов Ультуана на протяжении веков и плацдармом, с которого тёмные эльфы ведут войну против своих разделенных сородичей.

V. 10-98 Возвращение домой

По приказу Короля-Феникса Карадриэля, эльфийские колонисты возвращаются домой на Ультуан. Эонир Лаурелорна и азраи Атель Лорена отказываются подчиниться и объявляют о своей независимости от Короля-Феникса.

VI. 301 Очищение Ультуана

Король-Феникс Тетлис Убийца разрушает крепость Анлек и изгоняет тёмных эльфов с Ультуана.

VII. II Вторая Золотая эра

Бел-Корадрис начинает эпоху восстановления, в ходе которой многое утраченное величие Ультуана возвращается. Начинается строительство Белой башни Хозта.

X. 498 Путешествия Финубара

Финубар путешествует по землям за пределами Ультуана и устанавливает отношения с многими младшими расами.

XI. 139 Битва на Финувальской равнине

Когда Хаос угрожает поглотить Кислев, тёмные эльфы вновь вторгаются на Ультуан. Малерион посылает демона Н'Кари убить Вечную Королеву, но Хранитель Тайн побеждён Тирионом и Теклисом. На Финувальской равнине Теклис высвобождает силу Асуриана против Короля Ужаса, который сбегает в Царство Хаоса, чтобы избежать смерти. Без своего лидера тёмные эльфы разбиты и изгнаны из Внутренних королевств.

ДРЕВНЯЯ ИМПЕРИЯ ЭЛЬФОВ

После смерти Аэнариона лорды Ультуана спорили о том, кто должен стать их новым правителем. Многие склонялись к кандидатуре Малериона, сына Аэнариона. Малерион был искусным воином, могущественным волшебником и мудрым полководцем сам по себе, но несогласные голоса опасались той тьмы, что царила при дворе, где он был воспитан. После долгих размышлений Малериона обошли стороной в пользу более сдержанного принца Бел Шанаара.

Это привело в ярость Морати, поклявшуюся отомстить тем, кто, по её словам, осмелился пренебречь волей Асуриана. Но Малерион первым среди своих сверстников склонил голову перед новоиспечённым королём. Он стоически принял разочарование и в итоге решил покинуть Ультуан, чтобы не разжигать страсти своих ревностных сторонников.

Он обратил свой взор за пределы острова, надеясь отличиться, последовав по стопам своего отца-первооткрывателя. Поскольку угроза Хаоса была сдержана, многие эльфы с радостью сопровождали его, чтобы основать колонии за пределами Ультуана, в поисках возможностей в землях, не виданных со времён великой катастрофы.

Малерион возглавил эльфийские флотилии, которые пересекали моря, обосновываясь на гостеприимных побережьях, где бы те ни находились. В ту раннюю эпоху колониальных предприятий исследуемые ими земли были нетронутыми и в основном пустынными, за исключением разрозненных кочевых человеческих племён и орд порочных существ. Это было начало истинной империи - эльфийские торговые порты процветали по всему миру, поддерживаемые торговлей с новыми соседями и щедрыми поставками с процветающей родины.

Многие из этих поселений усеяли восточное побережье континента, ныне известного как Люстрия, и создали плотную сеть на западном побережье земли, известной эльфам как Земля Судеб, *Элсин Арван*. Эта земля позже станет известна их человеческим обитателям как Старый Свет. По мере того, как поселенцы привыкали к этим землям, они обнаруживали, что континент полон опасностей, кишящих бродячими стадами зверолодов, мародёрствующими орками и гоблинами, и остатками армий Хаоса. Малерион смело рисковал собственной жизнью, противостоя этим враждебным силам.

Деяния Малериона

Вскоре Малерион обнаружил, что сражается бок о бок с гномами, чьи горные твердыни и торговые фактории можно было встретить по всему континенту, кто разделял эльфийское презрение ко всякой нечисти. Гномы оказались стойкими союзниками в борьбе против Хаоса. Храбрость Малериона в бою и растущее мастерство полководца снискали уважение верховного короля гномов Снорри Белобородого, и вместе они одержали множество побед над общими врагами. Вскоре двум народам удалось почти полностью изгнать силы разрушения из Элсин Арван.

В наступившем мире Снорри пригласил Бел Шанаара к своему двору. Два короля обменялись дарами и подписали клятву верности между своими народами. Малерион остался послом в Караз-а-Караке, столице гномов. Эльфы и гномы стали близкими друзьями, а Малерион и Снорри - самыми близкими из всех. Более тесные связи принесли процветание: взаимное вдохновение и совместные усилия привели к созданию великих творений и революционным открытиям.

Восхождение культа удовольствий

Ультуан, хотя и находившийся вдали от колоний, но постоянно получавший от них выгоду, вступил в эпоху великолепия и праздности. Во многих королевствах на место военных учений встали роскошные пиры. Группы развратников, которым впоследствии суждено было создать первые культы наслаждений, стали распространяться среди населения, ибо каждый новый источник удовольствия порождает желание найти ещё более сильный и необычный. В поисках всё больших глубин разврата культисты в итоге обратились к заключению пактов с тёмными силами и принесению в жертву своих сородичей.

Вскоре культы удовольствий начали угрожать порядку на Ультуане. Ходили слухи, что Морати играла важную роль среди этих культов и возглавляла многие из их самых мрачных обрядов. Услышав эти истории, Малерион вернулся домой, поклявшись искоренить зло на Ультуане. По прибытии он с рвением начал охоту на признаки разложения. Чтобы доказать, что ни один виновный не избежит его расследования, Малерион начал с ареста своей собственной матери, Морати.

МЕЖДОУСОБИЦА И РАСКОЛ

Расследования, начатое Малерионом, пронеслось по высшим слоям эльфийского общества под предлогом искоренения порчи в самой её сердцевине. Чистки начали устранять политических соперников принца, а его расследования всё ближе подводили его к трону. Бел Шанаар созвал совет эльфийских принцев, чтобы обсудить этот вопрос и найти быстрый выход из ситуации, но был найден мёртвым, отравленным ядом.

Малерион заявил, что Бел Шанаар находился в центре заговора и прибег к самоубийству, чтобы избежать правосудия. Он также обвинил королевских советников и в ярости обрушился на собравшихся принцев. Малерион и его последователи пробилась к пламени Асуриана. Там он провозгласил себя Королём-Фениксом и ступил в огонь. Спустя мгновения он вышел оттуда настолько сильно обгоревшим, что его сторонникам пришлось нести его обратно в Нагарит.

Провал Малериона разрушил все надежды на быстрый переворот, и весть о его предательстве разнеслась по Ультуану. Каледор, пылкий юноша, был провозглашён Королём-Фениксом. Гражданская война вспыхнула почти мгновенно, когда Малерион, наполненный тёмной магией, которую его мать использовала для исцеления, начал совершать набеги из Нагарита на тех, кто противостоял его власти.

Малерион побуждал свои силы атаковать по всему Ультуану и его колониям, используя Нагарит как базу для своих операций. Его воины разрушали города, захватывали их население и предавали его во власть развращённых ритуалов культов удовольствий. Колдовство, сотканное из таких массовых жертвоприношений, наделяло силой армии Малериона, когда он возвращался на поле боя, облачённый в магические доспехи, которые позволяли ему сражаться, несмотря на ужасные ожоги.



Последователи Малериона стали известны как *друкаи*, или тёмные эльфы, и их армии опустошали Ультуан. Перелом наступил лишь благодаря партизанской войне, которую вели лоялисты - уроженцы Нагарита. Они изводили линии снабжения друкаев и устраняли их командиров.

Армии Малериона оказались настолько скованы, что у Каледора появилось время собрать силы, сплотив вооружённые формирования асуров сначала для обороны, а затем для нанесения контрударов и отвоевания территорий у друкаев. По мере того, как шансы Малериона на победу таяли, он прибегал ко всё более отчаянным мерам.

Малерион надеялся перехватить инициативу, дестабилизировав Великий Вихрь. Это было сопряжено с огромным риском, ибо хотя он и командовал множеством чародеек, сведущих в общении с демонами, такая попытка привела бы к тому, что силы Хаоса обрушились бы как на друкаев, так и на войска Каледора. Слухи о плане достигли Каледора, дав магам Сафери время подготовить магическую защиту. Тем не менее, яростный натиск друкаев позволил им прорваться сквозь ряды асуров, дав Малериону доступ к Великому Вихрю. Когда он попытался расплести магию внутри, духи магов, соткавших это заклятие, восстали, чтобы противостоять ему. Они удерживали его достаточно долго, чтобы армии Каледора отбросили друкаев.

Война продолжала терзать Ультуан. Маги высших эльфов насылали заклятия, уничтожающие саму землю, на которой стояли силы Малериона. Многие из тёмных эльфов утонули, когда береговая линия Нагарита скрылась под волнами. Чтобы спасти остатки своих войск, чародейки друкаев произнесли заклинания, превратившие их крепости в огромные морские суда, которые унесли их армии на северо-запад. Эти события завершили первую фазу гражданской войны и вошли в историю как Раскол, положив начало тысячелетиям несчастий для асуров.

Каледор лично возглавил последнюю экспедицию на Проклятый остров и отбил его у тёмных эльфов. Говорят, он стоял перед алтарём Кхейна, и на мгновение клинок воззвал к нему. Он простоял там некоторое время, склонив голову, и в конце концов просто сказал «нет». На обратном пути корабль Каледора отбил от остального флота высших эльфов из-за внезапного шторма. Атакованные рейдерами тёмных эльфов, Каледор и его команда сражались много часов, но Король-Феникс понял, что он и его оставшиеся воины не смогут победить. Чтобы не попасть в руки слуг Короля-Чародея, Каледор прыгнул в море в полном боевом облачении. Так погиб Каледор Завоеватель.

ВОЙНА ИЗ-ЗА БОРОДЫ

После гибели своего отца в море, по окончании традиционного года траура, следующего за смертью Короля-Феникса, был коронован Каледор II. Хотя в нём были обнадеживающие качества законного наследника, он оказался пылким воином, лишённым государственной мудрости своего отца. Каледора II сочли бы слабым кандидатом, если бы процесс отбора был более тщательным.

Колонии оказались в забвении, в то время как Каледор II сосредоточился на украшении городов и восстановлении порядка по всему Ультуану. Отношения с гномами, благодаря которым поддерживались колониальные проекты, остыли в отсутствие Малериона. Их даже не поставили в известность о его предательстве. Малерион и его последователи обосновались в холодных скалистых землях к северу от Люстрии, в регионе, который он назвал Наггарот, Холодный Край. Он строил планы мести. Его шпионы доложили, что при Каледоре II заморская дипломатия заглохла, и он приказал провести серию набегов. Тёмные эльфы, облачённые в ливреи Короля-Феникса, вырезали гномьих торговцев, оставляя нескольких выживших, чтобы те рассказывали об увиденном. Вскоре весть достигла верховного короля гномов Готрека Звездолома.

Готрек отправил посла на Ультуан, чтобы потребовать объяснения этих нападений. Каледор II был оскорблён обвинениями и взбешён, узнав о жестоких актах возмездия гномов против невинных эльфов. С высокомерным видом он заявил, что не ответит на требования, но может снизить до просьб. Он приказал публично обрить бороду послу и изгнал его. Этот поступок так унижил гнома, что тот принёс Клятву Убийцы Чудовищ и отправился искать свою погибель. Дипломатические отношения прервались, когда против Короля-Феникса была записана обида и развязалась настоящая война. Торговые пути превратились в линии снабжения, когда Каледор II отправил свои силы за море.

Бои были ожесточёнными, и обе стороны совершали акты жестокости. Асуры осаждали гномов, но выносливый народ привык отсиживаться в своих твердынях. Каледор отравлял грунтовые воды, чтобы выкурить их, а гномы следопыты в отместку выжигали леса, как магические, так и обычные, лишая укрытий разведчиков асуров.

Нападения на мирных жителей стали обычным делом по мере того, как боевые действия расширялись. Каледор II полностью погрузился в свою кампанию, и многие эльфийские поселения в Элсин Арван были брошены на произвол судьбы. Эти эльфы ушли вглубь лесов, полагаясь на их защиту, которую не смог обеспечить Король-Феникс.

Каледор II терял терпение. Его чрезмерно растянутая армия несла потери, а линии снабжения были доведены до предела. Не желая мириться с поражением, Каледор сделал свою последнюю ставку, вызвав верховного короля Готрека Звездолома на поединок один на один. Каледор пал в этой дуэли, а Корона Феникса была захвачена Готреком. Гномы объявили о победе и отступили в свои горные твердыни. По сей день, когда эльфы отправляют делегацию с требованием вернуть Корону, верховный король гномов припоминает слова Каледора, сказанные столетия назад: следует не требовать, но просить.



Изоляция

Разбитые эльфийские армии вернулись, неся обезглавленное тело Каледора II. На опустевший Трон Феникса был выдвинут прагматичный принц Карадриэль, который немедленно сосредоточился на восстановлении Ультуана. Он правил чуть больше года, когда друкаи, осведомлённые об ослабленном состоянии армий Короля-Феникса, высадили два чёрных ковчега у Анлека и начали новое наступление.

После десятилетия борьбы Карадриэль приказал всем асурам вернуться из заморских колоний, чтобы сосредоточиться на обороне и стабилизации. Некоторые эльфы отказались, или же скрылись так глубоко, что их не смогли найти, уйдя за пределы досягаемости разведчиков Ультуана. Их списали как потери войны. Это отступление укрепило оборону Ультуана, и асуры смогли сдержать захватчиков, сохраняя тупиковое положение примерно семь столетий. Карадриэль стал первым Королём-Фениксом, умершим естественной смертью, удовлетворённый тем, что он поддерживал стабильность настолько, насколько это было возможно в эти смутные времена.

После него Тетлис на трон взошёл, который начал и преследовать наггаротцев с холодной ненавистью. После многих лет осторожной обороны внезапное и яростное наступление застало друкаев врасплох. В блистательной и стремительной кампании войска Тетлиса продвинулись на север через Нагарит, истребляя каждого захватчика, которого могли настигнуть. Когда друкаи были окончательно изгнаны с Ультуана, Тетлис стал планировать ответный удар по Наггароту и собрал свои силы на Проклятом острове, у Алтаря Кхейна.

Тетлис так и не покинул остров. Он был убит при загадочных обстоятельствах. Согласно некоторым источникам, его собственная личная охрана убила его, чтобы предотвратить извлечение Вдоводола. На фоне этих слухов более хладнокровный Бел-Корадрис был избран его преемником. Бел-Корадрис сосредоточил своё правление на развитии. Под его руководством асуры очистили Ультуан от многих чудовищных тварей и основали великие центры знаний, включая Белую башню Хозта. Его долгое правление считается второй золотой эрой асуров, и умер он естественной смертью.

Порча и праздность

Его преемник, Аэлис, надеялся использовать мирное время для возобновления дипломатии. Гномы отвергли дипломатические инициативы, но торговля с империей Великого Катая принесла новые богатства. Лотерн процветал, превратившись в один из самых великолепных городов Ультуана в этот период возрождения. Высшие эльфы ослабили бдительность, вступив в эпоху, когда погоня за праздностью и удовольствиями вновь стала привычной. Культы роскоши расцвели в городах и открыли пути, по которым шпионы друкаев смогли проникнуть в высшее общество Ультуана.

Порча распространилось, и в итоге Аэлис был убит собственным канцлером. После его убийства многие асуры стали с подозрением относиться к заморской торговле, видя в ней источник порчи. Морваэль, верховный хранитель знаний Белой Башни, был избран преемником на Троне Феникса. Он предположил, что мощь друкаев должна была сильно ослабнуть, иначе зачем им прибегать к таким отчаянным и подлым методам, как убийство? Руководствуясь этой верой, он организовал карательную экспедицию для удара по Наггароту. Эта армия была вырезана при высадке в событии, которое тёмные эльфы увековечили как День Крови.

Друкаи быстро ответили контрударом и вновь захватили Анлек. Морваэль приказал собрать ополчение для усиления армий и организовал дорогостоящую, но в конечном итоге успешную кампанию по изгнанию тёмных эльфов. Сломленный стоимостью войны и терзаемый дурными снами, Морваэль вновь вошёл в пламя Святилища Асуриана и сгорел заживо. Следующим Королём-Фениксом был коронован Бел-Хатор. Он запретил чужакам – например, людям Старого Света – посещать Ультуан, установив могущественные защитные барьеры над морем, чтобы не допустить никого к его берегам.



МЕСТО В МИРЕ

Политика изоляции Бел-Хатора позволила Ультуану стабилизироваться и насладиться периодом передышки. Хотя высшие эльфы стояли, многие из их более предприимчивых или настроенных торговать граждан тяготились этим ограничением. Принцу Финубару, знатному юноше, интересующемуся миром за пределами его дома, было позволено отправиться в путешествие. Он отплыл к берегам Элсин Арван, где обнаружил процветающие человеческие цивилизации, чья мощь и территории намного превосходили примитивные племенные группы, жившие там, когда высшие эльфы покинули свои колонии.

Финубар установил мирные контакты с этим государством - Империей - и услышал рассказы об эльфах, живущих в соседних лесах. Он отправился на их поиски и обнаружил группы своих сородичей в магических лесах Элсин Арван. Эти лесные эльфы жили в гармонии с духами земли, подобно жителям Авелорна, чей уклад жизни мало изменился со времён начала эльфийской истории.

Путешествия Финубара

Под руководством этих давно потерянных сородичей Финубара привели к великим магическим лесам - Лаурелорну, где обитают эонир и Атель Лорену, охраняемому осторожными азраями. Хотя оба общества приняли Финубара, ни одно из них не пожелало вернуться на Ультуан, принести ему клятву верности или даже принять официальных послов. Однако меньшие поселения лесных эльфов отправили своих представителей, чтобы те вернулись на Ультуан вместе с Финубаром. Он возвратился домой с вестями о процветающих, дружелюбных обществах на востоке, которые были готовы к торговле.

Его встретили как героя. Его сообщения о выживших эльфах в колониях стали поводом для ликования, и с этим открытием опасения перед заморской торговлей ослабли. Ультуан начал открываться миру. Человечество было принято как торговый партнёр, а Лотерн стал одним из важнейших портов мира - международным центром торговли, морского могущества и интриг.

Прежде чем покинуть этот мир, Бел-Хатор назвал Финубара своим преемником в знак признания его важности для будущего эльфов. Сомнения по поводу этого назначения были высказаны вслух, когда Финубар возобновил свои странствия после восшествия на престол, но Вечная Королева вступилась за нового Короля-Феникса, заставив умолкнуть недовольные голоса. Во время этого путешествия Финубар использовал свою новую власть, чтобы признать независимость эонир и азраев, укрепить связи с человеческими королевствами и официально предложить мир гномам.

Новое вторжение Хаоса принесло войну в Старый Свет и вынудило Финубара вернуться, поскольку Малерион воспользовался неразберихой, чтобы начать новое вторжение. Высшие эльфы оказались на пределе, вынужденные выбирать между защитой собственных земель перед лицом нового натиска друкаев и помощью своим оказавшимся в тяжёлом положении союзникам среди людей.

Тирион и Теклис, эльфы героической, но проклятой линии Аэнариона, выдвинулись на первый план в ходе этого конфликта. Тирион возглавлял передовые рубежи обороны против друкаев, в то время как Теклис и двое его братьев-магов обучали последователей человеческого дворянина Магнуса Благочестивого, способных к магии, наставляя их в тайных искусствах. Вместе они помогли отбить силы Хаоса по одну сторону Великого Океана и армии Малериона по другую.

В результате их героизма Теклис и Тирион снискали высочайшее уважение и славу по всему Ультуану. Тирион стал одним из самых доверенных советников Финубара, ему было доверено командование личным отрядом короля, и он возглавил военный трибунал, подотчётный только Королю-Фениксу. Его провозгласили возрождённым Аэнарионом, и многие стали рассматривать его как претендента на Трон Феникса.

Теклис, в свою очередь, стал самым знаменитым эльфом в человеческой истории, основав Имперские Колледжи Магии, которые сохранились как один из величайших центров магического обучения за пределами Ультуана. Эти Колледжи были созданы, чтобы обучать людей безопасному использованию Ветров магии, даровав им решающее оружие в непрекращающейся борьбе с Хаосом.

Мой господин фон Хелькхур,

Я польщен вашей просьбой изложить значимые события истории асуров. Хотя я рад услужить вам, должен предупредить: я купец, а не учёный. Пусть история меня и интересует, я не могу похвастаться наигнанностью. Кроме того, хотя я прожил в эльфийских королевствах пятнадцать лет и всё это время меня принимали как почётного гостя, мне кажется бестактным распространяться о делах, если мои любезные хозяева сами их не запрашивают. Асуры, будучи старше и мудрее нас, могут утаиваться от вопросов людей Старого Света. За это время я научился больше слушать, чем говорить, ибо болтовня всегда несёт риск того, что эльфы сочтут меня нетерпеливым и недалёким.

Моего элтарина достаточно для простых торговых сделок и светских бесед, но должен признать: серьёзный анализ эльфийских текстов мне не по силам. То, что мне удалось сложить воедино об истории асуров, почерпнуто из разговоров на рыночных прилавках и в тавернах, из наблюдения за дурацкими трагедиями мастера масок Тазелле, а также из чтения тилейского перевода «Военных трактатов» Амурман.

Всё это, повторяюсь, означает лишь, что я с радостью изложу то, что знаю, но знаю я не больше любого, кто поверхностно изучал этот вопрос, и заранее прошу прощения за то, что неизбежно выражу с неуклюжей точностью.

Примерно за 5600 лет до коронации Симлаара эльфы верят, что визиты Тёмных Сил проникли в мир.

Примерно в 4500 XU эльфы доблестно сражались против сил Хаоса, но несли потери, несмотря на своё воинское мастерство. Герой Азнарион стал первым эльфем, отважившимся войти в пёлое пламя Асурмана. Он прошёл сквозь огонь, не получив ни одного ожога, и был коронован как первый из Королей Фениксов.

В 4495 XU Азнарион посетил королевство Халедор, чтобы убедить могущественного принца-мага Халедора Укротителя Драконов помочь в военных усилиях. Дракон Индраугнир был впечатлён Азнарионом и позволил Королю Фениксу оседлать себя.

В 4479 XU военные усилия эльфов, поддерживаемые драконьими всадниками Халедора, начали приносить значительные успехи в борьбе с ордами Тёмных Сил. Эльфы вновь наслаждались миром и процветанием на большей части Ультуана. Даже Азнарион нашёл время покинуть фронт и обзавестись семьёй, взяв в жёны Вечную Королеву Астариэль. Их союз принёс двоих детей — Моремона и Убрейн.

В 4470 XU этот период относительно мира подошёл к концу. Приверженцы Богов Разрушения напали на Авелорн и убили Астариэль. В зрелости и скорой Азнарион попросил Индраугнира отвезти его на Проклятый Остров к северу от эльфийских королевств. На этом острове и по сей день находится алтарь, внутри которого покоится Вдоведел. Это оружие прославлено и проклиняемо среди эльфов, которые утверждают, что оно было выковано богом кузнецов для боги войны. Какова бы ни была правда этой легенды, Азнарион и его армия изгнали врагов с берегов Ультуана.

4461 XU — дата, которую асуры вспоминают с оглазием. Говорят, что Азнарион победил отряд демонов и освободил эльфийскую ведьму, которую они держали в плену. Азнарион был огарован чародейкой, чьё имя ни один эльф не произносит в моем присутствии. Она вошла в его двор, и три года спустя у них родился сын Малерион — имя, которое я слышал, но произносил только с горечью.

Битва на Острове Мёртвых произошла в 4420 XU. В этом году Халедор Укротитель Драконов привёл в исполнение свой план по созданию великого кружащегося вихря в небесах, который отведёт магическую энергию из мира. Азнарион возглавил новое наступление, чтобы изгнать приверженцев Тёмных Сил с Ультуана. Одержав наконец победу, он вернулся на Проклятый Остров, чтобы вернуть Вдоведел. Что случилось с Азнарионом, никто не говорит, но говорят, что оружие и поныне покоится в алтаре боги войны.

В 4419 XU был коронован новый Король Феникс Бел Шанаар (которого асуры часто в разговорной речи называют «Исследователем»). Многие среди эльфов подозревали, что Малерион будет заявлять свои права на трон, но, когда Бел Шанаар оказался более популярным кандидатом и прошёл сквозь огни Асурмана невредимым, Малерион признал его королём. Бел Шанаар поощрял восстановление Ультуана и исследования дальних земель, и Малерион стал главным среди его посланников.

Примерно в -4164 ХУ зльфы смогли основать несколько колоний на побережье Нового Света и перешейке Лостриш. Малерион возглавил гарнизон одного из этих поселений и привел его к победе над ордой орков. Поговаривали, что он явил всю мощь и отвагу своего отца.

Х концу -4120 ХУ зльфы закрепились на землях, которые мы знаем как Старый Свет. Их первые столкновения с гномами относятся к этому времени и, что удивительно, судя по всему, были дружественными. К -2839 ХУ Бел Шапал совершил государственный визит в Хараз-а-Харак, и Малерион, который уже был знаком с верховным королём гномов Снорри Белобородым, был назначен послом.

Примерно -3000 ХУ. Это не событие зльфийской истории, но я делаю здесь паузу, чтобы отметить, что именно в это время впервые сообщалось о существовании Империи Великого Хамая - первой значимой человеческой цивилизации.

Малерион провёл большую часть времени, странствуя по миру и совершая прославленные подвиги. В -2751 ХУ он отправился в северные пустоши и обнаружил загадочный железный венец, который стал ценить превыше всего. Затем он заявил, что распутные вельможи и маги Ультуана преклоняются перед Тёмными Богами, и вернулся в зльфийские королевства, чтобы обвинить собственную мать в организации запретных ритуалов. Многие вельможи были заподозрены в предательстве, включая самых приближённых к трону. Хораль-Феникс был найден мёртвым, отравленным злом. В то время как сторонники Малериона утверждали, что он покончил с собой, чтобы избежать правосудия, другие подозревали убийцу. Малерион объявил себя достойным править и вошёл в планя Асурiana. Он был ужасно обожжён - знак того, что Асурian отверг его. Он и его последователи бежали в крепость Амлек на дальнем севере Ультуана. Началась затяжная распря между теми, кто считал, что Малериона лишили трона несправедливо, и теми, кто осуждал злодейские козни, которые он устроил в попытке захватить его.

В -2749 ХУ Халедор I, прозванный Завоевателем, был коронован как новый Хораль-Феникс, и началась война между зльфами, верными Трону Феникса, называемыми асурами, и последователями Малериона, известными как друкаи.

В -2736 ХУ друкаи получили подкрепление за счёт перехода на их сторону нескольких магов и матежного жреца Ваула Хетека. Усколеченное тело Малериона было заковано в чёрные железные доспехи, позволившие ему действовать как полководцу своей армии. Война разгоралась.

Битва при Маледоре произошла в -2724 году ХУ. Это стало важным поворотным пунктом, так как войска Халедора обратили друкаев в бегство. Сторонники Малериона были вынуждены отступить обратно в земли Нагарита.

Раскол произошёл в -2723 году ХУ. Это событие, о котором асуры часто упоминают, но подробности которого они не желают со мной разделять. Мне удалось выяснить достаточно, чтобы знать, что в это время друкаи бежали с Ультуана на больших кораблях и мигрировали на север.

Около -2500 года ХУ. Ещё одна пауза, чтобы отметить, что примерно в это время возникло царство Хехекара.

В годы, прошедшие после Раскола, продолжались sporadические стычки между асурами и друкаями. -2199 год ХУ отмечает окончательный разгром друкаев на островах, окружающих Ультуан. Флот Халедора преследовал отступающих друкаев, но когда сам он пропал в море, его войска вернулись домой.

В -2198 году ХУ Халедора I сменил его сын Халедор II, известный как Воиньель. Он приказал восстановить повреждения, нанесённые во время гражданской войны, и возобновил торговые контакты с гномами, правда, на первых порах с осторожностью.



Война из-за Борода началась в -1977 XУ. Тёплые отношения между злыфами и гномами испортились. Я мало знаю о причинах этого раздора, хотя слышал, что свою долю вины несут как козни друкаев, так и нетерпимость гномов. Верховный король Хариз-а-Харака Тотрек Звездолем отправил посла на Ультуан, который потребовал возмещения за разбой, за которые Халедор II справедливо отрицал свою ответственность. Чтобы добиться ещё большие оскорбления, гном также не отрицался о нескольких зверствах, которые его родичи совершили против невинных злыфов во имя так называемой мести. Гном отказался прислушаться к голосу разума, поэтому, чтобы проучить его, злыфы собрали всю Бороду и отослали обратно к его верховному королю. Отказавшись признать сдержанность, проявленную злыфами, которые ограничили своё негодование этим безобидным поступком, гномы, к сожалению, объявили войну. В результате конфликта силы как злыфов, так и гномов были бессмысленно растрачены.

В -1600 XУ. Война из-за Бороды достигла, если не окончательного завершения, то своей кульминации, когда Халедор II был сражён Тотреком Звездолем при осаде Гор Алесса. Забрав с собой Хорону Феникса, гномы объявили дело улаженным, отступили в свои твердыни и отказались от дальнейших сражений.

В -1599 XУ. новый Король-Феникс Харадризль Миротворец едва успел взойти на трон, как друкаи начали новое вторжение в Ультуан. Силы высших злыфов были отозваны из Старого Света для защиты родины. Демилитаризация Старого Света продолжалась до -1501 XУ. Те злыфы, которые остались, стали известны как лесные злыфы, наиболее значимыми фракциями которых являются азрай Амель Лорена в Бретонии и эонир Анурелорнского леса к северу от Фраквилда.



После смерти Харадризля в -996 XУ. Королём-Фениксом был коронован Тёмис, прозванный Убийцей. К этому времени друкаи всё ещё занимали обширные территории Внешних Королевств Ультуана, особенно на севере.

Очищение началось в -986 XУ. Введя систему гражданского ополчения и тем самым значительно увеличив резервы солдат, на которые он мог рассчитывать, Тёмис начал кампанию, чтобы вновь изгнать друкаев из Ультуана.

Очищение достигло своего горького завершения в -692 XУ. Друкаи были вновь изгнаны из Ультуана. Тёмис собрал великий флот, чтобы преследовать отступающих друкаев и осадить их собственные земли. Однако во время плавания он посетил Проклятый Остров и там встретил свою смерть. Как - никто не говорит.

В -691 XУ. Бел Харадрис, известный как Учёный, был коронован Королём-Фениксом. Его правление было мирным. Асуры сосредоточились на восстановлении Ультуана, а друкаи, чья сила значительно уменьшилась после Очищения, пребывали в таком затихии, что асуры осмелились надеяться, что те наконец побеждены.

В -679 XУ. началось строительство Белой башни Хэма.

1 XУ. Я отмечу, что основание Империи и деэния Симмара произошли, не произведя впечатления на асуров. Хотя они всегда говорят с уважением, когда я упоминаю раннюю историю нашего народа, редко можно встретить злыфа, который проявляет к этому особый интерес.

Белая башня Хэма была завершена в 497 XУ. Она стоит как хранилище злыфийских знаний и центр сообщества мудрецов, философов и магов. Бел Харадрис умер в следующем году и был погребён под башней. Ему наследовал Атис из Сафери, прозванный Поэтом.

В 1120 XУ, когда Империя пыталась оправиться от хаоса тёмных лет, Атис пал от руки собственного канцлера - лазутчика, служившего Малериону.

В 1121 ХУ. Морвазль, прозванный Поротивистым, вошёл на Трон Феникса. Новый король немедленно объявил о сборе карательной экспедиции, которую надлежало отправить в земли друкаев - в отместку за гибель Темиса. На следующий год армия вышла в море, однако друки оказались наготове, и асуры понесли кровавое поражение. В 1125 ХУ. противник перешёл в наступление и вновь занял обширные области северного Ультуана.

Морвазль возглавлял войска с переменным успехом до 1133 ХУ., когда признал несостоятельность собственной стратегии. Король Феникс обратился к прославленному полководцу Ментейю из Халедора и передал ему бразды правления военной кампанией. Ментей возглавил борьбу с друками. В 1146 ХУ. он снял осаду Врат Трифона, а затем шаг за шагом оттеснил неприятеля на север. Морвазль всё больше полагался на своего военачальника - как на командующего армией, так и на близкого друга.

В 1502 ХУ. Ментей, восседая на драконе Ночном Хыке, повёл войска на Анлек - последний оплот друкаев, оставившийся в Ультуане. Цитадель пала, враг был вновь изгнан, но победа досталась дорогой ценой. Ментей пал в бою. Услышав скорбную весть, Морвазль отплыл к Святынищу Асуриана, вошёл в священное пламя во второй раз и нашёл в нём свою смерть.

В 1503 ХУ. Бел-Хатор, прозванный Мудрым, был коронован как новый Король Феникс.

В 1903 ХУ., столкнувшись с участвовавшими набегами диких норсов, Бел-Хатор объявил, что всем людям отныне запрещено ступать на Ультуан.

Сколь ни позантно было желание владыки оградить берега родины от свирепых северян и пиратов из Тилеи, запрет распространился и на жителей Империи.

В 2051 ХУ. на Ультуан вернулся купец-путешественник Финубар, успевший исходить значительную часть Старого Света. В своих странствиях он сумел наладить непростые отношения с гномами, установил дружественные связи с дворами Бретонии и Империи, а также направил приглашения к дипломатическому общению замкнутым азрам Атели Горена. По его совету Бел-Хатор позволил людским торговцам вновь посещать Ультуан.

В 2163 ХУ., после мирной кончины Бел-Хатора, на престол вошёл следующий - и нынешний - Король Феникс Финубар. Одним из первых его решений стало признание независимости эонид Лаурелорнского леса. Осознание того, что нынешний правитель Ультуана был коронован почти триста пятьдесят лет назад, способно вызвать благоговейный трепет.

В 2302 ХУ. нашествие, вылившееся в Великую войну против Хаоса, совпало с новым натиском друкаев, стремившихся покорить Ультуан. Сама Вечная Хоралева оказалась под угрозой, но была спасена силами под началом принца Тирфена при поддержке архимага Текмиса. Пока Тирфен возглавлял усилия по очищению Ультуана от захватчиков, Текмис обратил свой взор к Старому Свету. Вместе с Финрейром и Уртлом он отправился в Империю и убедил Магнуса Благогестивого даровать человеческим народам прощение и наставления в должном обращении с магией. После победы над Хаосом Текмис и Магнус основали Халеджи Магии.

Король Финубар по-прежнему восседает на Троне Феникса. С тех пор как отгремела Великая война против Хаоса, на троне Альтдорфа сменилось восемь императоров, но Король Феникс не подаёт признаков упадка сил или ослабления духа. Последние столетия принесли Ультуану множество бед - набеги гоблинов, норсов и друкаев, однако войска короля неизменно отражали эти угрозы, и островное государство по-прежнему стоит гордо, оставаясь оплотом высокой культуры и военного могущества, непоколебимым в своей борьбе против тьмы.



В НАСТОЯЩИЕ ДНИ

Современная эпоха - время амбиций, прогресса и надежды. Цивилизация асуров вновь на подъёме, укреплённая прочными дипломатическими и торговыми связями, которые принесли огромное богатство и влияние по всему миру. Некоторые опасаются, что, учитывая исторические взлёты и падения Ультуана, не за горами новый упадок. Высшим эльфам есть чем гордиться, и некоторые полагают, что их общество стоит на пороге третьей золотой эры, которую возглавят отважные мореходы, следующие примеру Финубара.

Побережье Ультуана уже несколько столетий терзают набеги норскийцев, а сравнительно недавно его берега атаковал гоблинский вождь Гром Брюхо. Для большинства асуров это нападение - ещё живое воспоминание, которое подчёркивает важность бдительности. Осторожные эльфы страшатся процветания из-за того, что оно несёт с собой. Богатство порождает алчность и предвещает возрождение культов удовольствий и роскоши, что облегчает проникновение лазутчиков друкаев в общество.

Даже сохраняя настороженность по отношению к врагам, высшие эльфы стремятся восстановить репутацию в глазах бывших противников. При Финубаре отношения с гномами стали менее холодными, однако многие обиды остались неулаженными. Высшие эльфы и гномы начали сотрудничать в вопросах первостепенной важности, например в поддержании путевых камней, направляющих магию к Великому Вихрю, хотя большинство совместных начинаний страдает от разлада. Учитывая историю сотрудничества людей с обеими расами - и с эльфами, и с гномами, - человеческие дипломаты сослужили великую службу в роли посредников.



Человеческие государства куда более гостеприимны. Послы высших эльфов могут выступать в роли королевских советников, даря вельможам, чьё стремление к сохранению равновесия не вызывает сомнений, знания в области государственного управления в обмен на верность. Эти представители прекрасно осведомлены и снискали себе грозную репутацию среди своих недолговечных коллег. Ультуан также начал принимать человеческих послов, но лишь лучшие из них способны поспевать за витиеватостью асурской политики.

Лесные эльфы куда лучше подготовлены к восприятию нюансов эльфийской дипломатии и относятся к своим родичам с осторожностью. Уважение Финубара согрело отношения, однако эонир считают асуров лицемерами и ненадёжными союзниками, тогда как азрай называют их близорукими выскочками, ставящими под угрозу целостность мира природы. Оба двора лесных эльфов подозревают, что Король-Феникс желает вернуть их в лоно Ультуана, и потому тщательно ограничивают доступ к сведениям и свободу передвижения, опасаясь шпионов. Разумеется, и сам Ультуан не гнушается шпионажем, действуя наиболее успешно в человеческом обществе. Его разведывательная деятельность сдержанна, но действенна: агенты асуров (зачастую выступающие также и послами) встречаются во многих крупных городах мира. Взоры асуров простираются от Альтдорфа до Мариенбурга, от Миральяно до Вэйцзиня, проникают и в чертоги гномов, и в земли лесных эльфов. Некоторые отчаянные лазутчики даже постоянно живут в Наггароте, отправляя донесения на родину с помощью зачарованных морских птиц.

Ультуан становится всё более заметным в чужих землях благодаря учёным и купцам, покидающим остров в поисках удачи, - большинство из них отплывает из Котика. Хотя на самом Ультуане возможности для продвижения и роста зачастую ограничены происхождением, достойные эльфы неизменно выделяются среди людей. После того как Ультуан открыл свои границы, купцы, учёные и искатели приключений всех мастей стали отправляться в путь, обретая славу и распространяя мудрость своего народа.

Эти путешественники приносят в общество асуров новые веяния. Ультуан, несомненно, переживает эпоху перемен, сталкиваясь с множеством вопросов, которые порождает его возросшая близость к внешнему миру. В конечном счёте все признают, что судьба эльфов и судьба мира неразрывно связаны, однако ведутся споры о том, следует ли асурам направлять другие народы в битве с Хаосом, и как это делать. Надежды на будущее непременно включают в себя заботу о смертном мире, и высшие эльфы постоянно оценивают своё положение, стремясь наилучшим образом обеспечить лучшее грядущее для всех.

ОБЩЕСТВО АСУРОВ

«Ветра переменились. Присутствие юлвасой на наших землях порождает разлад. Наши предки никогда не торговали за золото и безделушки - они помогали друг другу в трудные времена».

- Меллисиндра Мерцающий Залив, эстетист из Котика

Общество высших эльфов строится на прецедентах и церемониях - так эльфы смягчают свою природную склонность заикливаться на обидях или чрезмерно увлекаться собственными интересами. Их воинская история наложила отпечаток на культуру, где ценятся ранг, честь и дисциплина. Этикет включает в себя порядок приветствий, правила прикосновений и формы учтивости. Одарённые острым умом и тонким восприятием, асуры используют такие оттенки речи и жестов, что, будучи менее утончёнными, люди нередко остаются в недоумении. Их надменные манеры не раз приводили к непониманию и даже конфликтам - как с людьми, так и с гномами.

Каждая ступень эльфийского общества воздаёт почтение вышестоящим - от *кис* - родичей -, служащих мелким вельможам - *ториур* -, до знати - *тариур*. Те, кто отслужил в гражданском ополчении, удостоиваются звания *Чаридир*, что можно перевести как «гражданин». Некогда существовало слово *фаниур* - низкорождённый, которым обозначали простолюдинов. Ныне оно считается простонародным и употребляется лишь некоторыми аристократами по отношению к эльфам из Авелорна и Крейса.

Многие считают высших эльфов отстранёнными и холодными, более озабоченными церемониями, чем делами. В действительности же их сдержанность и неукоснительное следование протоколу - это дисциплина, выработанная, чтобы обуздывать слишком сильные страсти, или же наилучшим образом использовать обострённое восприятие.

ДОМА ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ

В древности каждым эльфийским родом управлял совет старейшин. Со временем в областях начинали возвышаться наиболее влиятельные семьи, и остальные роды этих земель признавали их главенство. Глава такой семьи обретал безраздельную власть, получал титул лорда или леди, а его род становился известен как знатный дом. Традиция совета сохранилась, однако старейшины теперь выступали лишь в роли советников.

В нынешние времена общество разделено на великие и малые дома, каждый из которых добивается чести, положения и богатства через битвы, браки или торговлю. Древнейшие роды почти без исключения принадлежат к знати - они ведут свою родословную ещё со времён Азариона, первого Короля-Феникса.

Эльфы относятся к бедности и скромности если не с откровенным презрением, то с покровительственным высокомерием, однако их уважение к порядку и дисциплине означает, что даже незначительные дома обычно находят своё место в общественной иерархии. Невозможность улучшить своё положение толкает представителей малых родов искать богатства путями менее почётными - например, азартом или контрабандой.



ОБОЗНАЧЕНИЯ

Город

Крепость

Святылище



ВНУТРЕННИЕ КОРОЛЕВСТВА

Горы Аннулии практически опоясывают Внутренние Королевства. Их почти невозможно пересечь, за исключением нескольких перевалов и туннелей. Это естественное препятствие обеспечивает Внутренним Королевствам мягкие сезоны Солнца и Мороза. Эльфы, живущие там, пользуются благами тёплого климата, ведя размеренную жизнь и предаваясь неторопливым развлечениям. Эльфы Внешних Королевств часто считают обитателей Внутренних Королевств изнеженными и праздными.

Эатайн

Сильнейшим из эльфийских королевств является Эатайн, где расположен Лотерн - величайший порт и царственный город Ультуана. Снобы из иных королевств порой свысока смотрят на обитателей Эатайна за их социальное продвижение, достигнутое благодаря торговле. В Эатайне удачливые купцы стремятся помериться силами с надменными отпрысками знатных домов, которые почитают себя отмеченными божественной благодатью. Эта знать считает своё королевство избранной землёй Асуриана - обителью гнездящихся фениксов, которой суждено быть избавленной от опустошительных войн и бурь. Виноградники, виллы и летние усадьбы видны по всей стране, тогда как центр города кипит от торговли, привлекая молодых эльфов из всех королевств. В гавани Лотерна судов Старого Света едва ли не столько же, сколько эльфийских, а по всему городу можно найти кварталы и жильё для иноземцев. Эльфы Эатайна относятся к чужакам более терпимо, и иные королевства видят в этой открытости угрозу устоявшемуся порядку.

Каледор

Каледор некогда соперничал с Эатайном в могуществе, и, хотя королевство за тысячелетия пришло в упадок, оно по-прежнему спорит с соседом в высокомерии. По всему Ультуану выражение «принц Каледора» служит общеупотребительной метафорой невыносимой надменности. Земли эти господствуют над горами Драконьего Хребта, где расположены многие логова драконов и огромный вулкан Наковальня Ваула. Под прикрытием этих дымящихся вершин дома Драконьих Принцев раскинулись среди оазисов зелени, сформированных богатой вулканической почвой. В остальных местах пепельные земли населены скудно, хотя выносливые караваны прокладывают путь по вулканическим склонам, а отряды эльфов прочёсывают скалы в поисках драгоценных камней и металлических руд. Эльфы Каледора прямолинейны и неукоснительны в своих традициях. Королевство было оплотом против Хаоса и домом Каледора Укротителя Драконов во времена Азнариона. Хотя ныне Каледор — лишь тень былого величия, он остаётся землёй свирепых бойцов и воинской доблести, и на него всегда можно положиться, когда нужно взять на себя более чем справедливую долю военного бремени.

Эллирион

Эллирион - земля открытых степей, быстрых коней и яростных, но быстротечных бурь. Эльфы Эллириона живут среди диких табунов, пасущихся на бескрайних равнинах. Значение лошадей закреплено в их культуре, и говорят, что они считают конюшни и эльфийские жилища равными по статусу. Дети, привязавшиеся к жеребёнку, становятся *карэйд эйк* - другом зверей, наделёнными особой связью с лошадьми. Жители Эллириона - непревзойдённые наездники, демонстрирующие чудеса акробатики и стрельбы из лука верхом на коне. Лучшая конская сбруя изготавливается именно здесь, и скакуна из Эллириона ценят даже принцы иных владений. Хотя Эллирион защищён кольцом гор Аннулии и великими вратами северных перевалов, его обитатели должны оставаться бдительными. Тёмные эльфы жаждут заполучить диких чёрных коней этих степей и предпринимают набеги, чтобы захватить их.

Авелорн

Древнейшее из королевств, Авелорн, является духовной родиной высших эльфов - здесь Вечная Королева правит своим двором. Её народ ведёт кочевой образ жизни среди диких лесов, встречая жизнь на их полянах песнями и музыкой. Многие лучшие художники Ультуана оттачивают своё мастерство под лесным пологом. Эльфы из иных королевств желанны здесь и могут гостить сколько пожелают, однако должны оставить за границей современные представления о порядке, ибо жители Авелорна считают себя хранителями традиций, что древнее самого пришествия Хаоса. За дикой красотой таится опасность. Фракции соперничают за благосклонность Вечной Королевы с ожесточённой враждой, в лесных дебрях затаились чудовища, а по предгорьям Аннулии рыщут демоны. Посему народ Авелорна должен оставаться начеку. И пусть их земля изобильна и прекрасна, в эльфах Авелорна нет ничего изнеженного.

Сафери

Говорят, колдовство течёт в жилах эльфах Сафери точно так же, как их земля пропитана магией. Обитая в краю, где небеса переливаются всеми цветами радуги, реки мерцают внутренним светом, а холмы движутся сами по себе, эльфы Сафери эксцентричны и словно не от мира сего. В этом редконаселённом королевстве, в Белой башне Хоэта, собраны величайшие библиотеки, а каждый из принцев Сафери является магом огромной силы. Сафери также считается житницей Ультуана. Богатый урожай здесь обеспечивают как студенты-маги, упражняющиеся в своих чарах, так и крошечные тонкорукые магические создания — *улейши*, танцующие по полям.

ВНЕШНИЕ КОРОЛЕВСТВА

Эльфы Внешних Королевств сталкиваются с бесчисленными испытаниями - от набегов норскийцев и тёмных эльфов до атак морских чудовищ. Некогда эти земли были гордостью Ультуана, с величественными городами и роскошными угодьями, но многое было утрачено во время Раскола, и теперь штормы обрушиваются на их побережья. Несмотря на все невзгоды, эльфы встречают каждое испытание с суровым юмором и великой стойкостью.

Иврессе

Иврессе - земля туманов, окутанная дымкой холмистая равнина с потаёнными долинами. Это королевство населено сравнительно скудно, в нём лишь несколько городов и только один крупный - величественный Тор Иврессе со своими шпилями. Хотя корабли тёмных эльфов редко заходят так далеко в плавание вокруг Ультуана, чтобы высаживаться на берега Иврессе, воины этого королевства всегда должны оставаться настороже. Эльфы Иврессе, многое пережившие в последние времена, суровы и немногословны, их дух закалён в битвах. Вторжение гоблинского вождя Грома Брюха привело к осквернению многих путевых камней, и древние чары иллюзий, окутывавшие восточное побережье туманом, ныне искажены. Когда туман сгущается, эльфы должны ступать с осторожностью, чтобы не привлечь внимания демонов, обитающих в нём. Ходящие по туману - охотники на демонов, чьё призвание очищать эти земли, но их опасный и изнурительный труд порой вынуждает их вызывать о помощи к воинам Иврессе.

Нагарит

То, что осталось от Нагарита - ныне известной как Земля Теней, - суровый, бесплодный край с суровым климатом и тёмными деяниями. Именно отсюда Малерион начал свою гражданскую войну, и именно эти земли приняли на себя основной удар того конфликта. Эльфы Нагарита, по большей части кочевники, считаются в других королевствах жёсткими и не заслуживающими доверия - слишком близкими к тем своим родичам, что сформировали первые армии тёмных эльфов. Это жестокая ирония. Эльфы Нагарита ненавидят друкаев с непоколебимой яростью. Они переименовали себя в *Аэсанар* («сыновья Анара») - в честь легендарного основателя воинов-теней. Эти бойцы патрулируют северные берега, отражая вторжения тёмных эльфов. Известно даже, что они осторожно внедряются в те уголки общества асуров, которые считают прогнившими или погрязшими в самолюбовании, действуя под прикрытием, чтобы выкорчевать влияние культов удовольствия. Покоя в Нагарите не наступит до тех пор, пока Малерион и его искажённые приспешники не будут стёрты с лица мира.

Тиранок

В прошлом Тиранок был величайшим из всех эльфийских королевств. Его величественные пики возвышались над усыпанными цветами лугами, а мореходы основывали колонии во многих землях. К несчастью, опустошение, принесённое Расколом, погрузило в пучину обширные земли Тиранока. Лишь непоколебимая надежда и стойкость побудили эльфов отстраивать разрушенное заново. Тиранок по-прежнему остаётся искалеченной землёй, которой постоянно угрожает опасность навсегда уйти под безжалостные волны. Их романтический взгляд на прошлое находит отражение в архитектуре архаичных форм и почтении к традициям. Многие считают своим долгом помогать эльфам Земли Теней, воздавая долг Алиту Анару, который спас Анатарис, наследницу Тиранока, после смерти Бел Шанаара. Меньшинство же полагает, что воины-тени даруют возможность вернуть былое могущество их королевства.

Крейс

Крейс - дикий край тёмных лесов и суровых гор. Здесь даже детей обучают охоте и лесному ремеслу, ибо тот, кто не готов выживать в чаще, становится лёгкой добычей для свирепых зверей. Самые прославленные воины Крейса - это Белые Львы, закалённые следопыты, составляющие личную гвардию Короля-Феникса. Большинство юных эльфов Крейса стремятся заслужить право носить львиную шкуру и стоять на страже рядом со своим королём. Возможности снискать славу здесь нередки, ибо Крейс почти постоянно пребывает в состоянии войны. Тёмные эльфы совершают регулярные набеги, пытаясь проложить путь во Внутренние Королевства Ультуана. Жители Крейса - народ настороженный, они живут за частокколами, страшась опасных рощ, отравленных тёмной магией в тех лесах, где когда-то охотились на дичь. Здесь растёт недовольство: многие считают, что армии Короля-Феникса должны очистить эти земли от скверны.

Котик

Владения Котика - суровое место. Его высокие скалы и сланцевые пляжи овеяны ветрами из серы, а в окружающих морях обитают мегалодоны, морские змеи и прочие свирепые хищники глубин. Это холодное королевство, и штормы без усталости бьют в его скалистые берега. Жители Котика - народ пронизательный и закалённый, славятся своей любовью к странствиям и, говорят, проводят дома мало времени. Корабли Котика уступают по численности лишь лотернским, но их капитаны лучше знают торговые пути. Эльфы Котика - народ гордый и практичный, проявляющий стойкость и силу духа перед лицом невзгод. Воины Котика дики по меркам сдержанных собратьев из других королевств высших эльфов и предпочитают острые ощущения набегов более размеренным битвам, которые ведут иные владения. Это пристрастие снискало им в чужих землях репутацию пиратов.

ВОСПИТАНИЕ

Дети высших эльфов воспитываются с неустанным вниманием. Сама ткань их взросления соткана из традиций, долга и дисциплины. Детство асура - это путь совершенствования, где древняя мудрость сочетается со стремлением к превосходству.

В Ультуане высоко ценят образование и физическую подготовку, поэтому гимназии и школы играют важнейшую роль в жизни юных эльфов. В ранние годы царит свободная атмосфера: высшие эльфы поощряют детей рисовать, заниматься живописью и познавать мир через игру - этот подход сохраняется и в первые годы обучения. С 5 до 20 лет, когда достигается физическая зрелость, все юноши и девушки обязаны посещать школу Хоэта. В этот период их часто можно увидеть за учебой, на атлетических состязаниях или сочиняющими стихи. Школы Хоэта бывают самыми разными - от небольших деревенских зданий до величественных сооружений в городах. Более состоятельные дома и знать нередко нанимают для своих отпрысков частных наставников, чтобы продемонстрировать богатство и повысить своё положение в обществе.

Гражданское ополчение

С ранних лет высшие эльфы обязаны проходить базовую военную подготовку по владению луком, чтобы подготовиться к службе в гражданском ополчении. Говорят, что асур учится стрелять из лука ещё до того, как осваивает грамоту, - и в самом деле, воинские навыки эльфы начинают постигать одновременно с началом обучения. Исключение составляют лишь те, кто одарён магическим даром: их направляют на обучение в Сафери. Подобная вводная подготовка идёт параллельно с тем, как юный эльф выбирает дальнейшее образование или ремесло (для сельских общин это зачастую единственная возможность). В этот период многие ищут способ испытать себя: жажда острых ощущений и зов приключений заманивают некоторых в опасные ситуации или толкают в объятия культов удовольствий.

В последующие несколько десятилетий, в возрасте от 30 до 50 лет, эльф должен проявлять всё большую эмоциональную зрелость, переходя от юности к взрослой жизни. Этот жизненный рубеж отмечается обрядом вознесения - торжественным празднованием в 50 лет. Именно в ходе этих церемоний обычно объявляют о помолвках, устроенных между домами и кланами, и влюблённые обмениваются кольцами-обетами.

ВОЗНЕСЕНИЕ

Обряд Вознесения - важный жизненный рубеж. Это момент, когда эльф считается взрослым и получает от своего дома соответствующий статус и привилегии. Характер этого обряда различается в зависимости от семьи и королевства. В Крейсе распространены одиночные охотничьи вылазки, призванные продемонстрировать самостоятельность, в Сафери практикуют заучивание текстов, показывающее усердие. Некоторые предпочитают коллективные испытания - как, например, Аэсанар с Земель Теней, которые отправляют юных эльфов проникнуть в другой род и похитить у него какой-либо знак. Тех, кто попадаетея при этом, избивают и с позором отсылают назад. Крайний акт героизма также может считаться признаком эмоциональной зрелости. С момента создания гражданского ополчения всё больше эльфов предпочитают службу в стрелковых полках, чтобы обрести дисциплину и доказать свою зрелость, хотя эльфы Эатайна выбирают не следование старым традициям, а службу в береговой страже.

Празднования этого обряда также разнообразны: от помазания жрецом Матланна, как принято в Котике, до торжественных приёмов в Тираноке, на которые собирают членов семьи или дома - в зависимости от положения самого эльфа.

БЕЗ УВОЛЬНИТЕЛЬНОЙ

К персонажам обращается юный эльф в надежде, что они смогут ему помочь. Элариан Шепот Листвы, известный своей любовью к искусству и природе, должен отправиться на службу в гражданское ополчение. Элариан отчаянно стремится избежать пути насилия, но при этом не желает навлекать позор и бесчестие на свой дом. Он ищет помощи, чтобы найти решение, которое сохранило бы и его принципы, и репутацию семьи. Однако его отец - гордый эльф, который считает, что представителю их рода подобает нести службу на передовой. Он не поскупится на средства, чтобы разыскать любого, кто поможет его сыну уклониться от службы, и сурово наказать таких людей.

ЛОТЕРН И КОРОЛЬ-ФЕНИКС

Король-Феникс, избираемый советом правящих принцев, восседает на одном из тронов-близнецов Ультуана. Каждый король сам выбирает, где будет располагаться его двор, и обычно останавливается на собственном родном королевстве. Десятый Король-Феникс, Финубар Мореплаватель, разместил свой Двор Феникса в разросшемся городе Лотерн в Эатайне. Этот город надёжно защищён - его охраняют грозные морские врата, а Лотернский пролив находится во власти морской стихии, чьи капризы служат естественной преградой.

Лотерн славен изящными белыми башнями, мерцающими шпилями и утончённой архитектурой. Город немало выиграл от правления Финубара: огромные суммы были потрачены на его развитие, включая 600-футовую мраморную статую Аэнариона в гавани. Иные морские королевства обвиняют Финубара в том, что он благоволит Лотерну в ущерб остальным областям. Его же сторонники возражают, что важно производить на гостей Ультуана первое впечатление неодолимого богатства и могущества. Город служит средоточием эльфийской культуры, славится своими замысловатыми садами, огромными библиотеками и величественными дворцами. Сады Холодной погоды в пору празднеств являют собой зрелище, достойное восхищения: они наполнены искусными ледяными творениями, словно живыми, которые вызывают маги Сафери. Говорят, самые талантливые художники родом именно из Лотерна - среди них одарённый живописец Утиен Соболиная Кисть и прославленная взыскательная труппа лицедеев «Маски Лотерна».

ТАК МНОГО ПРИНЦЕВ

Все члены знатной семьи признаются принцами или принцессами разного ранга. Знатные эльфы принадлежат либо к крови Аэнариона, либо являются прямыми потомками его полководцев. Они удостоены высшей степени признания и почета, уступая лишь Королё-Фениксу. Глава самого влиятельного знатного дома в каждом королевстве именуется правящим принцем или принцессой. Чтобы семья могла причисляться к знати, она должна владеть магическим артефактом, желательно оружием, выкованным в годы правления Аэнариона.

Ниже знати находится множество дворян разных рангов. Многие из них пытаются породниться со знатными домами, дабы укрепить своё положение. Сколь бы великим богатством ни обладали купеческие дома, некоторые эльфы считают их запятнанными - ибо богатство, по их мнению, связано с корыстью и излишествами.

Двор Феникса

Расположенный в самом сердце Лотерна, дворец Короля-Феникса принадлежит к числу самых изумительных зданий в мире. Когда король находится в резиденции, в жаровнях горит магическое синее пламя. Двор представляет собой величественное собрание, украшенное искусными гобеленами, повествующими об истории города: здесь знать в роскошных одеяниях ведёт утончённые беседы. Трон Финубара, исполненный с неземным изяществом, возвышается в тронном зале, источая царственное величие и мудрость.

Взаимодействие с Королём-Фениксом строго регламентировано этикетом. В обычной беседе к нему обращаются «Ваше Величество» или «Государь», тогда как в торжественных случаях он именуется «Благословенный Асуриана». Эльфы, находящиеся в его присутствии, обязаны соблюдать почтительную дистанцию и держаться с должным почтением. Прямой взгляд на владыку запрещён, если только он сам не даст на то соизволения, и каждый должен дожидаться, когда Король-Феникс заговорит первым. Удостоившись чести обедать с его величеством, никто не смеет приступить к трапезе раньше него и не должен продолжать есть после того, как он закончил. Это побуждает приближённых есть поспешно, дабы насытиться прежде, чем Финубар утолит свой голод.

Когда Королё-Фениксу надлежит уладить распрю между домами, его решения выносятся с величайшей осмотрительностью и дипломатичностью, ибо в каждом королевстве существуют свои законы поведения. В этом ему помогает Библиотека Феникса - обширное хранилище древних текстов о былых конфликтах и дипломатических решениях, позволяющее выносить взвешенные суждения и поддерживать равновесие и согласие в обществе.

ОСАЖДЁННЫЙ ДОМ

Дом Изумрудного Моря, прославленный своими услугами по страхованию кораблей, обеспокоен растущим числом страховых случаев. Стремясь защитить свою репутацию, его представители ищут искателей приключений, чтобы те расследовали нападения, которые, как полагают, были организованы тёмными эльфами в отместку за связи дома с Тирионом и Теклисом. Дом опасается, что его доброе имя оказалось под угрозой, а если среди клиентов пойдут пересуды о том, что они становятся целями налётов, для бизнеса это может обернуться катастрофой. Поэтому к выбору потенциальных следователей они подходят с величайшей осторожностью и крайне скупно делятся сведениями, уклончиво отвечая на вопросы «как» и «почему», тщательно скрывая свои мотивы. Они отчаянно желают, чтобы никто за пределами дома не заподозрил, что они не случайно оказались в центре этой истории.

АВЕЛОРН И ВЕЧНАЯ КОРОЛЕВА

Авелорном правит Аларизель Сияющая, одиннадцатая Вечная Королева и сопровительница Ультуана. В отличие от Короля-Феникса, титул Вечной Королевы передаётся по наследству - от матери к дочери. Новоизбранный Король-Феникс отправляется в Авелорн для ритуального брака с Вечной Королевой. Их союз, предназначенный для зачатия дочери - Вечного Дитя, - длится всего один год, после чего каждый волен идти своей дорогой и брать собственных супругов. Со временем Вечное Дитя наследует матери как владычица Авелорна и избранная представительница богини Иши.

Владения Авелорна - политическая сила, уступающая лишь Эатайну, но также и один из важнейших духовных центров Ультуана. Вечная Королева имеет огромное влияние на общественное сознание высших эльфов, укрепляя их общие ценности, традиции и чувство предназначения. Таким образом, Авелорн существует не только как физическое королевство, но и как символическое сердце Ультуана.

В Авелорне сложилось особое общественное устройство, отличное от остального Ультуана. Семьи здесь именуются родственными союзами, которые объединяются в кланы. Среди них единомышленники - не обязательно родственники - спланиваются вокруг общих идеалов, образуя общественные сети, называемые содружествами. Отдельные эльфы могут на протяжении жизни переходить из одного содружества в другое по мере смены интересов, однако узы содружества очень сильны, и отказ от этих связей порой может расцениваться как предательство. Более мелкие группы, называемые дружескими кругами, создаются по мере необходимости для выполнения конкретных задач перед своим родственным союзом.

Двор Вечной Королевы

Двор Вечной Королевы - это кочующее, карнавальное зрелище, движущееся по лесу. Днём меж деревьев разносятся пение и смех, а по ночам обнажённые танцоры кружатся в вихре среди пиршеств и веселья. Сама Вечная Королева редко появляется открыто, разве что желая пригласить в своё странствие по лесу прославленных художников, танцоров, поэтов, ремесленников или магов. Соперничество за её благосклонность невероятно остро, ибо величайшая честь - быть избранным супругом или прислужницей Вечной Королевы.

Авелорн издавна считался местом убежища. Те, кто ищет защиты от правящего принца или от суда Двора Феникса, могут просить здесь убежища. Их дело слушается перед Вечной Королевой, и только она дарует или отвергает прошение. Исторически Король-Феникс и Вечная Королева образуют противовесы, уравновешивающие общество высших эльфов: первый - воинственный экспансионист, вторая - мирная интровертка. Однако в последнее время Вечная Королева вопреки традиционным ожиданиям стала проявлять более личную заинтересованность в командовании армиями высших эльфов, тогда как Король-Феникс остаётся в Лотерне.

ОСТРОВ ВОЗРОЖДЕНИЯ

У побережья Авелорна лежит Остров Возрождения, священный для Богини-Матери Иши. Её храм-пещеру можно найти в глубинах прекрасной долины Геан. Именно здесь Вечная Королева венчается на царствование жрицами-прорицательницами Иши, которые совершают множество таинственных обрядов, коих не дано видеть ни одному эльфу мужского пола. Все женщины высших эльфов обязаны совершить паломничество сюда хотя бы раз в жизни.

ПОТОМКИ АЭНАРИОНА

Род Аэнариона продолжился через потомков Морелиона и Иврейн - его детей от Вечной Королевы Астаризель. Пока Иврейн принимала мантию Вечной Королевы, Морелион не проявлял интереса к политике и поначалу довольствовался тем, что оставался в Авелорне, охраняя сестру. Позже, движимый жадной странствий, он объездил многие земли, после чего удалился на острова на востоке Известного Мира.

Каледор Укротитель Драконов предрёк, что все потомки Аэнариона будут наделены дарами, но также унаследуют проклятие, которое слишком часто будет проявляться как порча - физическая, умственная или духовная. Поэтому всех отпрысков рода Аэнариона приводят к правящему Королю-Фениксу, дабы удостовериться, что они не представляют угрозы для Ультуана. Их отправляют на Остров Пламени, где совершаются прорицания, а жрецы в святилище Асуриана определяют их судьбу.

ТЕНИ СУДЬБЫ

Талариан Звёздная Бровь, юный эльф, которому предстоит пройти обряд Вознесения, исчез. Будучи потомком Морелиона, жрецы опасаются, что исчезновение Талариана может быть вызвано проклятием Аэнариона. Посему они ищут помощи - как можно более скрытной - чтобы отыскать юношу и доставить его обратно для испытания. Что движет молодым эльфом? Впадает ли он в безумную ярость, или же он просто боится того, в чём его могут обвинить?

САФЕРИ И МАГИ

Хотя в Сафери есть правящий принц, землями управляет совет могущественных архимагов. Дворцы и виллы каждого из них отражают причуды, поэтому среди них нет и двух одинаковых. Самое выдающееся здание в Сафери - Белая башня Хоэта, иглообразное сооружение из белого мрамора, уходящее в небеса. Она была создана, чтобы централизовать обучение магии и служить хранилищем сведений, собранных со всего мира. У неё есть собственная магическая защита, и здесь находится Орден Мастеров Меча. Почти все эльфийские учёные в какой-то момент посещают Сафери, чтобы изучать её величественные библиотеки и размышлять у святынь Хоэта.

Совет магов

Совет магов, возглавляемый Верховным хранителем знаний Теклисом, собирается в Белой башне, чтобы обсуждать вопросы магического управления, защиты и равновесия между порядком и хаосом. Его члены известны лишь друг другу, а места занимают только по приглашению - за исключением правящего принца Сафери, который получает место в силу своего положения. Совет отбирает магов для службы в армиях Короля-Феникса и назначает советников при дворах принцев в других королевствах. Это даёт Совету значительное влияние на иные владения и возможность влиять на судьбу высших эльфов.

Хранители знаний Хоэта

Большинство эльфийских учёных посвящают себя одной области знания, достигая глубины понимания, недоступной большинству других рас. Немногие обладают сосредоточенностью, чтобы овладеть более чем одной дисциплиной. Тех же, кто справляется с этим, называют «хранителями знаний». Полагая, что дисциплинированный ум должен сочетаться с дисциплинированным телом, эти прославленные учёные также являются искусными воинами. Почти все эльфы Ультуана почитают таланты хранителя знаний Хоэта, и когда он проходит через королевство в поисках знаний, к его мудрости часто обращаются, чтобы уладить споры или решить проблемы.

Орден Мастеров Меча

Когда магические традиции были централизованы, среди приглашённых в Белую башню оказались и те, кто стремился овладеть искусством танца с мечом - древней традицией боевого искусства, направляющей Ветры магии через движения мастера меча, чтобы затем высвободить их с выверенной точностью. Пришедшие сформировали Орден Мастеров Меча и стали стражами Белой башни Хоэта. Юные эльфы стремятся пополнить их ряды, ибо мастера меча почитаемы по всему Ультуану, однако лишь избранные удостоиваются чести быть принятыми в орден.



НАГАРРОТ, НАГАРИТ И МЕЖДОУСОБИЦА

Почти 5200 лет прошло с момента Раскола, однако раны всё ещё кровоточат, и война между асурами и друкаями грозит вступить в новую фазу ожесточённости. Высшие эльфы по-прежнему кипят от ярости на эльфов Нагаррота за то, что те разорвали их народ на части, за их непрекращающиеся набеги и беспощадную жестокость. Они ненавидят друкаев, видя в них напоминание о том, к чему приводит потакание тёмным, более эмоциональным сторонам эльфийской природы. Асуры также боятся друкаев - те являют собой страшное отражение в зеркале.

Бывали века, когда Ультуан полагал, что тёмные эльфы выродились, что их огонь угас в холодных пустошах Нагаррота. В правление Аэтиса многие считали Малериона мёртвым, а его народ - более не угрозой. Высшие эльфы погрузились в благодушие, пока вторжение 2301 К.И. не явило им истину. С тех пор обитатели Ультуана остаются настороже, всегда помня о коварстве Малериона и Морати.

БЕСКОНЕЧНАЯ РАСПЛАТА

Тёмные эльфы сражаются, чтобы вернуть бывшие территории Нагарита - в особенности северные острова и разрушенные Земли Теней Нагарита. Мстительные воины-тени под командованием Алита Анара сдерживают их натиск. Друкаи также жаждут завладеть Проклятым островом и руинами Тор Анлека. Далее вдоль побережья корабли друкаев каждое время года совершают набеги на Крейсе и Котик, пытаясь закрепиться на материке.

Тёмные эльфы нападают на Ультуан ради рабов, чтобы похитить ценных чёрных коней из Эллириона и чтобы сеять ужас во Внешних Королевствах. Малерион и его владыки ужаса ведут войну не столько физическую, сколько психологическую - стремясь показать асурам, что те никогда не будут в безопасности, даже на своём зачарованном острове.

Асуры, однако, не ограничиваются одной лишь обороной. Они предпринимают ответные рейды на поселения тёмных эльфов, сжигая корабли и стирая с лица земли целые общины. Агрессивно настроенные круги в Тираноке, Крейсе и Нагарите требуют полномасштабного вторжения в Нагаррот, однако немногие рейды асуров проникают глубоко во внутренние владения Короля Ужаса. Суровый климат сам по себе является испытанием даже для друкаев, не говоря уже об армии асуров.

Флоты высших эльфов отслеживают и уничтожают корабли тёмных эльфов, патрулируя океаны. Военно-морские силы Ультуана обычно господствуют на волнах, хотя немногие адмиралы способны одолеть чёрный ковчег или флоты Повелителя кракенов Локхира Жестокосердного. Владыка морей Эйслин клянётся, что потопит каждый корабль друкаев прежде, чем обретёт покой - возможно, потому, что Повелитель кракенов однажды одолел его в бою.

ТАЙНАЯ ВОЙНА

Друкаи столь же коварны и изощренны, как и их родичи. Они терпеливы и искусны в проникновении - как на Ультуан, так и в эльфийские колонии по всему миру. Позорным примером служит принц Илтарис - агент Малериона, веками живший в Лотерне как уважаемый учёный. Из тени он совершал незаметные диверсии и убийства, кульминацией чего стало умерщвление десятой Вечной Королевы, Эстриэль Серебряной. Во время вторжения 2301 К.И. он раскрыл себя как Уриан Отравленный Клинок и встретил свой конец в поединке с бывшим другом и спарринг-партнёром, принцем Тирионом.

Шпионы тёмных эльфов внедряются в общество высших эльфов, передавая тайны Малериону и своим хозяевам с помощью магической связи. Их противники из числа асуров ведут против этих агентов друкаев скрытую войну, стремясь разоблачить их и сорвать их замыслы. Лазутчики высших эльфов в Нагарроте вынуждены проявлять чудовищную жестокость, чтобы сохранить своё прикрытие. Воинственные воины-тени - единственные эльфы, кто берёт на себя это бремя без особых угрызений совести.

Тёмные эльфы искусно манипулируют другими расами, особенно людьми. Набеги норскийцев на Ультуан порой организуются по наущению друкаев. Подобно тому, как интриги Малериона разожгли Войну из-за Бороды, агенты тёмных эльфов ныне разжигают антиэльфийские настроения в Старом Свете. Они надеются ослабить влияние асуров и их союзы с младшими расами.

Тёмные эльфы используют культы удовольствий, чтобы подорвать решимость и боеготовность асуров: переодетые чародейки подстрекают их поклоняться Атарти или даже Слаанеш. Существуют также эзотерические мистические культы асуров, осквернённые внедрившимися друкаями, - например, воинские братства, пропагандирующие поклонение Кхейну.

ОТНОШЕНИЕ К ДРУГИМ НАРОДАМ

Согласно эльфийской традиции, асуры унаследовали право управлять миром от Древних, когда спасли планету от нашествия Хаоса и тем самым избавили все остальные расы от уничтожения. Высшие эльфы не замечают или отвергают любые утверждения, что другие - например, таинственные слааны или гномий бог Гримнир - могли сыграть роль в предотвращении конца света.

Неудивительно, что эльфы считают другие расы низшими. Однако среди асуров существуют разные взгляды на не-эльфов - ниже представлено общее мнение, а не точка зрения каждого отдельного эльфа.

ЛЕСНЫЕ ЭЛЬФЫ

Хотя эльфы, живущие в Старом Свете, происходят от эльфов Ультуана, они не признают власть Трона Феникса.

Азраи

Асуры не доверяют азраям. Многие считают, что лесные эльфы переняли примитивные обычаи. Протокол, дисциплина и почитание Асуриана были оставлены ради попытки обрести мифическую дикость прошлого. Высшие эльфы подозревают, что азраи не смогли подавить тёмную сторону эльфийской души.

Другие высшие эльфы считают азраев родичами, которым пошло бы на пользу более тесное подчинение, особенно Авелорну. Несмотря на своё неодобрение, азраи всё же остаются эльфами, а значит, лучшими союзниками, чем другие расы. Послы высших эльфов иногда посещают Атель Лорен, хотя их тяготит необходимость такого путешествия вглубь лесов. Эмиссары азраев на Ультуане встречаются крайне редко.

Эонир

Высшие эльфы относятся к эонир Лаурелорна как к исторической детали, незначительному анклаву, чьё упрямство позволило им отдалиться от власти Короля-Феникса и Вечной Королевы. Однако их легче понять, чем азраев, и высшие эльфы соблюдают хорошие манеры и скрывают своё высокомерие в обществе эонир. Более воинственно настроенные асуры считают, что эонир должны вернуться под власть Ультуана, и даже шепчутся, что те торгуют с друкаями, а значит, их следует принудить к повиновению силой. Меньшинство эльфов проявляет интерес к тем сторонам жизни эонир, которые, кажется, сохранили эльфийскую культуру эпохи до Раскола.

Люди

Отношение высших эльфов к людскому племени сильно варьируется, хотя при любых обстоятельствах остаётся покровительственным. Предубеждённые асуры презируют этих грязных примитивов и предпочитают сдерживать их и контролировать на расстоянии. Другие находят жизненную силу и наивность человеческой культуры увлекательными и бодрящими - им любопытно, как такие простые, недолговечные создания могут процветать, строя энергичную цивилизацию в смертоносном мире. Молодые эльфы, охваченные жадой странствий, часто путешествуют по Старому Свету в рамках своего образования, посещая различные места Элсин Арван и развлекаясь наблюдением за выходками людей.

Империя и Мариенбург

Империя - популярная тема для споров среди более открытых внешнему миру эльфов Ультуана. Прагматики объясняют, что Империя является главной державой Старого Света, и даже самый высокомерный высший эльф должен признать её влияние и будущую роль в противостоянии Хаосу - в идеале под руководством превосходных эльфийских умов.

Другие выражают обеспокоенность тем, что мужчины и женщины Империи кажутся чрезмерно подверженными порче, ведь многие из самых опасных чемпионов Хаоса вышли именно из земли Сигмара. Влияние гномов на Империю также вызывает тревогу - впечатлительные люди могут перенять антиэльфийские настроения от этого низкорослого народа.

Отношение к Мариенбургу скорее положительное, поскольку большинство эльфов полагают, что этот город находится в руках эмиссаров Ультуана - Бросовые земли обрели независимость благодаря их дипломатии и морской мощи, в конце концов. Манипулировать алчными жителями Бросовых земель кажется исключительно легко, хотя те, кто хорошо знает город, видят, что дела обстоят сложнее, чем кажется с точки зрения Ультуана.

Бретония

Высшие эльфы, посещающие Бретонию, подозревают, что человеческое общество находится под влиянием Атель Лорена. В поведении и добродетелях рыцарского правящего класса есть что-то неуловимо знакомое, хотя трудно определить точную природу этого сходства. Купцы и путешественники-асуры чувствуют себя в бретонских портовых городах комфортнее, чем в городах других государств Старого Света. Жители Бретонии обычно проявляют подобающую долю почтения и благожелательности в общении с эльфами. Несколько небольших колоний на западном побережье следят за бретонцами — Тор Солейл, Тор Бидуз близ Брионны, Тор Мартель и остров Безмолвия. В каждом из этих форпостов размещается крошечный гарнизон, главным образом для того, чтобы обеспечивать безопасную гавань для эльфийских кораблей.

Тилея и Эсталия

Высшие эльфы относятся к Тилеи и Эсталии со снисходительным добродушием. Южный Старый Свет - популярное направление для асуров, путешествующих с целью изучения руин старых эльфийских поселений. Они наслаждаются приятным климатом и ценят наивный примитивизм великих художников Тилеи. После того как Финубар вернулся из Тилеи с рассказами об армиях наёмников, появились авантюрно настроенные эльфы, которые даже отваживаются сражаться среди Псов Войны - ради славы и монет. Среди асуров ходят слухи, что эльфийские принцы в Луччини и Магритте участвуют в дружеском соревновании, используя князей Тилеи и Эсталии как пешек, которых подталкивают сражаться в мелких стычках ради неясных целей.

Кислев

У высших эльфов мало дел с кислевитами за пределами Эренграда. Эта страна негостеприимна, а её народ трудно понять даже другим людям. Однако рассказы о стойкости кислевитов перед лицом Хаоса хорошо известны, и воинственные асуры считают их стойкими союзниками, когда северные племена устремляются на юг, в Старый Свет.

Великий Катай

Жители Великого Катая считаются в целом более утончёнными, чем жители Старого Света - торговля с Небесной Империей началась раньше, чем контакты с другими людьми, и эльфы уважают правящих там драконов. Чувства эти не взаимны, ибо катаяцы находят обращение асуров с драконами непочтительным - те относятся к ним не более чем как к равным.

Ультуан

В Лотерне есть обширный Иноземный квартал, где люди со всего мира могут жить и торговать с эльфами этого города. Эльфы Лотерна привыкли к тому, что люди живут среди них, и, хотя они осуждают растущее их число и своеобразный запах человечества, они ценят богатства и товары, которые благодаря этому поступают в город.

В остальных королевствах большинство высших эльфов предпочли бы вообще не допускать людей на Ультуан. Им почти никогда не позволяют селиться где-либо ещё на острове, а люди-путешественники встречаются крайне редко и их едва терпят - их присутствие требует поддержки могущественного покровителя из числа высших эльфов.

Норска

Основная масса норскийцев известна как рейдеры-оппортунисты, отмеченные Хаосом, которые не раз пытались грабить Ультуан. Однако эльфы достаточно умны, чтобы различать разные культуры норскийцев, и не считают, что все они - худшие из людей. Существуют норскийцы, которые торгуют с Лотерном, хотя лотернская морская стража держит их под очень пристальным наблюдением.

Гномы

Война из-за Бороды оставила глубокие шрамы между древними расами. Гномы по своей природе упрямые, а их общество подвижно обидами - их неприязнь к высшим эльфам легендарна, хотя она редко перерастает в открытую битву. Для высших эльфов дела обстоят сложнее.

Высшим эльфам трудно видеть в гномах равных. В глазах асуров они физически уродливы, странно пахнут и ведут себя с грубой прямолинейностью. Гордость асуров была уязвлена отступлением из Старого Света, а присутствие подлинной Короны Феникса в сокровищницах Караз-а-Карака служит постоянным напоминанием о поражении от этого неприглядного вида.

И всё же...спустя 4000 лет неприязни многие высшие эльфы остерегаются гномьего упрямства. Эльфы по-прежнему уважают стойкость гномов, их боевое мастерство, ремесленные и навыки к механике. Пока взаимное недоверие не перерастает в войну, эльфы оставляют гномов вариться в их собственной обиде. Две расы иногда объединяются против более тёмных угроз - хотя это может привести к новым взаимным обвинениям.

Некоторые высшие эльфы всё же ладят с гномами... и некоторые гномы готовы отбросить предрассудки. В Лотерне даже живут гномы-торговцы, хотя они происходят исключительно из тех гномьих кланов, что обитают в границах Империи.

Люстрия

Учёные-асуры знают о слаанах больше, чем большинство других... но и это знание остаётся весьма скудным. Архимаги в Белой башне собрали отрывочный корпус знаний о Древних, почерпнутый главным образом из реликвий, а не из непосредственного опыта. Они недооценивают слаанов, полагая их не более чем неисправимо деградировавшими, почти лишёнными разума слугами Древних. Более подробно о том, что асурам известно о континенте и его истории, см. в книге Люстрия, глава 1.

ВОЙСКА УЛЬТУАНА

Культура воинской гордости Ультуана берёт начало во времена Аэнариона. Сияющие фаланги высших эльфов выступают в дисциплинированных рядах, великолепные в своём облачении. Чего армиям асуров недостаёт в численности, то они восполняют боевым мастерством и стратегическим гением.

Все высшие эльфы обучаются военному делу. Морваэль Порывистый учредил систему воинской повинности, предписав всем асурам нести службу в качестве солдат-граждан. Он повелел им обучаться и сражаться в рядах лучников, прежде чем перейти в отряды копейщиков. Каждый эльф должен обеспечить себя собственным снаряжением, включая доспехи и одеяния, которые по обычаю имеют белый цвет, символизирующий чистоту и смерть.

Офицеры набираются из знати высших эльфов, которые также должны пройти подготовку в качестве лучников и копейщиков перед повышением до командной должности. В теории офицеры должны быть опытными воинами, однако интриги и фракционная борьба в высших эшелонах подрывают принципы меритократии. Генералы всегда принадлежат к знатым родам и могут быть магами - армии высших эльфов часто приводят с собой могущественных заклинателей.

Любой дворянин имеет право носить шлем *итильтаэн*, вступая в ряды рыцарей Серебряных Шлемов - исключительно искусных кавалеристов, которые обычно возглавляют атаку в битве. Специализированная кавалерия предоставляет в распоряжение генерала разнообразную тактику. Искусные наездники Эллириона сражаются как универсальная лёгкая конница с копьём и луком.

Принцы-драконы Каледора - тяжёлые рыцари, облачённые в украшенные драконьи попоны, напоминающие о традиционном скакуне знати Каледора. Колесничный бой - древнее искусство, которое до сих пор применяется воинами-дворянами королевства Тиранок.

Когда Ультуану угрожает опасность, на поле выходит Стража Феникса. Эти безмолвные стражи святилища Асуриана защищены своим богом и наделены способностью видеть значение событий на поле боя прежде, чем они свершатся. Белые Львы Крейса - личная гвардия Короля-Феникса, прославленная своей физической силой и владением огромными двуручными секирами. Эквивалент сил Вечной Королевы - девы-защитницы, искусные лучницы и копейщицы. Лотернская морская стража сражается на кораблях и на стенах своего города с копьём и луком - этот обычай переняли и другие морские эльфийские культуры. Зловещие воины-тени Нагарита действуют как разведчики и застрельщики, посвятив себя охоте на тёмных эльфов, где бы те не были обнаружены.

В мирное время армии высших эльфов патрулируют побережье и совершают вылазки в горы Аннулии, чтобы разобраться с беспокойными чудовищами. Они тренируются непрерывно, а граждане постоянно сменяют друг друга в полках, чтобы оставаться боеготовыми. Войска сопровождают экспедиции за пределы Ультуана, чтобы защищать важных особ или помогать в исследованиях. Более воинственно настроенные принцы стремятся держать асуров в состоянии военной готовности. Они страшатся благодушия и праздности, которые позволят культам удовольствий вновь процветать.



ФОРПОСТЫ ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ

Тысячи лет назад высшие эльфы основали колонии по всему Известному Миру. Сотни из них пали в войнах или катастрофах, но некоторые сохранились.

Цитадель Сумерек. Цитадель Сумерек - самый значительный оплот высших эльфов в Люстрии, возвышающийся над проливом между полуостровом Анурелл и Южными Пустошами. Сама цитадель представляет собой высокий игольчатый шпиль среди нескольких поселений на окрестных островах, а под бастионом укрыта просторная военно-морская гавань. Хранительницей крепости является адмирал Джахутрин Морской Блеск, которая присягает на верность как Иврессе, так и Лотерну. Более подробно о Цитадели Сумерек см. в книге *Люстрия*.

Итель Ориор. К югу от Старого Света лежит крошечный остров, окутанный красным туманом, известный мореходам как Остров Крови. Во времена Аэнариона там обнаружили опасный разрыв в реальности, который был запечатан благодаря жертве двенадцати доблестных рыцарей. Ныне остров охраняет небольшой гарнизон высших эльфов под командованием мага Конариона.

Крепость Рассвета. Крепость Рассвета стоит на острове у мыса Южных Земель, воздвигнутая вокруг гигантского путевого камня, с окружающими башнями, расположенными по спирали. На острове есть несколько городов и верфей высших эльфов. Флот крепости патрулирует пролив между Великим Океаном и Морем Ужаса.

Тор Элазор. Тор Элазор расположен в Море Ужаса, на негостеприимном скалистом острове. Двойные бастионы охраняют оба конца широкой песчаной бухты, а жилища тянутся по склонам между ними. Остров является источником прекрасной белой глины, ценимой для производства керамики. В 2408 К.И. тёмные эльфы совершили набег на остров, оставив его опустевшим. Лорд Амон был отправлен сюда с новым гарнизоном. Он старается извлечь максимум из сложившейся ситуации, хотя восстановление идёт медленно.

Башня Звёзд. Сестра Башни Солнца представляет собой укреплённое поселение высоко на вершине острова, окружённое головокружительными скалами и лесистыми долинами. Хранительница знаний Алтирия следит за Побережьем Блуждающих Мангровых Зарослей Южных Земель. Она - учёная чародейка, чувствующая себя гораздо комфортнее за исследованиями, чем на посту лидера.

Тор Элитис. Острова Элитис - архипелаг у западного побережья Люстрии. Колонисты там пребывают в тревоге с тех пор, как провидица Ингмир сообщила о видениях - полчища демонов наступают с юга и наводняют острова. На Ультуан пришли вести, что совет хранителя планирует эвакуировать колонию.

Башня Солнца. Эта алебастровая крепость следит за морскими путями через южный океан. Хранитель принц Квирелион - выходец из Каледора, хранящий традиции своей родины. Каждые десять лет Вечная Королева со своим двором прибывает сюда. Они пробиваются через джунгли острова, сражаясь со странными зверолодами, чтобы добраться до заросшего монолита. Здесь Вечная Королева совершает ритуал, который, как верят, предотвращает падение Морслиба, известного эльфам как *Сариур на Йенлуи*, на мир.

Город Шпилей. Этот форпост потрясающей красоты стоит на побережье к югу от Гор Скорби. Сияющие голубые изразцы покрывают шпили и купола поселения. Город был основан в правление Бел Шанаара и расположен близ торговых путей с запада на восток, хотя большинство посетителей прибывают морем. Хранитель принц Орианиан - поэт, тоскующий по жизни в Лотерне. При его небрежном управлении Город Шпилей становится убежищем для мореходов с сомнительной репутацией.

Арнхейм. Арнхейм находится на границе владений тёмных эльфов - колония, цепляющаяся за существование благодаря непрерывной бдительности армии и своему расположению на острове среди десятков глубоких проливов. Стены здесь толстые и гладкие, сложенные из тёмно-серого гранита. По меркам высших эльфов, они функциональны и прочны. Тёмные эльфы на протяжении веков несколько раз захватывали, оккупировали и изгонялись из Арнхейма. Высшие эльфы Тиранока и Нагарита клянутся защищать Арнхейм, поскольку он стоит на важном узле сети путевых камней, служит убежищем для кораблей высших эльфов, плывущих в Люстрию из Тиранока, а также является плацдармом для атак на Наггарот и силы Короля Ужаса.

Башня Восходящего Солнца. К югу от Ниппона, среди руин пирамид, возвышается удалённый форпост - Башня Восходящего Солнца. Её древние камни источают тепло по причинам, которых высшие эльфы пока не понимают. Колонисты обеспечивают безопасную гавань и торговлю с кораблями из Ниппона, а также следят за морскими путями к Черепашьим Островам.

ОРУЖЕЙНАЯ ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ

На рынках и в торговых домах Ультуана все товары создаются эльфами для эльфов. За исключением простых расходных материалов, предметы, приобретённые на эльфийских рынках, всегда обладают как минимум одним уровнем достоинств *прочный* и *красивый*.

ЭЛЬФИЙСКИЕ РЫНКИ

Цены и доступность предметов, перечисленных здесь, действительны только для рынков в городах и поселениях высших эльфов. Даже самые обычные вещи, такие как травы, собранные в Авелорне, или мечи, выкованные эльфийскими кузнецами, рассматривались бы на рынках Империи как экзотические диковины или бесценные древности.

Асуры используют собственную монетную систему, основанную на крупных монетах из чистого золота, называемых драконами. Один дракон может быть равен дюжине золотых крон. Торгуя друг с другом, эльфийские купцы чаще склонны к справедливому обмену товарами или услугами равной ценности. Людские купцы, посещающие Ультуан, обнаружат, что на мелкие сделки начисляются дополнительные сборы, компенсирующие неудобства работы с человеческой монетой.

Ради удобства цены по-прежнему указываются в кронах, шиллингах и пенни, даже если настоящие монеты, используемые эльфами, будут иными и стоить больше в пересчёте на драгоценные металлы, из которых они отчеканены.

Уникальная доступность

Некоторые предметы, описанные в этом разделе, могут встречаться среди снаряжения эльфийских героев и удачливых искателей приключений, но их не продают на рынках. Шлемы из итильмара и двуручные мечи Хоэта создаются с учётом особенностей конкретных владельцев и предназначения. Это драгоценные сокровища Ультуана, и они не продаются.

При создании предмета с *уникальной* доступностью сложность считается как для *экзотического* предмета. Сырьё стоит четверть стоимости предмета по всему Ультуану, но за его пределами - значительно дороже (даже добыча таких материалов, как итильмаровая руда или древесина из ночного вяза за пределами Ультуана, может считаться среди высших эльфов предосудительным делом).

Указанные цены отражают возможность того, что такой предмет попадёт на рынок в результате кражи, мародёрства или отчаяния. Однако предметы с *уникальной* доступностью производятся по сложным технологиям и в столь малом количестве, что почти никогда не появляются в продаже. Такой предмет может быть дарован персонажу, если он проявит себя в соответствующей карьере, что избавит его от необходимости покупать его. Но те, кто предоставил такой предмет, не потерпят его ненадлежащего использования. Если персонаж с уникальным предметом будет замечен в его использовании в злых или бесчестных целях, большинство асуров сочтут его врагом.

В следующем списке приведены подробности об оружии, которое часто используют воины Ультуана, и (за исключением уникальных предметов) оно может быть найдено на рынках. Обратите внимание, что перечисленное оружие - это практически минимум, который эльфийский мастер согласится изготовить. Многие такие предметы обладают дополнительными уровнями достоинств *прочный*, *красивый* или *облегчённый* и стоят значительно дороже.



ОСНОВНОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Оружие	Цена	Вес	Доступность	Длина	Урон	Достоинства и изъяны
ОСНОВНОЕ						
Меч	4КР	1	Распространённое	Средняя	+РС+4	Красивый 1, прочный 1
Кинжал	3КР 4/-	0	Распространённое	Очень короткое	+РС+2	Красивый 1, прочный 1
Щит	8КР	1	Распространённое	Очень короткое	+РС+2	Защитное, красивый 1, прочный 1, щит 2
КАВАЛЕРИЙСКОЕ						
Кавалерийское копьё*	4КР	3	Раритет	Очень длинное	+РС+6*	Красивый 1, пронзающее, прочный 1, сокрушающее
ДРЕВКОВОЕ						
^(2P) Алебарда	8КР	3	Распространённое	Длинное	+РС+4	Защитное, красивый 1, пронзающее, прочный 1, разрубающее
^(2P) Копьё	3КР	2	Распространённое	Очень длинное	+РС+4	Красивый 1, пронзающее, прочный 1
ДВУРУЧНОЕ						
^(2P) Двуручный топор	16КР	3	Редкое	Длинное	+РС+6	Красивый 1, массивное, прочный 1, разрубающее, сокрушающее
^(2P) Двуручный меч Хоэта	2000КР	2	Уникальное	Длинное	+РС+6	Грозное, красивый 3, прочный 3, разрубающее

*Кавалерийское копьё считается импровизированным оружием, когда используется не при АТАКЕ С РАЗГОНА

Двуручный меч Хоэта: Выкованный под Башней Хоэта с использованием техник, которым завидуют даже жрецы Ваула, этот магический клинок едва ли уступает в длине росту эльфа. Безупречно сбалансированный, наделённый чарами при ковке и закалке стали - ради достижения совершенства, -

украшенный изящными узорами на лезвии и рукояти, каждый экземпляр является уникальным творением искусства. Хотя мечи создаются с помощью магии, сами клинки зачарованными не считаются. Однако они необходимы для исполнения техник танца с мечом (см. стр. 68).

Почему у эльфов щит перестал быть щадящим, и куда делись каноничные эльфийские одноручные пехотные копьё - история, которую умамчивают даже самые болтливые эльфы



БРОНЯ

Броня	Цена	Вес	Доступность	Эффект	Зоны попадания	Класс брони	Достоинства и изъяны
ИТИЛЬМАРОВЫЕ ЛАТЫ*							
Латная кираса	1280КР	1	Уникальное	-	Торс	2	Красивый 2, непробиваемая, прочный 2, уязвимые места
Открытый шлем	256КР	0	Уникальное	-10 к наблюдательности	Голова	2	Красивый 2, неполная, прочный 2
Латные наручи	1024КР	1	Уникальное	-	Руки	2	Красивый 2, непробиваемая, прочный 2, уязвимые места
Латные поножи	1280КР	1	Уникальное	-10 к скрытности	Ноги	2	Красивый 2, непробиваемая, прочный 2, уязвимые места
Глухой шлем	384КР	0	Уникальное	-20 к наблюдательности	Голова	2	Красивый 2, непробиваемая, прочный 2, уязвимые места
Шлем итильтаен	1536КР	0	Уникальное	-20 к наблюдательности	Голова	2	Красивый 4, непробиваемая, прочный 2, уязвимые места
ДРАКОНЬЯ БРОНЯ*							
Латная кираса	10240КР	3	Уникальное		Торс	2	Красивый 2, непробиваемая, прочный 3, уязвимые места
Открытый шлем	2048КР	1	Уникальное	-10 к наблюдательности	Голова	2	Красивый 2, неполная, прочный 3
Латные наручи	8192КР	3	Уникальное		Руки	2	Красивый 2, непробиваемая, прочный 3, уязвимые места
Латные поножи	10240КР	3	Уникальное	-10 к скрытности	Ноги	2	Красивый 2, непробиваемая, прочный 3, уязвимые места
Глухой шлем	3072КР	2	Уникальное	-20 к наблюдательности	Голова	2	Красивый 2, непробиваемая, прочный 3, уязвимые места
ШКУРА БЕЛОГО ЛЬВА							
Плащ	20КР	2	Экзотическое	-	Торс	2	Верхняя одежда, красивый 2, неполная

*Итильмаровые и драконьи доспехи во всех случаях, кроме оговорённых, считаются латными, и дают -10 к скрытности, если надеты

Итильмаровые доспехи: Величайшим из окутанных паром пиков Драконьего Хребта является вулкан под названием Наковальня Ваула, легендарная обитель бога-кузнеца. Единственная в мире жила итильмара находится именно там. Эльфы не ведут разработку на склонах вулкана, но собирают куски руды, которые выпадают из горных пород при толчках.

Итильмар означает «небесное серебро» - за лёгкость, блеск и неподвластность коррозии, однако это слово также можно перевести как «звёздная сталь», что говорит о его прочности. Секреты правильнойковки итильмара ревностно охраняются жрецами-кузнецами Ваула. За многие века было выковано немало итильмаровых доспехов, и те, что были созданы во времена Аэнариона, остаются столь же крепкими и блестящими, как и только что изготовленные.

Хотя итильмаровая броня легка, она всё же громоздка, поэтому элемент итильмаровых лат, который просто несут (а не носят на себе), имеет минимальный вес 1.

*ПОЧЕМУ БЫ ТОГДА ШЛЕМАМ НЕ ПРОПИСАТЬ 1 ВЕСА?
ОЧЕРЕДНАЯ ЭЛЬФИЙСКАЯ ТАЙНА, ОКУТАННАЯ СРАКОМ.*

Цены на итильмаровые латы были приведены, однако этот металл также может использоваться дляковки чешуйчатых и кольчужных доспехов или конской брони. Итильмаровая броня всегда имеет *уникальную* доступность и стоит баснословно дорого. Чтобы рассчитать цену такого изделия, возьмите стоимость обычного аналога и удвойте её семь раз (то есть умножьте на 128). Так, кольчужный капюшон из **основной книги правил WFRP** ценой в 1 крону будет стоить 128 крон, если сделан из итильмара, а набор латных наручей (8 крон) обойдётся в 1024 кроны и так далее. В таблице выше приведены цены на распространённые итильмаровые предметы.

Драконья броня: Эта магическая кольчуга также выковывается в оружейных мастерских Наковальни Ваула. Она изготавливается из специально созданной зачарованной стали, магически устойчивой к экстремальному нагреву. Драконьей бронёй могут считаться только латные доспехи.

Если в зону попадания, защищённую драконьей бронёй, наносится атака, которая должна вызвать состояние *охвачен огнём*, это состояние игнорируется. Если персонаж, облачённый в полный комплект драконьей брони, сталкивается с обстоятельствами, которые должны вызвать состояние *охвачен огнём* вне зависимости от того, в какую часть тела попали, это состояние игнорируется. Однако персонаж, носящий лишь отдельные части драконьей брони, не получит этой защиты.

Более того, броня обеспечивает значительную защиту от атак, наносящих урон за счёт высокой температуры. Если атака так или иначе основана на тепле (например, дыхание дракона или заклинание из Школы Огня), то любая зона попадания, защищённая драконьей бронёй, получает следующие преимущества:

- ❖ Если указано, что атака игнорирует броню, она не может игнорировать драконью броню.
- ❖ Класс брони драконьего доспеха удваивается против такой атаки.

По усмотрению ведущего драконья броня также может защищать от других форм тепла или огня. Хотя она и оберегает владельца от кратковременных всплесков прямого жара, она не спасает от недостатка воздуха, ядовитых испарений или ослепляющего дыма. Носитель драконьей брони всё ещё страдает от воздействия экстремальной температуры, и если он остаётся в жаркой среде, возможности брони ограничены - персонаж в драконьей броне может выдержать попадание горячей лавы, но он не сможет плавать в кальдере действующего вулкана.

Части драконьей брони всегда обладают *уникальной* доступностью и чрезвычайно дороги. Чтобы рассчитать стоимость одной части драконьей брони, возьмите указанную цену обычного аналога и удвойте её десять раз (умножьте на 1024). Так, шлем из **основной книги правил WFRP** стоимостью 3 кроны будет стоить 3072 кроны в качестве драконьей брони, нагрудник стоимостью 10 крон - 10240 крон, и так далее.

Плащ Белого Льва: Белые львы - свирепые хищники, обитающие в диких землях северных королевств, особенно в Крейсе. Их шкуры славятся своей толщиной и густотой меха, что обеспечивает определённую защиту. Хотя некоторые плащи из шкур белых львов всё же попадают на рынок, следует помнить, что в Крейсе считается дурным тоном носить такой плащ, если только его владелец сам не выследил и не убил белого льва, с которого была снята эта шкура.

КАЧЕСТВО ВЕРХНЯЯ ОДЕЖДА

Если использовать правила брони из «**Архивов Империи, том III**», качество *верхняя одежда* означает, что этот тип доспеха можно носить поверх других видов. Таким образом, плащ Белого Льва можно надевать поверх кожаного или кольчужного доспеха. А также поверх Драконьей брони и Итильмаровых лат.

ГРЕБНИ

Гребни имеют большое значение для высших эльфов. Они ценят длинные волосы, считая их признаком силы и признаком воина. Высшие эльфы украшают свои волосы гребнями из серебра и золота, инкрустированными яркими самоцветами. Опытный глаз может многое сказать о социальном положении и политической принадлежности высшего эльфа по тому, какой гребень он носит. Эти предметы составляют предмет ревностной гордости своих владельцев, а их кража считается вопиющим оскорблением.

Цены на гребни не указаны, но на любом эльфийском рынке найдётся несколько таких предметов на продажу - от дешёвых утилитарных гребней до произведений искусства по непомерным ценам. Высшие эльфы готовы на многое, чтобы приобрести самый впечатляющий гребень, какой только могут себе позволить.



ТРАВЫ И ЭЛЬФИЙСКИЕ РЫНКИ

Высшие эльфы хорошо сведущи в использовании трав и дикорастущих растений для дополнения своего рациона, а также для врачевания или восстановления сил. Обилие трав на рынках Ультуана означает, что они относятся к тем товарам, которые здесь более распространены, а иногда и дешевле, чем в Старом Свете.

В приведённой ниже таблице представлен пересмотренный для Ультуана список цен и доступности трав и сопутствующих продуктов из руководства покупателя **основной книги правил WFRP**.

Некоторые товары в Ультуане, впрочем, не найти. Сумасбродовик, «Ранальдову усладу» и слюнь делают из растений, которых в эльфийских королевствах просто нет, а возить их издалека никто не станет - слишком мал спрос.

Предмет	Цена	Вес	Доступность
ЯДЫ			
Луноцвет	7КР	0	Экзотическое
Чёрный лотос	10КР	0	Редкое
ТРАВЫ И СНАДОБЬЯ			
Бодрящее снадобье	6/-	0	Распространённое
Дурман	1КР	0	Редкое
Желудочный тоник	1/-	0	Распространённое
Земляной корень	1КР	0	Распространённое
Сальворт	4/-	0	Распространённое
Факсториал	5/-	0	Редкое
Целебная припарка	5/-	0	Распространённое
Целебное снадобье	4/-	0	Распространённое

Кроме того, на рынках Ультуана можно найти следующие предметы, которые редко встречаются в других краях.

ТРАВЫ, СНАДОБЬЯ И НАПИТКИ

Предмет	Цена	Вес	Доступность
Сердцелист (1 стебель)	1 КР	0	Экзотическое
Вино нариноча, бутылка	6/-	0	Редкое
Экстракт солнцекорня, флакон	2 КР	0	Редкое
Изумрудный паллиатив, флакон	1КР	0	Раритет

Сердцелист: Высушенный стебель этой травы при горении даёт едкий дым и ярко вспыхивает. Драконы находят такой свет и запах бодрящими, поэтому драконы всадники Каледора используют сердцелист, чтобы разбудить своих чешуйчатых соратников или призвать их на войну. Дракон, вдохнувший дым от горящей травы, избавляется от 1 состояния *усталости*.

Если сердцелист жгут там, где бодрствующий дракон может его увидеть или учуять, он тотчас понимает, где его искать. Если дракон уже имел дело с эльфами и ладил с ними, он догадывается, что дым - это сигнал для него, и поступает по своему усмотрению. Однако даже дракон, который в целом благоволит эльфам, может разозлиться на то, что его потревожили без толку - особенно если те, кто его зовёт, ведут себя непочтительно, ждут от него услуг себе в ущерб или не имеют на то серьёзной причины. Дикого или враждебного дракона таким зовом, скорее всего, не задобрить.

Вино нариноча: В правление Карадриэля Аэвин Песнь Шипов превратился в растение нариноча, пытаясь обуздать ветер Гайран. Спустя 750 лет Алесир Серый Рассвет рассеял чары, удерживавшие Аэвина в облике растения. Вдвоём они использовали свои знания, чтобы приготовить вино, выброженное из стручков нариноча, которое пришлось по вкусу при дворах Ультуана. Это одно из нескольких эльфийских вин, которые дарят не опьянение, а расслабление и яркие видения.

Выпив бокал вина нариноча, персонаж должен пройти **проверку кутежа (+0)**. Тот, кто проваливает проверку, страдает от обычных последствий опьянения, однако для любых эльфов, которым выпадает необходимость делать бросок по **таблице «Безобразия»**, используются альтернативные результаты, приведённые ниже.

ВИНО НАРИНОЧА

1d10	Эффект вина
1-2	Успокаивающий мираж. Получи состояние <i>йенлуи (свет)</i> . Пока персонаж не протрезвеет, он получает -1 УУ к наблюдательности.
3-4	Тревожная иллюзия. Получи состояние <i>йенлуи (тьма)</i> . Пока персонаж не протрезвеет, он получает -1 УУ к наблюдательности.
5-6	Калейдоскопическое замешательство. Пока персонаж не протрезвеет, он получает -4 УУ к наблюдательности.
7-8	Видение Аннули. Получи состояние <i>йенлуи (равновесие)</i> .
9	Сон о пасторальном Авелорне. Получи состояние <i>йенлуи (тьма)</i> . Пока персонаж не протрезвеет, он получает -2 УУ к наблюдательности.
10	Кошмар о Мирай. Получи состояние <i>йенлуи (тьма)</i> . Пока персонаж не протрезвеет, он получает -2 УУ к наблюдательности.

Экстракт солнцекорня: Этот целебный тоник значительно укрепляет организм, но его польза проявляется только при регулярном приёме. В одном флаконе содержится десять доз. Одну дозу можно добавить в стакан родниковой воды, чтобы приготовить освежающий напиток. Если персонаж выпивает его, то в течение следующей недели он получает **модификатор +20 к проверкам сопротивления болезням**.

Изумрудный паллиатив: Эту бледно-зелёную жидкость эльфы употребляют, чтобы утихомирить свои желания. Каждый флакон содержит одну дозу паллиатива. После того как эльф выпивает его, в течение следующих 12 часов наступают следующие эффекты:

- ☛ не может впасть в ярость;
- ☛ состояние *йенлуи* переходит в *равновесие*;
- ☛ не получает бонусов, но может игнорировать отрицательные модификаторы, вызванные *наваждением* или *одержимостью*;
- ☛ может перебросить проваленную проверку хладнокровия против *страха* или *ужаса*;
- ☛ должен игнорировать *предубеждение*, *враждебность* или *ненависть*.

ЗАЧАРОВАННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Хотя серьёзные магические артефакты и оружие обычно требуют дорогостоящего и кропотливого мастерства эльфийского мага или жреца Ваула, на эльфийских рынках встречаются и предметы с простейшими чарами, которые выставляются на продажу.

Предмет	Цена	Вес	Доступность
ЗАЧАРОВАННЫЕ ПРЕДМЕТЫ			
Эфириябия	350КР	1	Экзотическое
Перо феникса Пылающего Шпиля	300КР	0	Экзотическое
Перо морозного феникса	400КР	0	Экзотическое
Посох из ночного вяза	500КР	1	Экзотическое
Посох Вечной Роши	350КР	1	Раритет
Путевой осколок	700КР	0	Раритет

Эфириябия: Устройство из соединённых между собой латунных дисков и хрустальных линз, которое изготавливается магами в Белой башне Хоэта. Используя эфириябию, можно определить относительную концентрацию Ветров магии в определённой области, пройдя **проверку знаний (магия) (+0)**. Также с помощью этого устройства можно указать на ближайшее скопление определённого Ветра, пройдя **проверку знаний (магия) (-20)**.

Перо феникса Пылающего Шпиля: Перо, вырванное у феникса Пылающего Шпиля, продолжает ярко гореть около года, что делает его ценным для тех, кто желает использовать его как источник света или огня. Перо излучает свет с той же интенсивностью, что и фонарь, и может поджигать предметы так же эффективно, как факел.

Перо морозного феникса: Перо, вырванное у морозного феникса, остаётся ледяным около года. Оно испускает тусклый холодный свет, дающий освещение на уровне свечи, и излучает мороз, охлаждающий с той же эффективностью, что и ледяная глыба. Маги, искатели приключений и члены культов удовольствия высоко ценят перья фениксов, однако вопрос об их безопасной транспортировке остаётся на усмотрение покупателя.

Посох из ночного вяза: Роши ночного вяза некогда процветали по всему королевству Эллирион, но большинство из них было уничтожено в первые дни раздора между асурами и друкаями. Говорят, что посохи из ночного вяза защищают своих владельцев от враждебной магии. Если владелец посоха становится целью заклинания из школ ведьмовства, демонологии, некромантии, тёмной магии или любой из школ хаоса, он получает черту *устойчивость к магии 3*. Иногда эти посохи используются как древки для древкового оружия.

Посох Вечной Роши: Деревья Вечной Роши в Этайне омываются Ветрами магии. Они растут медленно и дают древесину исключительной твёрдости - настолько, что плотникам, работающим с ней, приходится прилагать огромные усилия для её обработки. Любые проверки при попытке изготовить предмет из этой древесины совершаются со штрафом в -4 уровня успеха. Древковое оружие и луки, сделанные из посоха Вечной Роши, обладают достоинством прочный 4.

Путевой осколок: Путевые осколки - это либо остатки разрушенных путевых камней, либо небольшие путевые камни, которые можно носить с собой. Эти осколки содержат частицу эльфийской души, чтобы уберечь их от хищных богов, и их продадут только тому, кому можно доверить их сохранности и защиту от тех, кто мог бы осквернить их. Путевые осколки можно использовать, чтобы найти путь к ближайшему путевому камню, и они обычно применяются для навигации в туманах Иврессе. Владелец путевого осколка может использовать его для облегчения медитации йенлуи (стр. 46) и может совершить **проверку молитвословия (+0)**, чтобы почувствовать направление к ближайшему путевому камню.

ПОДДЕРЖАНИЕ ПОРЯДКА

Империя высших эльфов некогда покрывала весь земной шар, имея форпосты на всех континентах и контролируя океаны. Тысячелетия упадка, раздоров и изоляции ослабили могущество асуров, хотя они по-прежнему остаются доминирующей силой на морях планеты. С возвышением людей в Старом Свете и на востоке Ультуан нашёл новые способы распространять своё влияние.

Король-Феникс и большинство его подданных верят, что их предназначение — сдерживать продвижение и зверства богов Хаоса и их приспешников. Они делают это как через военное вмешательство, так и через тонкое искусство влияния на младшие расы. Эльфы стремятся поддерживать и восстанавливать сеть путевых камней, которая обеспечивает стабильность вихря Каледора, постоянно опасаясь, что Хаос вновь сможет затопить мир своими полчищами. Они также стремятся пресекать амбиции и действия друкаев. Во Дворе Феникса действует влиятельная фракция, желающая скрывать от других рас сведения об их падших сородичах, хотя остальные настаивают на том, что такая позиция наивна.

Асуры верят, что их цели бескорыстны и благородны. Тем не менее, поддерживая порядок во всем мире, они продвигают и интересы той знати, которая стремится получить преимущество друг перед другом. Как бы ни были возвышенны их намерения, отдельные эльфы могут быть столь же подвержены ошибкам и эгоцентричны, как и представители любого другого народа.

Дипломаты, советники и купцы асуров с искусной тонкостью управляют и влияют на правителей людей. Эльфы направляют усилия человечества, предлагая своевременные советы, умело заключая и расторгая союзы и обеспечивая выгодную торговлю. Лотерн, Сафери и Котик особенно активны в политике людей. Тщательно подобранное слово на ухо алчному купцу в Лангюле может обеспечить сохранность путевого камня или дать преимущество активам одной принцессы перед активами её соперниц.

Флот Ультуана - это открытая сила его могущества. Изящные корабли и мощная магия позволяют флотам доминировать над морской мощью других наций. Владыки морей используют свою военно-морскую мощь, чтобы подавлять действия всех, кто нарушает порядок в Известном Мире. Норскийские рейдеры, флоты чумы Хаоса и корабли друкаев являются их главными врагами, хотя пираты и другие соперники эльфийского могущества на море также считаются законными целями. Военно-морской флот высших эльфов контролирует торговые пути, ограничивает исследования и блокирует иностранные порты, действующие против интересов асуров.

Проекция силы

По большей части те народы, что торгуют с высшими эльфами, внешне готовы мириться с проекцией могущества со стороны Ультуана. Они признают, что владычество высших эльфов над волнами идёт на пользу всем, даже если втайне и досаждают на ограничения и запреты, налагаемые на их собственные морские предприятия. Враждебные же державы, а также пиратские силы одновременно ненавидят и страшатся господства асуров на просторах открытого океана.

Армии высших эльфов способны проецировать влияние в любую точку мира - их быстроходные корабли доставят войнство к любым чужим берегам. Обычно военные отряды асуров отправляют в поход, чтобы восстановить или защитить путевые камни, а также устранить угрозы от прорывов демонов или опасных всплесков тёмных сил. Однако знать высших эльфов может использовать армии и из менее благовидных побуждений: принудить к торговому соглашению или досадить сопернику, уменьшив его положение при дворе.

Сеть форпостов распространяет влияние Ультуана по всему миру. Это военные гавани, торговые узлы и места сбора армий за пределами родины. Существуют также анклав в крупных городах - от Эсталии до Ниппона, где торговля и тайный обмен разведывательными данными поддерживают влияние асуров.



МОРСКАЯ МОЩЬ

Флоты Ультуана - сильнейшие в Известном Мире. Их корабельные мастера создают самые быстрые и изящные суда, а команды на них - матросы, не знающие равных. В любой момент Король-Феникс и его вассалы могут выслать флот стремительных, манёвренных эльфийских кораблей к любому порту или побережью - быстро и с сокрушительной силой.

Знатные владыки морей командуют величайшими флотилиями и подчиняются только Королю-Фениксу. Самый прославленный из них - морской лорд Эйслинн, который распоряжается несколькими флотами и Лотернской Морской Стражей. Он с наслаждением сеет смятение среди врагов, искусно используя морские туманы - как естественные, так и сотворённые магией.

Большинство адмиралов высших эльфов подчиняются лордам морей, хотя сами могут быть вассалами иной знати. Принц Иреллиан - первенец Короля-Феникса внимает лишь приказам отца или Эйслинна. Он предпочитает сражаться, не тратя времени на дипломатию. Вместе с младшим братом, принцем Бел-Ахором, он командует флотом, в составе которого несут службу два огненных дракона - Симиель и Арагнир. Некоторые лорды морей опасаются, что воинственность Иреллиана приведёт к трагедии.

Военные корабли высших эльфов

Лорды морей и адмиралы командуют драконьими кораблями - величайшим классом военных судов высших эльфов, которые выходят в море только во время войны. Их сопровождают эскадры орлиных кораблей, ястребиных кораблей, а также более редких типов судов, свойственных тому или иному флоту или лорду морей. Некоторые флотилии сопровождают великие орлы или даже драконьи всадники, тогда как лотернский флот использует неборезы - летающие колесницы, удерживаемые в воздухе магией и запряжённые быстропёрыми рух. Они служат глазами и ушами флота, донося сведения на корабль адмирала и держа его в курсе вражеских манёвров.

Корабли высших эльфов не используют пороховую артиллерию, предпочитая магически усиленную точность болтомета «Орлиный коготь». Чего им не хватает в разрывной мощи, они с лихвой компенсируют способностью пробивать вражеские корпуса насквозь.

Морские маги и заклинатели бурь применяют колдовство, чтобы прокладывать курс, защищать и укрывать суда, восстанавливать повреждённую обшивку и призывать морских чудовищ сражаться на своей стороне. Без их помощи навигация среди Странствующих островов и магических туманов, дрейфующих у берегов Ультуана, становится смертельно опасной.

Экипажи высших эльфов - это дисциплинированные моряки, проводящие в море не одну человеческую жизнь. Они досконально познают его настроение и тайны. Некоторые из них считаются морскими эльфами - они редко ступают на сушу и хранят верность не столько эльфийским королевствам, сколько флоту и Матланну. Моряков сопровождает Морская стража - воины-десантники, не знающие равных в морском бою. На крупных судах имеются отряды морских следопытов - разведчиков, которые обследуют места высадки ещё до того, как корабль бросит якорь.

При abordage эльфийские корабли стреляют гарпунами с тросами, позволяя ловким пехотинцам вступать в бой с командой противника. Атлетичные воины используют акробатический стиль боя, схожий с танцами войны из Атель Лорена.

Флоты высших эльфов патрулируют побережья Ультуана и заморских форпостов по всему миру. Они рыщут в морях в поисках враждебных судов, особенно флотов тёмных эльфов. Особого мастерства они достигают в тактике «ударил-убежал», используя превосходную скорость и манёвренность, чтобы перехитрить противника.

Военные корабли также перевозят важных особ, доставляют войска, сопровождают торговые суда и выполняют собственные миссии, которые могут включать убийство потенциальных врагов, извлечение артефактов из дальних земель или поддержку исследовательских экспедиций.

Несмотря на всё их мастерство, капитаны высших эльфов всё чаще опасаются вступать в бой с другими кораблями - в надежде не потерять очередное судно. Военные корабли всё труднее заменить по мере того, как на Ультуане редуют рощи звездного дерева, и с каждой потерей асура в море высшие эльфы становятся всё малочисленнее.

ВОЕННЫЕ КОРАБЛИ ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ

Корабли высших эльфов - воистину прекрасные, до мельчайших деталей выверенные суда с обтекаемыми корпусами, безупречной окраской и раздувающимися шёлковыми парусами.

Каждое такое судно эльфы вырезают из ствола одного звездного древа. Рощи этих деревьев растут в предгорьях Аннули. За ними ухаживают корабельные мастера, сочетающие в себе искусство лесничего, художника и инженера. После того, как звездное древо срублено, корабельный мастер влетает в его древесину сложную магию, сохраняя её живой. Перед спуском на воду жрица украшает каждый корабль Оком Иши - символической мольбой к Богине-Матери, чтобы она усовестила переменчивого Матланна и уберегла судно от его гнева.

ВОЕННЫЕ КОРАБЛИ

Судно	Экипаж	Парус Ск. (Э)	Маневр	Размер	В	Зд	Вместимость	Орлиный коготь	Черты и модификации
Драконий корабль	80	12 (30)	+2 УУ	55	75	260	600	25	Летучий кливер, таран «Драконье лезвие», укрепленный
Орлиный корабль	45	12 (15)	+2 УУ	45	75	175	350	15	Летучий кливер, укрепленный
Ястребиный корабль	20	10 (10)	+3 УУ	35	65	110	100	6	Летучий кливер, укрепленный
Кровавый ястреб	18	11 (8)	+3 УУ	30	60	90	75	4	Летучий кливер
Соколиный корабль	15	9 (8)	+2 УУ	25	55	80	50	3	Летучий кливер

Примечание: Военные корабли эльфов могут развивать скорость, превышающую указанную в таблице на стр. 104 книги **Море Когтей**. Ниже приводятся дополнительные показатели движения:

ВОЕННЫЕ КОРАБЛИ

Скорость	Ярды за раунд	Мили в час (прибл.)	Узлы (оч. прибл.)	Мили за 2-часовую смену	Мили за 8-часовую смену
11	22	8,5	7,5	17	66,5
12	24	9	8	18	72

ТАРАН «ДРАКОНЬЕ ЛЕЗВИЕ»

Каждый нос драконьего корабля оснащён тараном «Драконье лезвие». Эти древние тараны выкованы из истинного серебра, закалены драконьим пламенем и отлиты жрецами Ваула. Благодаря массе корабля они легко пронзают корпус вражеского судна. При лобовом столкновении драконий корабль имеет класс брони 15, защищающий его от урона. Если же он сам таранит противника, то при расчёте наносимого урона его РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ увеличивается на 20.

Эльфийские военные корабли вооружены батареями болтометов «Орлиный коготь» вместо пушек. Они мощнее обычных баллист (см. **Море Когтей**, стр. 100) и используют тонкие чары, чтобы посылать свои болты дальше и с большей силой. Их дальность составляет 150 ярдов, урон +13, а также они обладают достоинствами и изъянами *точное* или *залп* 6, *расчет* 2 и *перезарядка* 3.

Драконий корабль

Звёздные деревья Драконьей Анхары росли когда-то выше и шире, чем что-либо ещё в мире. Только из этих деревьев можно было построить драконьи корабли - гордость флота асуфов. Принц Лотерна Аэльтерин подарил первый драконий корабль «Индраугнир» Морати, а та передала его сыну Малериону для похода в Пустоши Хаоса. Во время Раскола друкаи сожгли Драконью Анхару, и ныне корабель Ультуана больше не строят драконьих кораблей. Уцелевшие суда слишком драгоценны, чтобы рисковать ими в мирное время - если они выходят в море, то лишь ради войны.

Драконьи корабли - это двукорпусные катамараны с двумя мачтами. Высокие кормовые башни позволяют командующему флотом и магам обозревать море на многие мили вокруг. Каждый корпус несёт вперёдстреляющую батарею «Орлиных когтей», а также бортовые оружейные батареи по левому и правому борту.

Орлиный корабль

Эскадры орлиных кораблей составляют основную часть флота высших эльфов. Это непостижимо быстрые и смертоносные мореходные суда, несущие на каждом борту по три батареи «Орлиных когтей».

Ястребиный корабль

Ястребиный корабль - это проворный катамаран, усовершенствованный кораблестроителями Котика для борьбы с длинными ладьями норскийцев. Их юные команды - искусные мореходы, а сами ястребиные корабли, пожалуй, самые манёвренные суда в океане, способные круто разворачиваться на полном ходу. Это делает их идеальными для быстротечных морских стычек. На носу каждого корпуса они несут по две батареи «Орлиных когтей».

Кровавые ястребы - катамараны, схожие с ястребиными кораблями, созданные для скорости, а не для живучести. Их отличительная черта - подводное крыло, из-за которого кажется, что они летят над самой водой.

Соколиный корабль

Самый малый боевой корабль в флоте высших эльфов, соколиные корабли строятся для берегового патрулирования, разведки и сопровождения торговых судов на коротких переходах. Они несут всего одну носовую батарею «Орлиных когтей», а командуют ими сравнительно неопытные моряки - хотя по человеческим меркам они всё равно остаются искусными мореходами. Внутреннее море Ультуана патрулируют в основном соколиные корабли.

ВАЖНОСТЬ ТОРГОВЛИ

Чуть более 400 лет назад высшие эльфы открыли отношения с внешним миром. С переменами пришёл и всплеск торговой активности - эльфы увидели возможность возвыситься в родном Ультуане, а чужеземцы стремились заполучить товары из почти мифической земли.

Асуры не зависят от благ, добытых иными расами, однако они ценят редкости, такие как шёлк из Великого Катая или гномьи механизмы - за их изысканность и высокое качество. Владение этими вещами способно принести владельцу немалый вес среди сородичей.

Торговля приносит богатство. Это особенно важно в Лотерне, где могущество напрямую связано с богатейшими знатными домами. Деньги не покупают статус, но они расширяют влияние, а оно, в свою очередь, возвышает вельможу. Морские торговые семьи обычно принадлежат к знати, хотя в более традиционных королевствах - вроде Каледора, Авелорна и Сафери - коммерческая деятельность несёт на себе лёгкий оттенок презрения: ведь руна *хоринар* означает одновременно и «торговля», и «коррупция».

ТОРГОВЛЯ С ГНОМАМИ

Первая эпоха торговли высших эльфов с другим народом началась, когда Малерион заключил сделки с гномьими королевствами во времена Бел Шанаара. Эти взаимовыгодные отношения внезапно прекратились с началом Войны из-за Бороды, которую - по иронии судьбы - тоже развязал Малерион. Вплоть до последних столетий гномы и эльфы торговали лишь через человеческих посредников, которые пользовались устойчивым спросом на гномьи металлические изделия в Ультуане. В наши дни лишь горстка гномов из Барак-Варра и Лотерна ведёт дела с эльфами - самые стяжательные и прагматичные среди своего народа.

ТОРГОВЛЯ С ЛЮДЬМИ

Эльфы торгуют с Катаем с 699 К.И., ввозя пряности, шёлк и нефрит. Также поток товаров из Инда веками идёт через Город Шпилей, а в нынешнюю эпоху торговлю посредничает дом Уллиогта из Мариенбурга. Эльфы имеют свои анклав в Аль-Хаикке и Кофере в Арабии, где они продают редкости, пряности и артефакты из Южных Земель.

На протяжении тысячелетий торговля со странами Старого Света была нерегулярной. Высшие эльфы редко посещали Империю или Бретонию вплоть до последних столетий. Согласно договору о дружбе и торговле, заключённому Королём-Фениксом, они обязаны торговать исключительно через Мариенбург. Договор гласит, что в обмен на защиту и исключительное право торговли высшие эльфы получают монополию на поставки товаров из Нового Света в Мариенбург. Этот союз служит источником могущества и безопасности для города в Бросовых землях, и почти вся эльфийская торговля со Старым Светом идёт через его причалы.

В 2444 К.И. пират Отто Штайнрах напал на Иврессе, а морской лорд Эйслинн ответил блокадой Мариенбурга, потопив десятки кораблей прямо на якорных стоянках. Отношения между местными морскими эльфами и купцами Мариенбурга обострились, и директорат города начал искать тайные пути для торговли с Новым Светом. Ситуация улучшилась в 2455 К.И., когда корабли асуров потопили флот норскийских рейдеров, шедший к Мариенбургу, однако союз стал менее гармоничным, чем прежде.

Для предприимчивых высших эльфов и человеческих купцов за пределами Мариенбурга договор о дружбе и торговле является анахронизмом. И хотя Внутренние Королевства всё ещё соблюдают договор, Внешние Королевства - такие как Котик, Ивресс и Тиранок - готовы торговать с любым портом Старого Света. Свободолюбивые эльфы Лотерна используют лазейки, чтобы прокладывать торговые пути в Кислев, Империю, Бретонию, Эсталию и Тилею. В конце концов, договор подписан именами почившего Бел-Хатора и давно умершего барона Вестерланда - титула, который уже не существует.



Эльфийские купеческие дома

Торговые предприятия высших эльфов зачастую неотделимы от знатных домов, чьё имя они носят. Например, леди Мерелия Делиандер управляет домом Делиандер из Тор Иврессе, наблюдая за торговыми переговорами и коммерческими делами. Их домашняя прислуга выполняет поручения для бизнеса так же, как и для самой семьи, работая счетоводами и учётчиками. Дому принадлежат пять торговых судов, каждым из которых командует доверенный управляющий, унаследовавший эту должность от своих родителей.

Купцы-эльфы получают наибольшую прибыль от продажи товаров людям - будь то в Лотерне, Мариенбурге или в портах самих покупателей. Купеческие дома специализируются на определённых товарах или работают с конкретными регионами. Другие купцы предпочитают выступать посредниками, перевозя грузы от продавца к покупателю или предлагая услуги - включая страхование перевозок и вооружённую охрану торговых судов. Лишь немногие купцы-асуры транспортируют товары по суше от не-эльфийских портов. Они предпочитают, чтобы покупатели сами рисковали, отправляя наземные караваны или речные баржи.

Крупнейшие купеческие дома командуют целыми флотилиями и играют важную роль в политике Ультуана. Например, дом Изумрудного Моря из Лотерна, владеющий тридцатью судами, повлиял на возведение Финубара на Трон Феникса. Между купеческими домами существуют великие соперничества - коммерческие, политические и личные.

Разногласия часто улаживаются далеко за пределами Ультуана - там, где бесчестное поведение с меньшей вероятностью навредит репутации на родине. Зреет спор между эльфийским Советом Купеческих Домов в Мариенбурге и купцами Котика и Лотерна, которые, фактически игнорируя договор о дружбе и торговле, ведут торговлю в Альтдорфе, Лангюле, Луччини и Магритте.

При дворе Короля-Феникса агенты дома Изумрудного Моря подрывают авторитет дома Уллиогта в Мариенбурге, пренебрежительно именуя их всего лишь морскими эльфами, слишком долго пробывшими вне Ультуана, чтобы выступать в качестве эмиссаров Трона Феникса.

ТОРГОВЫЕ СУДА

Судно	Экипаж	Парус Ск. (Э)	Маневр	Размер	В	Зд	Вместимость	Орлиный коготь	Черты и модификации
Альбатрос	75	10 (30)	+1 УУ	50	65	200	700	9	Летучий кливер
Золотой орёл	20	8 (10)	+1 УУ	40	65	150	450	6	Летучий кливер
Топорок	4	6 (2)	+1 УУ	20	65	65	50	-	Летучий кливер

МОРСКИЕ КОЛЕСНИЦЫ

Судно	Экипаж	Парус Ск. (Э)	Маневр	Размер	В	Зд	Вместимость	Орлиный коготь	Черты и модификации
Рассекатель приливов	2	12 (1)	+2 УУ	7	35	10	50	-	-

Альбатрос

Крупнейшее торговое судно асуров, альбатрос - это быстроходный и вместительный тримаран, построенный для перевозки больших грузов или армий через океаны. С каждой стороны у него есть узкий выносной корпус-аутригер, из-за чего судно почти невозможно опрокинуть. Альбатросы несут одну носовую батарею «Орлиных когтей» на носу и по две бортовые батареи «Орлиных когтей» на каждом из аутригеров.

Золотой орёл

Золотые орлы - это одномачтовые торговые клиперы, иногда называемые «торговыми орлами», из-за схожести конструкции с орлиными кораблями, хотя они и менее изящны. Их грузоподъёмность больше, чем у военного судна. Они несут по одной бортовой батарее «Орлиных когтей» с каждого борта и полагаются на военное сопровождение для защиты в дальних океанских плаваниях.

Топорок

Самый малый эльфийский корабль, который можно встретить за пределами Ультуана. Топорки - это проворные кечи, построенные для перевозки пассажиров по Внутреннему морю или для плаваний между прибрежными островами.

ЖИЗНЬ НА ЭЛЬФИЙСКОМ КОРАБЛЕ

На судах высших эльфов царит совсем иная атмосфера, нежели на человеческих. Моряки-асуры серьёзны, необычайно дисциплинированы и гораздо менее шумны, чем их собратья-люди. Голос они повышают лишь для того, чтобы перекрыть шум погоды и волн. Разногласия разрешаются путём взвешенных дебатов. Если же спор касается чести и переговоры не помогают, стороны могут вступить в ритуальный поединок, который не может закончиться кровопролитием. На восходе и закате капитан или запевала (см. стр. 66 «Моря Когтей») ведёт торжественные гимны в честь Матланна, Иши и Асуриана. Любимые занятия на палубе включают чтение стихов, исторические лекции и морские менюэты.

ДРАКОНЫ И АСУРЫ

«Дракон сам по себе – целая армия»

- каледорская пословица

В древности Каледор Укротитель Драконов и драконы Ультуана заключили союз, чтобы сообща противостоять угрозе Хаоса. Без помощи драконов высшие эльфы были бы уничтожены ещё много веков назад. Узы между высшими эльфами и драконами крепче всего в королевстве Каледор, названном в честь самого Укротителя, однако этих могучих созданий глубоко почитают по всему Ультуану.

Лишь немногие эльфы видели дракона вблизи. Большинство встреч – это просто мимолётные взгляды на величественное существо, парящее вдалеке или высоко в небе. Такие моменты считаются знаком удачи и требуют почтительной паузы с поклоном. Те же, кому довелось лицезреть драконов, делали это в основном на войне: их появление сопровождается внезапным жаром и потоком пламени, переворачивающим исход битвы. Ветераны стрелковых и копейных полков отзываются о драконах с величайшим почтением, нередко украшая свои одежды руной *саратай* – символом Мирового Дракона, означающим непреклонность и стойкость. К несчастью, всё меньше драконов откликаются на древние песни пробуждения. Большинство эльфов не сознают всей глубины этой проблемы, и каледорцы готовы на многое, чтобы сохранить их в неведении. Они же яростно обороняются от тёмных эльфов, которые стремятся похитить драконьи яйца для осуществления своих зловещих замыслов.



ОТБЛЕСКИ ЧЕСТИ

Азарнил Повелитель Драконов, бывший принц Каледора, известен во всём Старом Свете как могучий наёмник, восседающий верхом на своём ужасающем драконе Смертельном Клыке. До Ультуана дошли слухи, что он намеревается вернуться в Каледор. Элдарион Огненное Крыло, принц, получивший во владение земли Азарнилы, не желает уступать свою вотчину бесчестному солдату удачи. Азарнил пользуется услугами человеческих купцов как гонцов, передающих вести его сторонникам в Ультуане, которые стремятся восстановить его честь и убедить Короля-Феникса даровать ему помилование. Некоторые из его приверженцев в Каледоре пытаются раскрыть правду о том, насколько сильно сократилось число пробуждений драконов, чтобы тем самым укрепить доводы в пользу возвращения Азарнилы.

Принцы-драконы

Хотя королевская кровь Каледора с веками истончилась, а могущество драконов ослабло, гордость за древние деяния остаётся непоколебимой. В прежние времена все принцы-драконы были *бейт карадан* – друзьями зверей, связанными с драконами особой приязнью, и неслись в бой верхом на могучих огненных драконах. Но ныне лишь немногие способны пробудить дракона, и вместо этого они вынуждены седлать быстрых коней. Все принцы-драконы и их скакуны носят драконью броню, выкованную в огне Наковальни Ваула и стилизованную под доспехи древности. Высокомерие этих всадников хорошо известно – как впрочем и их отвага и мастерство. Немногие рискнут связаться с такими пылкими воинами.

Те же, кто способен пробудить дракона, считаются живым воплощением глубокой связи двух видов и входят в число могущественнейших владык Ультуана. Лишь власть Короля-Феникса способна обуздать пламенный нрав этих драконьих всадников – ведь мало кто готов рискнуть изгнанием из Ультуана.



ДРАКОНЫИ ПЕСНИ

«Дракон становится тобой. Ты становишься драконом»

- каледорская пословица

Древние обряды пробуждения драконов, именуемые драконьими песнями, звучат сквозь время, сплетая мелодию, что будит дремлющего дракона от его многовекового сна. Традиция, по которой принцы-драконы берут своих детей в Долину Драконов в горах Драконьего Хребта, всё ещё жива, но всё меньше драконов откликаются на призыв, и всё меньше эльфов способны заключить священный союз. Песни уже не гарантируют успеха – даже если их безупречно исполняют при помощи драконьих магов, – а сами речитативы сопряжены с огромным риском, ибо истощают тело и душу.

Когда дракон и эльф всё же соединяются узами, происходит глубочайшее слияние, но этот союз не лишён трудностей. Связь начинает менять нрав эльфа: по мере того как влияние дракона растёт, его всё чаще охватывают вспышки гнева и неистовства. Потерявший контроль драконий всадник может пасть жертвой упоения разрушением. Титул Повелителя Драконов даруется лишь тем, чья сила воли непоколебима.



ПЕРСОНАЖИ - ВЫСШИЕ ЭЛЬФЫ

ИГРАЯ ЗА ВЫСШЕГО ЭЛЬФА

Эльфы умны, изящны, стремительны и искусны. Их характеристики отражают реальное превосходство над многими другими видами, с которыми они сталкиваются, что может делать их надменными и невыносимыми в общении. Разумеется, ваш персонаж - ваш собственный, и вам решать, как его отыгрывать. Ниже приведены советы по приданию нюансов высшим эльфам, которые, надеюсь, позволят вам получать больше удовольствия от взаимодействия с другими игроками и персонажами ведущего во время игры.

Вне стереотипа

Вы без труда можете сыграть типичного высшего эльфа - горделивого сноба, для которого все не-эльфы немногим лучше дикарей. Ваши превосходные навыки и характеристики помогут прокладывать путь для всей группы. Со временем это может потерять свою прелесть, особенно для остальных игроков. Если только ваша группа не состоит из одних высших эльфов, ваш персонаж и так необычен: он решил связаться с чужаками и проводить большую часть времени вдали от Ультуана. Прорабатывая персонажа, стоит задуматься, чем же он отличается от прочих собратьев.

Например, можно внимательнее отнестись к тому, как он относится к младшим расам. Высшие эльфы гордятся своей выдержкой. Проявлять уважение к другим народам - даже когда те выводят тебя из себя - это признак истинного превосходства. И пусть большинство эльфов в душе знают, что их спутники ниже их, это вовсе не обязательно выливается в откровенное презрение.

Ваш персонаж может искренне интересоваться чужаками, умиляться их выходкам и постоянно удивляться тому, как они видят мир и взаимодействуют с ним. Вы можете пытаться чему-то у них учиться - возможно, относиться к ним как к смыслённым детям: они не равны вам по уму, но у них есть знания, умения и опыт, которые могут оказаться для вас новыми или полезными.

Подобно тому, как асуры считают себя защитниками мира, вы можете опекать низшие существа, желая им преуспеть за их короткую жизнь. Высшие эльфы способны на сострадание, пусть гордость и не позволяет им его выставлять напоказ. Как мудрый наставник, вы понимаете: младшим народам иногда полезно учиться на собственных ошибках, а не ждать, что вы всё за них решите.

Некоторые эльфы, напротив, рады окружению чужаков - потому что с ними проще и веселее. Эльфийское общество жёстко выстроено, сковано запретами и опутано интригами. А иногда куда приятнее проводить время с теми, кто не слишком задумывается о суровой правде жизни...

Держим равновесие

Высшие эльфы прекрасно осознают своё превосходство и могущество и относятся к этому со всей серьёзностью - настолько, что добровольно налагают на себя ограничения, чтобы сохранять равновесие. В отличие от своих тёмных сородичей, они не пользуются природными преимуществами ради господства над другими и не позволяют эмоциям взять верх. Равновесие - вот что важно. Как игрок, вы можете использовать это внутреннее напряжение, чтобы делать ситуации интереснее и создавать для своего персонажа дополнительные трудности.

Сохранение *йенлуи* напрямую связано с умением держать под контролем те сильные чувства, что свойственны эльфам. Будучи высшим эльфом, вы должны тщательно следить за тем, как выражаете себя и как ведёте себя, - иначе рискуете либо погрязнуть в пороках, с одной стороны, либо совсем отдалиться от мира, с другой. Потеря контроля над своими чувствами способна толкнуть вас как на путь разврата, так и на путь полного безразличия ко всему. Это даёт богатую пищу для ролевой игры - особенно если у вашего персонажа есть навязчивая идея или яркие сны, которые грозят лишить его равновесия.

Эльфийский ум позволяет им мыслить с предельной тонкостью, участвовать в сложных интригах и выстраивать изощрённые цепочки рассуждений. В разговоре с другими эльфами вы можете вкладывать множество смысловых оттенков в выбор слов и построение фраз. Более того, высшие эльфы ожидают утончённого поведения даже от самого ничтожного асура, ибо малейшая ошибка в общении способна подорвать репутацию или быть воспринятой как оскорбление. Когда вы отыгрываете общение среди эльфов, попробуйте продумать, что именно ваш персонаж хочет донести, и обсудите с ведущим, нужно ли вам совершать проверку *обаяния* (или аналогичную), чтобы достичь желаемого.

Эта же тонкость пронизывает и религиозную практику. Эльфийская вера пронизывает всю жизнь - каждый жест, любой выбор одежды и каждый поступок имеют религиозное значение. Ваша религия глубоко лична, и вам стоит задуматься, как именно ваш персонаж воздаёт почести богам - Кадай или Китарай.

ЙЕНЛУИ

В основе эльфийской культуры лежит философия духовного равновесия - *йенлуи*. Душа эльфа вечно мечется между светом и тьмой. Перекос во тьму ведёт к падению и разврату, а перекос в свет - к пресыщению и усталости от жизни. Асуры делают упор на гармонию, на то, чтобы в душе преобладала светлая сторона йенлуи. Потому многие пожилые высшие эльфы выглядят такими бесстрастными, отрешёнными - словно им уже всё равно.

По легендам, первые эльфы были детьми Асуриана, Творца и Иши, Матери. Иша дала своим детям бессмертие, но Асуриан повелел, что рано или поздно эльфов всё равно сломят печаль или старость. Слезы, которые пролила Иша, стали символом духовной борьбы эльфов. Высшие эльфы с этим приговором смирились, а вот тёмные - нет. Кхейн даровал своим поклонникам возможность вернуть бессмертие с помощью Котлов Крови. Говорят, когда Кхейн пленил Ишу, он заставил её силы работать на создание этих котлов. Тёмные эльфы поклоняются Кхейну, чтобы жить долго - пусть и в пороке.

Хотя развращённость давно стала образом жизни в Наггароте, эльфийское долголетие можно улучшить и без поклонения Кхейну. Бог Кадай, Лоек, поднимает дух эльфов с помощью песен, плясок и смеха. Однако в эльфийской душе есть изъян, который тянет их к более мрачным способам духовного насыщения. Высшие эльфы признают эту слабость и предпочитают ошибаться в сторону избыточно-светлой йенлуи, нежели рисковать, впадая в противоположную крайность.

Отслеживание йенлуи

Йенлуи считается психической особенностью. Если эльф ведёт себя умеренно, соблюдая равновесие между светлой и тёмной сторонами своей натуры, записывать йенлуи не нужно. Однако, когда эльф проявляет неумеренность, в зависимости от его поступков особенность записывается в одном из трёх состояний: *йенлуи (свет)*, *йенлуи (равновесие)* или *йенлуи (тьма)*.

Ведущий вправе изменить состояние йенлуи в результате какого-либо драматического события. Также ведущий может пересматривать общее поведение эльфа в конце каждого игрового месяца или в начале любого периода простоя и корректировать йенлуи в зависимости от увиденного. Некоторые заклинания действуют только тогда, когда персонаж находится в определённом состоянии, либо же сами могут перевести его в другое состояние.

ФАКТОРЫ, ВЛИЯЮЩИЕ НА ЙЕНЛУИ

Поведение	Эффект
Жестокие поступки	Измени в сторону тьмы
Крайняя распущенность	Измени в сторону тьмы
Получение пункта скверны	Измени в сторону тьмы
Проявление исключительной доброты	Измени в сторону света
Воздержание от удовольствий	Измени в сторону света
Глубокая медитация с путевым осколком или у святилища Кадай	Измени в сторону света



Эффекты йенлуи

Если эльф достигает состояния йенлуи, он получает модификаторы, указанные в таблице ниже. Обратите внимание, что у каждого состояния йенлуи есть свои преимущества, однако они, как правило, проявляются лишь при использовании определённых навыков или заклинаний.

Йенлуи (свет)

Персонаж рискует стать циничным или фаталистичным из-за чрезмерного воздействия света Кадай. Это может выражаться в склонности к нерешительности, отстранённости или бестактности.

Йенлуи (тьма)

Персонаж становится порочным или несуразным из-за чрезмерного воздействия тьмы Китарай. Это может выражаться в склонности к садизму, распутству или социопатическому поведению.

ЭФФЕКТЫ ЙЕНЛУИ		
Стадия йенлуи	Модификаторы проверки сотворения заклинаний	Модификаторы других проверок
Тьма	Высшая магия -2 УУ	-1 УУ к ВЫНОСЛИВОСТИ и СИЛЕ ВОЛИ
Равновесие	Без модификаторов	-
Свет	Тёмная магия -2 УУ	-1 УУ к ВЫНОСЛИВОСТИ и ИНИЦИАТИВЕ

Отыгрыш духовности йенлуи

Эльфу вовсе не обязательно вести себя по-разному в зависимости от того, в каком состоянии йенлуи он находится. Многие эльфы чувствуют себя комфортно и в светлом, и в тёмном состоянии. Однако на большинство эльфов их состояние йенлуи всё же влияет. Находящиеся в тёмном состоянии могут становиться раздражительными, тревожными или мрачными. Те, кто пребывает в светлом состоянии, могут стать отстранёнными, рассеянными или погружёнными в медитацию.

Это может быть важно для ведущего при отыгрыше неигровых эльфов. Некоторые из них могут быть очень чувствительны к йенлуи, что даёт явные подсказки об их состоянии. Другие же могут быть менее подвержены смене настроения под влиянием йенлуи - или же притворяться, что пребывают в том или ином состоянии, когда это не так.

Старшие эльфы и йенлуи

Чем старше становится эльф, тем сильнее он страдает от последствий йенлуи. Если вы отыгрываете эльфа старшего возраста (см. страницу 52), он может получить светлую йенлуи просто в силу своего возраста, а её эффекты становятся более выраженными. Эльфы старше 350 лет получают следующие модификаторы, находясь в том или ином состоянии йенлуи.

ЭФФЕКТЫ ЙЕНЛУИ		
Стадия йенлуи	Модификаторы проверки сотворения заклинаний	Модификаторы других проверок
Тьма	Высшая магия -3 УУ	-2 УУ к ВЫНОСЛИВОСТИ и СИЛЕ ВОЛИ, -1 УУ к ХАРИЗМЕ
Равновесие	Без модификаторов	-
Свет	Тёмная магия -3 УУ	-2 УУ к ВЫНОСЛИВОСТИ и ИНИЦИАТИВЕ, -1 УУ к ХАРИЗМЕ

Эльфы старше 870 лет получают следующие модификаторы, находясь в определённом состоянии йенлуи:

ЭФФЕКТЫ ЙЕНЛУИ		
Стадия йенлуи	Модификаторы проверки сотворения заклинаний	Модификаторы других проверок
Тьма	Высшая магия -4 УУ	-3 УУ к ВЫНОСЛИВОСТИ, СИЛЕ ВОЛИ и ХАРИЗМЕ -2 УУ к ЛОВКОСТИ, ПРОВОРСТВУ и ИНТЕЛЛЕКТУ
Равновесие	Без модификаторов	-
Свет	Тёмная магия -4 УУ	-3 УУ к ВЫНОСЛИВОСТИ, ИНИЦИАТИВЕ и ХАРИЗМЕ -2 УУ к БЛИЖНЕМУ БОЮ, ДИСТАНЦИОННОМУ БОЮ и СИЛЕ

ОДЕРЖИМОСТЬ

Чувства и эмоции эльфов тоньше, чем у других народов, а переживания - куда глубже. Потому они легко впадают в одержимость - сжигающую страсть к тому, что считают своим главным делом.

Будь то жажда славы, месть или коллекционирование диковинного искусства, асуры умело прячут свои наваждения, пока их рассудок ясен. Одержимость может поднять эльфа на вершины величия, но она же - его душевная, духовная и политическая пята. И не в последнюю очередь потому, что эта тяга раскрывает душу перед соблазнами Слаанеш. Одержимый действует без промедлений, добиваясь своей выгоды, и за это многие асуры презирают тех, кто не умеет с достоинством следовать своим страстям.

Если вы выбираете для персонажа долгосрочную амбицию, то с согласия ведущего вы можете сделать её одержимостью. Долгосрочная амбиция - это всего лишь надежда персонажа на будущее. Одержимость же - главный двигатель поступков, несущий как добро, так и зло.

Правила одержимости

Управление одержимостью требует сотрудничества между игроком и ведущим. Оба должны понимать, какова природа этой одержимости и как она влияет на персонажа.

- ☛ Если персонаж находится в состоянии *йенлуи (свет)*, он контролирует свою одержимость. В этом состоянии он может пользоваться её преимуществами, не опасаясь негативных эффектов
- ☛ Если персонаж находится в состоянии *йенлуи (равновесие)*, он может применить преимущества одержимости, но после этого рискует столкнуться с её негативными эффектами.
- ☛ Если персонаж находится в состоянии *йенлуи (тьма)*, он может получить выгоду от своей одержимости, если пожелает, но он всегда подвергнется её негативным эффектам - даже если не стремился получить выгоду.

Преимущества одержимости

Один раз за игровую сессию игрок может заявить, что успех или провал проверки *психики* противоречит духу его одержимости. Если ведущий согласен, игрок сам решает исход этой проверки, не прибегая к броску.

ПРИМЕРЫ ОДЕРЖИМОСТИ

1d10	Одержимость
1	Оставить после себя художественное или научное наследие. Это подразумевает замысел и создание великого труда, которым будут восхищаться ещё столетия спустя.
2	Уничтожить тёмных эльфов раз и навсегда. Убедить других асуров, что ради этого Ультуану нужно укрепить свои армии.
3	Возвысить своё королевство над всеми прочими. Будь то возрождение разрушенной земли (вроде Иврессе) или упрочение могущества уже сильного королевства (как Эатайн).
4	Вернуть эльфам бывшее владычество над миром. Убедить других асуров, что для этого Ультуану нужно усилить флот.
5	Следить за тем, чтобы Ультуан не рисковал своими гражданами и сокровищами в попытках выстроить союзы с людьми или гномами.
6	Увидеть то, чего не видел ни один другой эльф, - отправиться в далёкие земли и исследовать их отдалённые уголки.
7	Найти того, с кем сможешь разделить жизнь - будь то настоящий друг или любовь навек.
8	Обучать других образу мыслей, который поможет им жить лучше в грядущие времена. Это может быть моральная миссия, стремление искоренить источник страданий или пропаганда тех или иных форм наслаждения.
9	Снискать ещё больше богатства и власти, чтобы обеспечить безопасность и благополучие своей семьи, друзей или соседей.
10	Совладать со своими страстями, обуздать нрав и обрести наконец внутренний покой.

Пример: Высший эльф Эйлоран одержим желанием уничтожить тёмных эльфов. В ходе сессии корсар друкаев запугивает его, пытаясь вызвать страх. Игрок, играющий за Эйлоран, указывает, что поддаться страху противоречит его одержимости. Ведущий соглашается, и необходимость в проверке отпадает.

Отрицательные эффекты одержимости

Ведущий может назначить -2 УУ к любой проверке персонажа, если, по его мнению, на эту проверку должна повлиять его одержимость.

Пример: Расправившись с колдуньей друкаев, Эйлоран оказывается прижатым к стене тремя тёмными эльфами, которые угрожают пронзить его копьями. Эйлоран решает попробовать откупиться от них с помощью подкупа. Поскольку он находится в состоянии йенлуи (равновесие), ведущий может применить отрицательные эффекты одержимости - один раз за каждый случай, когда Эйлоран уже пользовался его преимуществами. Поэтому он назначает -2 УУ к проверке подкупа (в дополнение к любым другим модификаторам, которые сочтёт нужным применить).

Завершение одержимости

В отличие от долгосрочной амбиции, от одержимости нельзя просто так отмахнуться, когда вздумается. Ведущий не должен мешать вам отказаться от одержимости, однако ему следует вместе с вами определить, какие испытания придётся преодолеть персонажу, чтобы оставить её позади, и какие психологические шрамы она может оставить после себя.

СНОВИДЕНИЯ

В обществе асуров склонность к пророческим снам - дело настолько обычное, что её считают всего лишь безобидной странностью. Эльфы от природы чутки к Ветрам магии, и эта чуткость нередко выливается в такие сны - ведь предсказаниями заведует Азир, синий Ветер. Те, кто пользуется благосклонностью Лилеат (или же подвергся менее нежному вниманию Морай-Хег), могут узреть будущее во сне, особенно когда грядут тяжёлые времена.

С согласия ведущего игрок может наделить своего высшего эльфа склонностью к сновидениям. Когда такой персонаж засыпает, ведущий вправе решить, что тому приснился важный сон. В этом сне должны быть простые, но яркие образы - они намекают на грядущее испытание, но не показывают его буквально. Если персонаж захочет, он может заменить свою текущую краткосрочную амбицию на этот сон. Если нет - сон забывается.

Когда предсказанные события наконец наступают, ведущий сообщает игроку, что сон сбылся. И пока длится предсказанное, любые успешные проверки персонажа получают +1 УУ. Длиться это может от одной сцены до целых суток, но не дольше.

После того как сон персонажа сбылся, он может выбрать новую краткосрочную амбицию в конце сессии.

Предсказанное должно случиться в ближайшие несколько игровых встреч. Но судьба переменчива, поэтому ведущему рекомендуется описывать сны так, чтобы их можно было истолковать по-разному. Несколько примеров таких снов и их возможных значений приведены в таблице ниже.



ПРИМЕРЫ СНОВ

1d10	Сон
1	<i>Война терзает Ультуан - полыхают города, падают башни. А на юге король с полководцем пожимают друг другу руки, и дракон взмывает в небо.</i> Этот сон напоминает историю Короля-Феникса Морваэля и его полководца Ментея. Возможно, он намекает: не бери всё на себя, доверься тем, кто смыслит в деле больше. А может, предупреждает - либо твой друг в беде, либо буря грядёт над твоей головой.
2	<i>В небесах кипит битва. Две исполинские фигуры в доспехах из чёрного железа схлестнулись в поединке. После долгой схватки одна падает замертво, а вторая издаёт победный клич.</i> Этот сон - отголосок победы Кхейна над Ваулом. Возможно, он сулит неудачу тому, кто задумал месть, или же предостерегает: сновидца пытаются заманить в западню.
3	<i>Всю свою жизнь вы служите подле Оэрика, великого ваятеля. Вы смотрите, затаив дыхание, как его резец выводит тончайшие пряди в волосах эльфийской девы - её фигуру он выточил из мрамора, белого, как кость.</i> Этот сон может сулить опасное искушение, утраченную вещь, которой суждено найтись, или же великий труд, который вам предстоит свершить.
4	<i>Северный берег Ультуана. Шторм яростно хлещет стены высокой цитадели. Из узких окон её башен пробивается зловещее зелёное ведьмино пламя. Над самой высокой башней кружат стаи гарпий, а в её подножие с грохотом разбиваются волны.</i> Видение башни Анлека может предвещать место, где таятся несметные опасности, или же служить знаком: враги втайне собирают силы, чтобы обрушить их на вас.
5	<i>Вокруг вас бушует вихрь из разноцветных ветров. Вас швыряет, кружит без остановки в этой бешеной круговерти. Сквозь хаос пролетают маги в полном магическом облачении - их лица спокойны и сосредоточены.</i> Это видение Великого Вихря. Быть может, оно предвещает: чтобы отвести беду, сновидцу придётся принести великую жертву или же взяться за нечто грандиозное и смертельно опасное.
6	<i>Эльф благородной крови, в одежде, хоть и сшитой искусным портным, но изношенной годами скитаний, жмёт руку гному в королевских регалиях. И оба улыбаются - по-дружески, тепло.</i> Это видение времён, когда Малерион ещё не пытался взойти на Трон Феникса и дружил с верховным королём гномов Снорри Белобородым. Как ни странно, такой сон может сулить либо возможность заключить драгоценную дружбу, либо предательство того, кто вам близок.
7	<i>Кроваворукий бог в бешенстве. Его обвели вокруг пальца: бесценные сокровища растеряны и разбросаны по свету, украдены и попрятаны в мире смертных - туда, где богам ступать воспрещено.</i> Такой сон может сулить либо потерю чего-то очень дорогого, либо кражу. А может, наоборот, удачную находку - то, что кануло в пропасть когда-то давно. Или же это предостережение: вчерашние друзья вдруг ополчились на вас, и стоит поостеречься чьих-то хитрых козней - быть может, даже вашей собственной возлюбленной.
8	<i>Тёмные воды, а по ним плывёт плавающая крепость. Кругом ледяные горы, пронизывающий ветер. Адмирал на своём драконьем корабле приказывает команде сближаться с врагом и готовиться к тарану.</i> Этот сон сулит великую победу - если сновидец дерзнёт и ударит смело и решительно. Но как ни парадоксально, тот же сон может предостеречь: не переоценивай силы, не тянись за большим, пока не закрепил то, что уже взял, иначе беды не миновать.
9	<i>Среди алебастровых скал, где они гнездятся, взмывают в небо исполинские птицы с крыльями из пламени. Они кружат, переключаясь друг с другом резкими криками.</i> Это видение фениксов Пылающего шпилья может сулить сновидцу шанс начать всё заново, обрести новую цель в жизни - или же обмануть смерть.
10	<i>Древний дракон с трудом пробуждается ото сна - но климат мира пришёлся ему не по нраву. Он переваливается на другой бок, зевает и снова погружается в дремоту.</i> Этот сон может предупреждать: сновидец по глупости закрывает глаза на растущую угрозу, предпочитая ей лёгкие радости. А может, он намекает: нынешнее положение вещей не подходит для того, что задумано.

КРОВЬ АЭНАРИОНА

Те, в ком течёт кровь Аэнариона, ведут свой род от первого Короля-Феникса. Потомки Аэнариона наследуют его величие - и отголосок проклятия, что поразило его, когда он обнажил меч Вдоводел. Из его линии выходили величайшие герои высших эльфов - и самые мятежные души. Почти все они принадлежали к знати, как и подобает отпрыскам Аэнариона, хотя незаконнорождённые или забытые потомки тоже могут нести в себе и дар, и проклятие.

В 2173 К.И. Хранитель секретов Н'Кари вернулся в Ультуан, чтобы отомстить потомкам Аэнариона. Многие пали от его руки, пока демона не остановили Тирион и Теклис - которые и сами были из рода Аэнариона.

Сколько носителей крови Аэнариона живёт поныне - никому не ведомо. Высшие эльфы с тревогой взирают и на проклятие, и на тех, кто им отмечен. Они напоминают о жертвах, принесённых Аэнарионом, а может быть - и о той тьме, что нависла над всеми асурами. В возрасте шестнадцати лет каждый из известных носителей крови обязан предстать перед Двором Феникса, где король решает, представляет ли он угрозу трону. После этого их отправляют в святилище Асуриана на дальнейшее испытание жрецами. Каждый юный эльф проходит через магические проверки, чтобы определить, не запятнан ли он и не поддастся ли проклятию в будущем. Участь тех, кто не выдерживает любое из испытаний, остаётся неизвестной.

Будь они прокляты или нет, носители крови Аэнариона могут оказаться в тени Кхейна. Это влияние может проявиться в едва заметных чертах характера - например, в напористости, порывистости или склонности к гневу. Другие становятся необузданными или даже жестокими, их мучают странные видения. У кого-то проявляются физические особенности - сила, недуги или что-то столь же незначительное, как необычный цвет глаз. Почти все они необыкновенны и словно отмечены знаком величия.

- Знатные высшие эльфы могут определить, происходят ли они из рода Аэнариона - с вероятностью 5%. Другие высшие эльфы - с вероятностью 1%. Впрочем, вы можете обсудить этот вопрос с ведущим и решить иначе. Вы получаете талант *Кровь Аэнариона*.

Новый талант: Кровь Аэнариона

В жилах персонажа течёт кровь Аэнариона, он - потомок первого Короля-Феникса. Ему суждена необыкновенная судьба, и при создании персонажа он получает один дополнительный пункт судьбы.

Выбери одно из следующих преимуществ:

- Магическое дарование:** Покупка заклинаний стоит вдвое меньше опыта.
- Воинское дарование:** Следующие таланты могут быть приобретены за половину стоимости: *быстрая реакция, быстрые ноги, молниеносная реакция, меткость, прирожденный воин, проникаемость, силач*.

В конце каждой недели персонаж должен пройти **проверку хладнокровия (+20)**. В случае провала он получает психологическую особенность *йенлуи (тьма)*.

Вы также страдаете от влияния Кхейна. Оно проявляется в виде ментальной мутации, присутствующей при создании персонажа. Для целей любых правил - таких как ограниченное количество мутаций или заклинание *священные обереги* - это не считается мутацией. Данная мутация считается психической особенностью с эффектами ментальной мутации. Сделай бросок по следующей таблице и обратитесь к правилам на странице 185 **основной книги правил WFRP**:

БЕЗУМИЕ КХЕЙНА	
1d100	Ментальная мутация
01-20	Бессердечность
21-40	Нетерпеливость
41-60	Любитель острых ощущений
61-74	Кошмарные видения
75-89	Неизбывная злоба
90-00	Нечестивая ярость

Обсудите с ведущим, как отыгрывать вашего персонажа. Учитывая, что ему больше шестнадцати, он, скорее всего, уже предстал перед Королём-Фениксом и посетил святилище Асуриана. Поэтому мутация вашего персонажа остаётся в рамках обычной эльфийской психики - пусть временами и склоняется к крайностям. Простолюдины, ведущие свой род от Аэнариона, могут и не знать о своём происхождении - или же не проходили испытания в шестнадцать лет.

Эльфы, которым ведомо ваше происхождение, относятся к вам иначе. Подозрения порой перерастают во враждебность - некоторые эльфы считают потомков Аэнариона опасными по своей природе. К таковым относятся члены тайного Культа Запретного Клинка - ордена дуэлянтов, ставящих целью уничтожить любого, кто может обнажить Вдоводел. Другие же, напротив, могут возносить вас. Эльфы, мечтающие возродить славу дней Аэнариона, могут полагать, что вы разделяете их устремления, и пытаются завербовать вас в свои интриги.

СТАРЕЙШИНЫ АСУРОВ

Естественная продолжительность жизни эльфов намного больше, чем у людей, гномов или полуросликов; некоторые эльфы выглядят практически бессмертными. Хотя возраст обычного высшего эльфа по умолчанию намного превышает возраст других персонажей, игроки могут пожелать играть за ещё более старых асуров. С годами приходит мудрость и мастерство, но также и печаль от осознания долгого и неумолимого упадка своей цивилизации.

На этапе «последних штрихов» при создании персонажа (основная книга правил WFRP, стр. 37-41) ты можешь выбрать игру за старейшину-эльфа. Персонажи-старейшины прожили долгие годы, соответствующие определённому периоду потрясений в обществе асуров. Реши, в какую эпоху родился ваш персонаж-предок, и определите его возраст в пределах этой эпохи. Персонаж пережил все эпохи, следовавшие за эпохой его рождения. Например, персонаж, рождённый в эпоху Вторжений, также пережил эпоху Стали и эпоху Конца.

Многовековой опыт

За каждую эпоху, которую пережил предок-эльф (не включая эпоху Конца, но включая эпоху своего рождения), выбери одну карьеру, которой персонаж занимался в то время. Воспользуйтесь **таблицей случайных карьер и классов** на странице 59 или выберите карьеру, доступную вашему персонажу. Если ты выбираешь карьеру сам, ты получаешь 10 шагов развития для распределения среди навыков, доступных на 1-й ступени данной карьеры. Если же ты определяешь карьеру случайным образом, получи 15 шагов развития. В любом случае, за каждую эпоху ты можешь вложить не более 5 шагов развития в один и тот же навык.

Кроме того, за каждую пережитую эпоху персонаж получает бремена. Персонаж получает бремена всех эпох, которые пережил, включая эпоху своего рождения. Однако бремена, связанные с йенлуи, не суммируются. Вместо этого применяется бремя, относящееся к самой ранней эпохе.

Пример: Ким создаёт персонажа – морского стража по имени Селуин из Котика. Она решает сделать Селуин эльфом-старейшиной и выбирает для неё эпоху рождения – эпоху Странствий.

Ким случайным образом определяет карьеру для каждой из трёх эпох, которые пережила Селуин (не считая эпохи Конца). Она выбирает карьеру контрабандиста для эпохи Странствий, карьеру травницы для эпохи Вторжений и карьеру советницы для эпохи Стали. На 1-ю ступень каждой из этих карьер она тратит по 15 шагов развития на навыки. Хотя за каждую эпоху в один навык нельзя вложить более 5 шагов развития, навык наблюдательности встречается и у травницы, и у советницы. Ким решает вложить по 5 шагов в этот навык в каждую из эпох, так что к моменту распределения всех шагов развития эльфа-старейшины у Селуин будет 10 шагов развития в наблюдательности.

Она получает бремена, связанные с эпохой Странствий, эпохой Вторжений и эпохой Стали. Первое бремя не позволяет совершить более одной затем за простой. Второе бремя приносит ей 5 пунктов скверны. Третье бремя означает, что вместо двух она начинает с одним дополнительным пунктом судьбы и упорства. Ким убирает второй пункт судьбы, который дала Селуин на этапе определения характеристик. Наконец, в конце каждой недели она должна проходить проверку хладнокровия (+0) – при провале она получает психологическую особенность йенлуи (свет).



ОПЫТ СТАРЕЙШИН

Возраст	Случайный возраст	Эпоха рождения	Жизненный опыт	Бремя
40-130 лет	30 + 10d10	Эпоха Конца	Всю свою жизнь ты с тревогой ждал Рана Дандра. Возможно, ты застал вторжения в Ультуан, но в самых ожесточённых битвах ещё не был призывного возраста. Твой час пролить кровь за родину настанет достаточно скоро.	Отсутствует – это возрастной диапазон по умолчанию для высших эльфов. От этого шага отсчитывайте, сколько эпох пережил предок-эльф.
130-210 лет	120 + 9d10	Эпоха Стали	Ты был призывного возраста во время штурма Наггаронда и вторжения Грома Брюхо. Ты мог быть достаточно взрослым, чтобы участвовать и в других кампаниях - например, в обороне Куронна, вторжении принца Зигвальда в Ультуан или разграблении Мариенбурга.	Ты начинаешь игру с 1 дополнительным пунктом судьбы или упорства (вместо 2). В конце каждой недели проходи проверку хладнокровия (+40) . При провале сдвинь йенлуи в сторону света.
210-350 лет	200 + 15d10	Эпоха Вторжений	Ты пережил Великое Вторжение Хаоса - возможно, сражался при разграблении Котика, в битве на Финувальской равнине или у врат Кислева. В те времена, когда буйствовал демон Н'Кари, а в Стенающих топах вершились призывы. Это было время, когда Хаос отравил саму землю Ультуана.	Ты начинаешь игру с 5-ю пунктами СКВЕРНЫ. В конце каждой недели проходи проверку хладнокровия (+20) . При провале сдвинь йенлуи в сторону света.
350-610 лет	320 + 30d10	Эпоха Странствий	Ты родился в ранние дни правления Бел-Хатора, ещё до того, как людям позволили ступить на Ультуан. Возможно, ты присоединился к плаваниям Финубара - а может, стал одним из первых морских эльфов, вернувшихся в Старый Свет, и даже воочию застал Вампирские войны.	Между приключениями ты никогда не можешь предпринять более одной затеи, не считая твоих долга и ответственности. В конце каждой недели проходи проверку хладнокровия (+0) . При провале сдвинь йенлуи в сторону света.
610-870 лет	580 + 30d10	Эпоха Мудреца	Ты пережил века непрекращающихся набегов норскийцев - они предвещали ту угрозу, что таило в себе человечество. Лишь магические чары сумели изгнать этих низших созданий из морей твоей родины.	Ты получаешь психологическую особенность <i>предубеждение (люди)</i> . В конце каждой недели проходи проверку хладнокровия (-10) . При провале сдвинь йенлуи в сторону света.
870+ лет	840 + 30d10	Эпоха Теней	Ты пережил Ночь неупокоенных мертвецов, когда весь известный мир содрогался от ужасов нежити. Те, кто старше тысячи лет, могут помнить правление Королей-Фениксов до Бел-Хатора, но в твоём возрасте припомнить подробности юности — уже задача не из лёгких...	Твои начальные пункты судьбы, удачи, упорства и решимости равны 0 и не могут быть повышены в ходе создания персонажа. В конце каждой недели проходи проверку хладнокровия (-20) . При провале сдвинь йенлуи в сторону света.

ПОРЯДОК ПРИОРИТЕТОВ



Некоторые из возможностей, доступных персонажам высшим эльфам, могут вызывать вопросы о том, какие правила имеют приоритет над другими. По умолчанию, эффекты от Крови Аэнариона имеют приоритет над эффектами от состояний йенлуи, которые, в свою очередь, имеют приоритет над эффектами возраста.

ВЫСШИЕ ЭЛЬФЫ ИЗ ВНУТРЕННИХ КОРОЛЕВСТВ

Каледор

Каледорцы - народ суровый и дисциплинированный, закалённый жизнью в своём безлюдном и каменистом краю. Своим высокомерием они печально известны даже среди эльфов. Даже каледорец из самых низов свято верит, что его земля рождает эльфов более возвышенных, чем прочие эльфийские королевства - ведь не кто иной, как Каледор Укротитель Драконов спас весь мир.

Персонаж из Каледора может стремиться вернуть своему королевству былое величие, искать пути пробудить драконов или разбираться в политической и военной обстановке за пределами родины. Другие же могут чувствовать себя скованными строгими порядками каледорского общества и искать новое место в жизни - уже за его пределами.

Навыки: артистизм (пение), запугивание, лазание, лидерство, наблюдательность, ориентирование, оценка, плавание, хладнокровие, рукопашный бой (основное), стрельба (луки), язык (эльтарин)

Таланты: аура величия *или* целеустремленность, второе зрение *или* твердость духа, грамотность, обостренное восприятие (зрение), сумеречное зрение

Эллирион

Эллирийцев практически с пелёнок воспитывают в седле: они начинают скакать по бескрайним летним равнинам едва ли не раньше, чем учатся ходить. Они вспыльчивы, но столь же быстро отходчивы.

Для эллирийца важный обряд взросления - покинуть родное королевство и увидеть большой мир, хотя бы затем, чтобы с новой силой полюбить открытые просторы дома.

Навыки: артистизм (пение), верховая езда (лошади), музицирование (любое), наблюдательность, обращение с животными, ориентирование, оценка, рукопашный бой (основное), стрельба (луки), усмирение животных, хладнокровие, язык (эльтарин)

Таланты: второе зрение *или* шестое чувство, грамотность, обостренное восприятие (зрение), сродство с животными *или* чувство направления, сумеречное зрение

Авелорн

Уроженцы Авелорна ведут кочевой пастушеский быт, их культура менее скована правилами, чем в остальном обществе асуров. Они превыше всего ценят мастерство и дух праздника, коим пропитано всё королевство Вечной Королевы.

Беспечный народ Авелорна жаждет новых впечатлений и историй, которыми можно будет поделиться дома. Кто-то из них отправляется на поиски угроз, нависших над Авелорном, кто-то странствует далеко, чтобы распространять благодать Вечной Королевы. Жизнь в пасторальной идиллии не всегда безмятежна. Вельможи Авелорна соперничают за благосклонность Вечной Королевы - и иной из них предпочтёт приключения падению из милости.

Навыки: атлетика, артистизм (пение), верховая езда (лошади), интуиция, наблюдательность, обращение с животными, ориентирование, оценка, рукопашный бой (основное), сплетничество, стрельба (луки), усмирение животных, хладнокровие, язык (эльтарин)

Таланты: второе зрение *или* шестое чувство, грамотность, обостренное восприятие (зрение), привлекательность *или* искусник, сумеречное зрение

Саферии

Причудливое правление принцев-магов определяет уклад жизни саферийцев. Даже самый последний слуга здесь постигает устройство мира, а жизнь каждого пронизана влиянием магии.

От знати до простолюдинов - саферийцы ценят обретение знаний, откуда бы те ни приходили. Их хранители знаний нанимают вассалов, чтобы те добывали тайные учения, разыскивали необычных людей и диковинные предметы.

Навыки: артистизм (пение), знание (любое), книжные изыскания, музицирование (любое), наблюдательность, ориентирование, оценка, рукопашный бой (основное), стрельба (луки), хладнокровие, язык (эльтарин)

Таланты: второе зрение, грамотность, обостренное восприятие (зрение) *или* книжный червь, самообладание *или* смекалка, сумеречное зрение

Эатайн

Эатайн - богатое, космополитичное сообщество, населённое живыми, открытыми миру эльфами. Они склонны к интригам, горделивы и надменны, ибо верят, что Асуриан избрал их королевство, а не какие-то захолустные земли.

Эльфов Эатайна вдохновляют торговля, странствия и дипломатия. Многие почитают историю Короля-Феникса и горят желанием пойти по его стопам - чтобы сколотить себе состояние за Изумрудными вратами.

Навыки: артистизм (пение), лидерство, наблюдательность, обаяние, оценка, плавание, рукопашный бой (основное), сплетничество, хладнокровие, хождение под парусом, язык (любой), язык (эльтарин)

Таланты: грамотность, интриган *или* шестое чувство, коммерсант *или* смекалка, обостренное восприятие (зрение), сумеречное зрение

ВЫСШИЕ ЭЛЬФЫ ИЗ ВНЕШНИХ КОРОЛЕВСТВ

Тиранок

Эльфы Тиранока - народ решительный, закалённый частыми набегами друкаев на их прибрежные поселения. Они полны ностальгии по золотому веку своего королевства, но не теряют надежды - иначе как бы они сумели отстроиться заново после опустошительного Раскола?

Иные эльфы Тиранока отправляются в дальние края, чтобы вернуть утраченные реликвии и память о былой славе. Другие же ищут мести друкаям - ведь их мятеж обернулся гибелью Тиранока.

Навыки: артистизм (пение), лидерство, музицирование (любое), наблюдательность, обращение с животными, ориентирование, плавание, рукопашный бой (основное), стрельба (луки), стойкость, хладнокровие, язык (эльтарин)

Таланты: грамотность, обостренное восприятие (зрение), самообладание *или* ненависть (тёмные эльфы), сумеречное зрение, упрямство *или* шестое чувство

Земля Теней

Молчаливые скитальцы Нагарита пылают ненавистью к вероломным друкаям. Они скрытны даже друг с другом и склонны к жутковатой беспощадности.

Выходцы из Нагарита неутомимы и редко желанны где-либо ещё в Ультуане. Жажда помешать друкаям пожирает их целиком - они готовы отправиться на край света, чтобы свершить месть. Высшие эльфы нанимают эльфов из Нагарита для сбора разведанных и используют их как скрытных следопытов.

Навыки: артистизм (пение), атлетика, выживание, выносливость, наблюдательность, ориентирование, плавание, рукопашный бой (основное), скрытность (дикая природа), стрельба (луки), хладнокровие, язык (эльтарин)

Таланты: грамотность, ненависть (тёмные эльфы), обостренное восприятие (зрение), самообладание *или* упрямство, скиталец *или* шестое чувство, сумеречное зрение

Крейс

Крейсцы всегда настороже - им приходится отражать набеги морских разбойников и обороняться от чудовищ, что водятся в диких землях их королевства. У них сильная воинская культура, и охота почитается как благородное и необходимое для выживания занятие.

Жизнь в Крейсе даёт мало возможностей для честолюбивых эльфов. Они отправляются в чужие края - учиться новым ремёслам, искать богатства или расширять кругозор. Другие же сами несут войну врагу, странствуя по свету, чтобы сражаться с друкаями или слугами Хаоса.

Навыки: артистизм (пение), выживание, лидерство, лечение, наблюдательность, обращение с ловушками, ориентирование, оценка, рукопашный бой (основное), стойкость, стрельба (луки), хладнокровие, язык (эльтарин)

Таланты: грамотность, здоровяк *или* охотничье чутьё, обостренное восприятие (зрение), сумеречное зрение, ходок (леса), шестое чувство

Котик

Эльфы Котика славятся своей любовью к странствиям, жадой приключений и пренебрежением к условностям. Они проникательны и суеверны, их изумляют безбрежные возможности, что таятся за Странствующими островами.

Сама природа уроженца Котика толкает его искать новые горизонты и исследовать мир - ради радости открытий, возможности торговать, грабить или просто ради щекочущего нервы восторга.

Навыки: артистизм (пение), атлетика, наблюдательность, ориентирование, оценка, плавание, рукопашный бой (основное), стрельба (луки), торговля, хладнокровие, хождение под парусом, язык (эльтарин)

Таланты: грамотность, здоровяк *или* мореплаватель, обострённое восприятие (зрение), сумеречное зрение, чувство направления *или* шестое чувство,

Иврессе

После вторжения Грома жители Иврессе стали суровыми и мрачными, с обезоруживающей прямоотой в манерах. Они всегда бьются насмерть, но их дипломатическому мастерству порой не хватает тонкости.

Иврессе под властью Эльтариона Мрачного может показаться тяжёлой долей - и любой высший эльф, ищущий в жизни радости, предпочтёт странствия. Мглоходцы иногда покидают пределы Иврессе, чтобы делиться своим искусством охоты на демонов с другими.

Навыки: артистизм (пение), интуиция, лидерство, наблюдательность, ориентирование, оценка, плавание, рукопашный бой (основное), стойкость, стрельба (луки), хладнокровие, язык (эльтарин)

Таланты: второе зрение *или* шестое чувство, грамотность, обострённое восприятие (зрение), самообладание *или* отважное сердце, сумеречное зрение, целеустремленность *или* суровый

ПЕРСОНАЖИ - МОРСКИЕ ЭЛЬФЫ

«Морской эльф» - человеческий термин для асуров, живущих в торговых анклавах портовых городов за пределами Ультуана, или для тех, кто проводит большую часть жизни в море. Это высшие эльфы, чьи корни - на Ультуане, хотя их обычаи слегка отличаются от обычаев тех традиционных асуров, которые устаивают Старый Свет и дальние земли своим посещением.

На элтарине этих эльфов называют *уранай* - слово с оттенком пренебрежения. Асуры самого Ультуана смотрят на тех, кто не живёт на священном острове, свысока - тем более если те предпочитают коротать свои дни среди низших цивилизаций. Другие высшие эльфы считают, что морским эльфам не хватает дисциплины жить по законам своей культуры, или же они просто не сумели преуспеть среди истинных эльфов и потому ищут общества тех, кого легче впечатлить. До своего избрания Королём-Фениксом политические противники Финубара пренебрежительно величали его *уранай* - якобы, слишком непоседлив и космополитичен, чтобы править Ультуаном и эльфами.

Несмотря на эльфийский снобизм, сами морские эльфы родом из Ультуана - чаще всего из Котика или Лотерна, реже из Ивресса или Тиранока. Некоторые служат в эльфийском флоте, другие работают на торговый дом - либо на флотилии, либо представителями в дальних анклавах где-нибудь в Известном Мире. Есть морские эльфы, которые предпочитают проводить на берегу как можно меньше времени: жизнь на волнах, курсирование между эльфийскими анклавами, форпостами и портами Ультуана - вот их стихия. Другие же обосновались в дальних портах по всему свету - они тоже как рыба в воде на корабле, но главное для них - представлять интересы морских эльфов за рубежом. Они яростные противники мореходов-друкаев, хотя ходят слухи, что некоторые морские эльфы вступают с тёмными корсарами в сделки ради взаимной выгоды.

Морские эльфы - самые космополитичные из асуров и менее иерархичны, чем их родичи с суши. Они уважают протокол и культурные нормы, но не чувствуют себя обязанными следовать им неукоснительно - быть может, физическая отдалённость от Ультуана порождает отдаление от культуры. Это заметно по их манерам, осанке и внешности. Морские эльфы обычно не брезгают физическим трудом и даже могут коротко стричь волосы - из практических соображений. Несмотря на все эти различия, мало кто из людей способен отличить асуров с Ультуана от морских эльфов — по неэльфийским меркам те и другие остаются изящными и безупречно одетыми. У морских эльфов есть своя художественная субкультура - особенно известны их ламентации, прославленные своей изысканной красотой и глубокой печалью.

Большинство морских эльфов занимаются торговлей, как правило, в составе кланов экспатриантов. Они славятся своим умением наживаться на чужой оплошности - а иные и вовсе немногим лучше пиратов, хотя и оправдывают свои действия необходимостью следить за тем, что творится в большом мире. Анклавы морских эльфов можно найти в неэльфийских портах по всему Известному Миру. Их размер зависит от самого порта и от того, как местные относятся к эльфам. Многие из асуров, наведывающихся в чужие гавани, - лишь временные жители. Они предпочитают кочевать между поселениями, вечно бороздить моря или возвращаться на Ультуан. Крупнейшими анклавами управляют экзархи, назначенные королевствами Ультуана. Они представляют эльфов перед местными властями и принимают прибывающих с Ультуана послов.

Как и прочие асуры, морские эльфы почитают Кадай, но особое место среди них отводится Матланну. Негласно они воздают должное и Эллинилу - отцу Матланна, ещё одному богу, чьи настроения порой диктуют судьбу мореходов. Также они выказывают почтение некоему второстепенному богу, почти не известному за пределами их анклавов, - Амексу, покровителю благоденствия.



ИГРА ЗА МОРСКОГО ЭЛЬФА

Уранай горят желанием открывать новые земли и видеть дальние берега. Они бесстрашны и болтливы. Игра за морского эльфа - это возможность вырваться из дисциплинированной, иерархичной культуры Ультуана и насладиться свободной жизнью в дороге и торговле по всему Известному Миру.

Мнения

О людях...

«Наши родичи на Ультуане смотрят на человечество как на бесформенную массу, а ведь даже в одном портовом городе встречаются люди самых разных типов. Они могут быть невыносимыми, своевольными и глупыми, но нравится нам это или нет - будущее в руках человечества, на добро и на зло».

- принц Тармонаг Уллиогта,
вице-король из Мариенбурга

О гномах...

«Упёртые и несговорчивые. Высокомерием они любого каледорца за пояс заткнут. Но в Старом Свете у тебя нет выбора - приходится с ними уживаться. Товары у них отличные - так что найди себе какого-нибудь покладистого посредника, чтобы торговал за тебя с этими горными чопорниками».

- Дриэлла Небесный Поток,
капитан из Тор Андара

О высших эльфах с Ультуана...

«Мы - один народ, но легче всего иметь дело с теми асурами, кто смотрит за пределы острова. Остальные родичи смотрят на нас свысока, называют нас „морскими эльфами“ и презируют наш скитальческий дух».

- Катыйллен Ищущая Даль, капитан наёмников

О полуросликах...

«Если в твоей компании завёлся полурослик - гляди в оба. Они куда мудрее, чем люди думают. Я знавал одного, по имени Гим Грюндель, и могу заверить: он столь же изобретателен, сколь мал ростом».

- Риолта Снежная,
искательница приключений, морской эльф

О лесных эльфах...

«Я ходил под парусом вверх по реке до Тор Литанель и видел красоту роц лорналима. Эонир могли бы стать нам истинными союзниками, если бы мы преодолели наше взаимное недоверие. Азраи - совсем другое дело: непостижимые и дикие. Подозреваю, там они пленены чем-то более тёмным, нежели Иша и Курнуос».

- Фельдриган Ночная Волна, учёный из Брионны

Если ты решишь создать морского эльфа, считай его культурной подгруппой высших эльфов.

- ☛ Сделай бросок на КЛАСС и КАРЬЕРУ морского эльфа по соответствующему столбцу на стр. 59.
- ☛ Сделай бросок ХАРАКТЕРИСТИК как для эльфа (см. стр. 33 **основной книги правил WFRP**).
- ☛ Выбери родной анклав - тот, где персонаж родился или живёт. Это может влиять на отношение персонажа к другим расам и человеческим государствам.
- ☛ Выбери королевство Ультуана, откуда персонаж родом. Даже если он никогда там не бывал, эта связь с родиной важна для его происхождения и привязанностей.
- ☛ После выбора КАРЬЕРЫ персонаж-морской эльф может перейти в любую другую доступную высшему эльфу КАРЬЕРУ.

НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ МОРСКИХ ЭЛЬФОВ

Навыки: артистизм (пение), наблюдательность, ориентирование, оценка, плавание, рукопашный бой (основное), сплетничество, стойкость, торговля, хладнокровие, хождение под парусом, язык (любой), язык (эльтарин)

Таланты: грамотность, морской волк *или* мореплаватель, неотёсанный уранай, обострённое восприятие (зрение), сумеречное зрение, чувство направления *или* шестое чувство

НОВЫЙ ТАЛАНТ: НЕОТЁСАННЫЙ УРАНАИ

Высшие эльфы из Внутренних Королевств взирают на морских эльфов с лёгким неодобрением. При взаимодействии с эльфами из Каледора, Эллириона, Авелорна или Сафери статус снижается на 1.

Асуры из Внешних Королевств и Этайна подобных предрассудков не питают.

ИМЕНА

Воспользуйся «конструктором эльфийских имён» на стр. 39 **основной книги правил WFRP** для создания эльфийского имени морского эльфа. Эпитеты чаще всего содержат элементы, отсылающие к стихиям и путешествиям.

Примеры: Лазурный Пролив, Облачное Копьё, Дальнорождённый, Зелёный Бриз, Морской Клинок, Звёздная Пена, Вedomый Звездой, Волноходец, Белый Гребень

КАРЬЕРЫ ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ

При создании высшего эльфа ты можешь или определить карьеру случайным образом по таблице в основной книге правил WFRP - которая в первую очередь описывает высших эльфов, оказавшихся в Старом Свете, или воспользоваться таблицами ниже. Они отражают разное происхождение в пределах самого Ультуана. Самые разнообразные варианты доступны для эльфов из относительно цивилизованных Внутренних Королевств, из более суровых Внешних Королевств, для тех, кто живёт в лесном Авелорне или в пустошах Нагарита, а также для морских эльфов.

Обратите внимание, что некоторые карьеры (помеченные *) обычно недоступны высшим эльфам. Это те карьеры, которыми эльфы не стали бы заниматься под властью людей, но которые играют важную роль в самом Ультуане.

Персонажи-эльфы не могут начинать с карьеры жреца (см. стр. 99).



ИЗВЕСТНЫЕ АНКЛАВЫ МОРСКИХ ЭЛЬФОВ

Марисенбург. Ситх Рионнас'намишатир - один из крупнейших анклавов морских эльфов в Известном Море, насчитывающий восемь торговых домов, которыми управляет представитель Короля-Феникса в Старом Свете. Человеческие правители города полагают, что присутствие экзарха Финубара служит доказательством их монополии на торговлю с Ультуаном, однако на практике соблюдать условия договора оказалось непросто.

Эренград. После того как портовый город был разграблен во время Великой войны против Хаоса, эльфийский анклав вновь был заселен и отстроен заново. Эльфы сыграли свою роль в отражении сил Хаоса, и большинство из них погибло. Ныне кислевитские горожане испытывают к ним благодарность, хотя и относятся к своим долгоживущим соседям с некоторой опаской.

Магритта. У эльфов Магритты непростые отношения с княжеством после того, как местный князь попытался захватить собственность анклава и установить блокаду южного моря. Высшие эльфы объединились с человеческими торговыми державами и пресекли это беззаконие, однако взаимное недоверие по-прежнему сильно.

Брионна. Морские эльфы Брионны родом по большей части из Котика и Лотерна. Они отвоевали и вновь заселили руины древнего форпоста Атель Марая, который находится в пределах видимости от городских стен. Здешние эльфы склонны к пиратству и прочим сомнительным морским промыслам.

Луччини. Анклав в Луччини представляет собой прекрасный ансамбль безупречно белых зданий внутри полукруглой стены. Тилейцы называют его Белые Гавани. Основан и поныне управляется кланом Дрессаир из Лотерна.

Аль-Хаикк. Главный город Арабии служит местом для анклава, в котором доминируют дом Изумрудного Моря из Лотерна и клан Айзеллион из Мариенбурга. Здесь бесчисленное множество учёных, привлечённых загадками Южных Земель.

АСУРЫ МОРЯКИ

Игроки, имеющие доступ к книге «Море Когтей», могут предпочесть определить карьеру моряка для высших эльфов по таблице на стр. 59. Эти карьеры как нельзя лучше подходят для высших эльфов - особенно для морских эльфов и эльфов из Внешних Королевств. Для пушкаря используйте альтернативные навыки для высших эльфов на стр. 77 той же книги.

ТАБЛИЦА СЛУЧАЙНЫХ КЛАССОВ И КАРЬЕР

Класс	Карьера	Внешние Королевства	Нагарит	Внутренние Королевства	Авелорн	Морской эльф
Книгочеи	Аптекарь	01-03	01-03	01-03	01-04	01-02
	Законник	04-05	-	04-06	-	03-04
	Маг	06-08	04-05	07-09	05-09	05-07
	Врач	09-12	06-07	10-11	10-12	08-11
	Учёный	13-16	08-09	12-14	13-19	12-14
Бюргеры	Ремесленник	17-19	10-12	15-17	18-21	15-17
	Следователь	20-21	13-15	18-19	-	18-20
	Купец	22-24	16	20-25	22	21-25
	Купец-авантюрист	25-26	17-18	26-27	23	26-27
	Горожанин	27-29	-	28-29	-	28
	Городской стражник	30	-	30-31	-	29
Придворные	Советник	31-32	19	32-33	24-25	30-32
	Эстетист	33-34	20	34-36	26-28	33
	Художник	35	21	37-38	29-33	34
	Дуэлянт	36	22-24	39-41	34-35	35
	Эмиссар	37-39	25-27	42-45	36-38	36-39
	Дворянин	40-42	28-29	46-47	39-41	40-42
	Слуга*	43-44	30-32	48-50	42-43	43-44
	Шпион	45-46	33-37	51-53	44-45	45-48
Крестьяне	Смотритель	47-51	38-39	54-55	46-47	-
	Травник	52	40-43	56	48-51	-
	Охотник	53-55	44-48	57	52-55	-
	Разведчик	56-60	49-56	58-59	56-59	49-51
	Селянин*	61-63	57-59	60	60-62	-
Странники	Охотник за головами	64-66	60-64	61	63	52-55
	Артист	67	65-67	62-64	64-69	56-58
	Посыльный	68-69	68-70	65-66	70-73	59-61
	Воин тени	-	71-74	-	-	-
Речники	Лодочник	70-71	75	67-69	74	62-65
	Лоцман	72-73	-	70-72	-	66-69
	Моряк	74-77	-	73-77	75-77	70-74
	Контрабандист	78	76	78-80	78-79	75-77
	Докер*	-	-	-	-	78-79
Шельмы	Пройдоха	79	77-78	81-83	80-83	80-82
	Шарлатан	80-81	79-82	84-85	84-86	83-86
	Разбойник	82-84	83-86	-	87	87
Воины	Кавалерист	85-88	87-90	86-87	88-91	89-90
	Охранник	89-91	91	88-89	92-93	89-90
	Рыцарь	91-92	92-93	90-91	94-95	91
	Морской страж	93	-	92-95	-	92-94
	Гладиатор	94-95	94-95	96	-	95
	Негодяй	96	96-97	97	96	96
	Солдат	97-99	98-99	98-99	97-99	97-100
	Мастер меча	100	100	100	100	-

АДАПТАЦИЯ КАРЬЕР

Высшие эльфы на Ультуане осваивают карьеры несколько иначе, чем описано в **основной книге правил WFRP**. Приведённые ниже рекомендации дают общее представление и небольшие изменения, чтобы сделать карьеры более подходящими для культуры асуров. Как всегда, замысел персонажа лучше всего обсуждать с ведущим.

Воины и солдаты

Солдат

Большинство солдат высших эльфов служат в одном из многочисленных гражданских ополчений Ультуана. Игроки, использующие книгу «**Во всеоружии**», могут выбрать специализацию *лучника* или *артиллериста*, с фокусом на управлении многозарядными болтомётами. Осадная тактика асуров опирается на искусно сделанные военные машины, стратегическое чутьё и умелое применение магии, а не на пушки. Поэтому они не могут изучить *навык стрельба (пороховое)*.

Кавалерист

Кавалерия - основа армий асуров, и лучший её образчик - прославленные эллирийские всадники. Не все эльфийские кавалеристы служат в армии: некоторые сражаются как наёмники или вольные отряды. Для высших эльфов Ультуана замените *навык стрельба (пороховое)* на *выслеживание*, а пистолет на эльфийский лук и 10 стрел.

Игроки, использующие книгу «**Во всеоружии**», могут выбрать *лёгкого всадника*. Такие эльфы жертвуют доспехами ради скорости и скрытности. Подобные всадники нередко входят в береговые патрули - особенно в Эллирионе, Нагарите и Тираноке. На 4-й ступени замените *стрельбу (пороховое)* на *тайные знаки (разведчики)*, а пару пистолетов на магическое оружие.

Рыцарь

Самые распространённые рыцари высших эльфов - Серебряные Шлемы. В их ряды принимают лишь представителей знати, имеющих право носить итильтаэн - тот самый серебряный шлем. Их командиры - Высокие Шлемы - украшают свои шлемы знаками доблести: перьями, самоцветами и прочим. Каледорские Принцы Драконы - лучшие из рыцарей этого королевства. Они славятся тем, что выезжают на битву на боевых конях, чья попоны искусно выдержана в драконьем стиле.

Гладиатор

Эльфийские гладиаторы - пережиток древности, веков после Аэнариона, когда бои ради зрелища и забавы были в порядке вещей. Такие бойцы ставят изящество и зрелищность превыше жестокости - поединки у асуров строго ритуализированы и подчиняются сложным правилам. Для эльфа гладиатора вы можете заменить талант *грязный приёмы* на талант *финт*.



Простолюдины и знать

Маг

По всему Ультуану и за его пределами встречаются высшие эльфы, которые владеют магией по старинным традициям или постигли её самостоятельно, не имея отношения ни к Белой башне, ни к строгой дисциплине саферийских магов (см. стр. 90). Такие независимые эльфийские волшебники могут быть очень могущественными и не связаны ограничениями, с которыми сталкиваются людские маги в Империи. Им не нужна лицензия Гильдии (Школы магии) на 2-й ступени карьеры - сама эта мысль показалась бы им либо забавной, либо оскорбительной.

Однако такие самоучки считаются не дотягивающими до уровня настоящего мага высших эльфов, описанного в главе о высшей магии.

Дворянин

Положение эльфийского аристократа - дело непростое, но в целом его можно разделить на два больших сословия:

- ☛ Знать (тариур) - ведёт свой род от самого Аэнариона или от воинов-принцев, что сражались плечом к плечу с ним. Титул принца или принцессы для них - не пожалованная милость, а право по рождению.
- ☛ Дворянство (ториур) - их предки получили земли и титулы от Короля-Феникса или Вечной Королевы. Такие пожалования случаются очень редко: между появлением новых титулов могут пройти века. К ним обращаются «лорд» или «леди».

Положение вельможи асуров в обществе полно сложностей и условностей. На них возложено куда больше правил и ожиданий, чем на человеческую знать. Конечно, и они порой нарушают эти правила, но этикет - не пустой звук.

Учитывая долголетие эльфов, дворянин асуров может наследовать своё положение лишь через сотни или тысячи лет. И все эти века нужно чем-то занять, чтобы не сойти с ума от скуки, и в то же время успеть оставить след в истории. Обычно их заполняют войной и интригами. Кроме того, брось кубик, чтобы определить, принадлежите ли вы к крови Аэнариона (см. стр. 51).



КАК ВЕСТИ СЕБЯ В БЛАГОРОДНОМ ОБЩЕСТВЕ

У эльфийской знати море сложнейших правил поведения. Но даже без таланта *этикет (дворяне)* любой асур знает самые главные из них. А те, у кого этот талант есть, помнят даже самые мудрёные и неочевидные обычаи. Вот некоторые из этих правил:

- ☛ Прикасаться к высокородному без особого на то разрешения - оскорбление.
- ☛ Только дворянин имеет право носить серебряный итильтаэн. Любой эльф, независимо от сословия, сочтёт вопиющим нарушением этикета то, что кто-то наденет такой шлем, не сражаясь при этом в бою вместе с Серебряными Шлемами.
- ☛ У каждого знатного рода есть фамильный меч. Он передаётся из поколения в поколение с тех самых пор, как предки получили дворянство. Многие такие мечи помнят ещё времена Аэнариона. Сам меч может быть могущественным магическим артефактом, а может быть и самым обычным. Важна не сила, важен символ. По всему Ультуану носящий этот меч носит его как знак своего статуса. Потерять фамильный клинок - позор, который пятнает репутацию всего дома.
- ☛ Дворянин никогда не должен прислуживать за столом и подавать еду - это унижительно, ибо намекает на подчинённое положение.

Слуга

В любом эльфийском дворце или поместье есть прислуга, которая следит за порядком. В Старом Свете эльфы предпочитают не занимать такие должности - выставять асуров на чёрную работу перед низшими расами неприлично. Зато на самом Ультуане эльфийские слуги играют важнейшую роль в дворцовых интригах: они передают тайные послания, подслушивают неосторожные разговоры и плетут заговоры вместе со своими хозяевами.

Смотритель

Береговые владения Ультуана постоянно уязвимы для нападений с моря, поэтому смотрители Внешних Королевств пользуются особым уважением - повысь уровень положения на 1 на каждой ступени этой карьеры. Смотрителям Внутренних Королевств живётся относительно спокойно, так что они не получают этой прибавки.

Ремесленник

Высшие эльфы посвящают десятилетия, а то и столетия, совершенствуя своё мастерство. Пусть их ремесло и приносит доход, но для них это скорее искусство, чем простая работа - даже эльф-бондарь будет стремиться сделать свои бочки самыми изящными, с самыми красивыми изгибами и безупречной отделкой. По мере того как они постигают своё дело глубже, они начинают вплетать в свои изделия тонкую магию.

В Старом Свете эльфы-ремесленники вступают в гильдии. На Ультуане же они не столько объединяются с собратьями, сколько соревнуются с ними. Как и любые творцы, они ищут покровительства у знатных домов - связь с дворянами приносит и известность, и богатство. Для ультуанского ремесленника в карьере вносятся следующие изменения:

- ❁ 2-я ступень (ремесленник) - замени *этикет (гильдейцы)* на *этикет (дворяне)*, а лицензию гильдии (на выбор) на покровительство знатного дома.
- ❁ 3-я ступень (мастер ремесленник) - замени *навык тайные знаки (гильдейцы)* на *знание (магия)*
- ❁ 4-я ступень (зовётся возвышенным творцом, вместо гильдмейстра) - замени организацию (ремесленная гильдия) на положение при дворе.

Купец

Купцы у высших эльфов - особы влиятельные, особенно в прибрежных городах, где у многих знатных домов есть коммерческие интересы. На Ультуане купцы не объединяются в гильдии. Вместо этого они примыкают к одному из крупных торговых домов или кланов (например, к дому Изумрудного Моря или Серебряной Горы) и получают хартию, позволяющую им покупать и продавать товары. На 2-й ступени карьеры (купец) замените лицензию Гильдии (купцов) на купеческую хартию.

Городской стражник

Стражники, асуров как правило, происходят из ополчения и следят за порядком среди своих же сограждан. Учитывая утончённый нрав высших эльфов, их обязанности в основном сводятся к тому, чтобы дуэли не выплескивались на улицы и чтобы гулянки не выходили из-под контроля. В Лотерне, где в городе полно неэльфов, эта роль особенно важна. Лотернская городская стража славится своей непростой работой и чудачествами капитана Хайсплинна, своего командира, который не переносит полуросликов. В эльфийских анклавах за морем стражники асуров обычно имеют исключительное право патрулировать места сборищ эльфийской общины, святыща и важные достопримечательности.

СТРАННИКИ И ШЕЛЬМЫ

Артист

Высшие эльфы гордятся своим изысканным вкусом в культурных развлечениях. Они считают, что литература и сценическое искусство достигли среди них своего наивысшего расцвета. Поэтому они ценят творчество величайших артистов как нечто почти божественное. И напротив, плохое представление воспринимается как личное оскорбление. По Ультуану странствуют труппы бродячих артистов, неся высокую культуру и разгульное веселье всем, кто им повстречается. В знатных домах по всему королевству есть свои излюбленные артисты, занимающие там почётное место.

Для высших эльфов Ультуана положение повышается на 1 на каждой ступени карьеры *артиста*.

Селянин

Кит - это те эльфы, что возделывают поля и фермы Ультуана. Деревенские эльфы ведут идиллическую жизнь в гармонии с землёй и дарами Иши. Пусть занятия их нехитры, поэмы, песни и театральные постановки величают сельских эльфов простыми, честными и знающими своё место. Хотя это взгляд и романтизированный, большинство деревенских эльфов действительно гордятся тем, что производят на своих землях, и видят в этом священный долг, а не просто сельское хозяйство. На взгляд человека, они выглядят такими же здоровыми и безупречными, как любой другой высший эльф... что производит тяжёлое впечатление на тех, кто привык к забитому человеческому крестьянству.

Охотник за головами

У высших эльфов острый слух, зоркий глаз, терпение и ум, что делает их превосходными следопытами и сыщиками. Сам термин «охотник за головами» не очень подходит большинству эльфов Ультуана. Они считают себя гражданами-хранителями, которые восстанавливают равновесие, разыскивая тех, кто нарушил гармонию общества. Если какой-нибудь эльф обесчестит другого и скроется, нанимают охотника за головами, чтобы вернуть беглеца и заставить ответить за содеянное. Преступность на Ультуане не неизвестна, поэтому правящие органы отправляют охотников за головами, чтобы те добились возмещения ущерба от тех, кто нарушил закон или причинил вред.

Лодочник

Ультуан меньше полагается на речной транспорт, чем Старый Свет, так что лодочники здесь не так часто встречаются. Многие плавают на небольших изящных катерах, перевоза эльфов вверх и вниз по бесчисленным рекам, текущим от гор Аннулии к побережью. Другие перевозят товары от имени купеческого или знатного дома, управляя баржами несравненной красоты - особенно если сравнить их с человеческими.

Лоцман

Эльфийские лоцманы промышляют в морях вокруг Ультуана, проводя суда через коварные, вечно меняющиеся проливы у побережья. Они знают повадки и владения морских чудовищ и прочих опасных хищников.

Моряк

Эльфийские моряки - самые искусные в мире, далеко опережающие другие расы. Они совсем не похожи на шумных морских волков из человеческих команд и способны на невероятные подвиги мореходства на своих изящных эльфийских судах. **КАРЬЕРА моряка** из **основной книги правил** описывает более грубых эльфийских моряков - тех, что водятся в Старом Свете или в менее утончённых анклавах морских эльфов. Для моряков, несущих службу на самых впечатляющих эльфийских кораблях, можно использовать следующие навыки и таланты:

- ❖ 1-я ступень (береговик) - замени *кутёж* и *рукопашный бой (кулачное)* на *атлетику* и *рукопашный бой (основное)*.
- ❖ 2-я ступень (моряк) - замени *атлетику* на *интуицию*

Контрабандист

Несмотря на упорядоченное общество Ультуана, контрабанда остаётся прибыльным и удивительно распространённым преступлением. Засилье лотернских купеческих домов создало возможности для вывоза контрабандных товаров на берег в обход их пошлин. Иные артефакты, существа и даже людей нужно доставлять на Ультуан тайно - и контрабандисты берутся за это с охотой, разумеется, за должную плату или услугу.

Докер

Среди морских эльфов есть грузчики - занятие нужное, хоть и малопочтенное. Где бы эльфийские суда ни бросали якорь, их капитаны предпочитают доверять свой груз сородичам: только они достаточно осторожны и внимательны. Эльфийские докеры полагаются не столько на мускулы, сколько на умение управлять подъёмными механизмами и на подсобный труд людей. При всей своей надменности на причалах грузчики эльфов столь же склонны к криминалу, как и их человеческие собратья - разве что делают это с большей элегантностью.

Пройдоха

Высшие эльфы любят кутить, особенно в Лотерне или в рощах Авелорна. Пройдохи выставляют себя особами утончёнными и сулят доступ к самым изысканным удовольствиям. Большинство эльфов этого ремесла громче всех кричат о своей непричастности к Культам Удовольствий - им важно отмежеваться от занятий, которые могут погубить репутацию. Но встречаются и те, кому без разницы...

Игроки, использующие книгу «**Во всеоружии**», могут выбрать вместо пройдохи выбрать **КАРЬЕРА маркизанта**.

Шарлатан

Как бы ни был умён эльф, его можно обмануть, если сыграть на его одержимости. Шарлатаны асуров пускают в ход красноречие и лесть, чтобы добыть деньги, имущество или привилегии. Другие втираются в доверие к трупам артистов или проникают на карнавалы, где пользуются расслабленным состоянием подвыпивших гуляк. Высшие эльфы-шарлатаны с радостью обводят вокруг пальца не-эльфов, отбирая у них всё что можно, - часто при молчаливом одобрении более почтенных сограждан.

Разбойник

На Ультуане преступников почти не встретишь, но в более диких королевствах они всё же попадают. Чаще всего эльф-изгой уезжает в чужие края или принимает такой образ жизни уже по прибытии туда, где может воровать и вершить собственный суд над другими расами. Отряды эльфов из Нагарита - по сути, изгои в Люстрии, Наггароте и Норске. Они несут войну тем, кто может угрожать асурам.

Негодяй

Высшие эльфы-негодяи - это хвастливые головорезы, что рыщут по ночным городам, провоцируют дуэли или же, напротив, ищут, где восстановить попорченную справедливость. В Лотерне они забредают в иностранный квартал и задирают людей или гномов. Негодяй-асур стоит особняком от благопристойного эльфийского общества - хотя в интригах он может оказаться полезной пешкой.

На 1-й ступени (задира) замени кастет на меч.



МОРСКОЙ СТРАЖ

Высший эльф

Ты - высококвалифицированный морской воин, обученный сражаться и на дальних, и на ближних дистанциях.

Морская стража - одна из древнейших воинских традиций, зародившаяся ещё в ту пору, когда эльфы впервые начинали исследовать мир. Это грозная сила, воплощающая в себе единство воинского мастерства и власти над океаном.

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ МОРСКОГО СТРАЖА

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

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

+ Морской дозорный – серебряный 1

Навыки: кутёж, обращение с животными (быстропёрые рух), плавание, рукопашный бой (древковое), рукопашный бой (основное), сплетничество, стрельба (арбалеты), стрельба (луки), уклонение, хождение под парусом (Кровавый Ястреб, Соколиный корабль, Ястребиный корабль или Драконий корабль)

Таланты: здоровяк, прирождённый воин, рыбак, строевая подготовка

Имущество: копье, мундир, эльфийский лук и 10 стел

⚔ Морской страж – серебряный 3

Навыки: азартные игры, атлетика, выживание, лазание, стойкость, хождение под парусом (Кровавый Ястреб, Соколиный корабль, Ястребиный корабль или Драконий корабль)

Таланты: молниеносная реакция, мореплаватель, тесный контакт, щитоносец

Имущество: кольчужная рубаха, латная кираса, шлем, щит

☠ Морской наставник – серебряный 5

Навыки: лидерство, наблюдательность, ориентирование, хождение под парусом (Кровавый Ястреб, Соколиный корабль, Ястребиный корабль или Драконий корабль)

Таланты: безжалостный удар, воодушевление, кладёз знаний (океаны), морской волк

Имущество: знак служебного положения, отличный мундир

🛡 Морской шлем – золотой 1

Навыки: вождение (неборез), запугивание

Таланты: бдительность, отважное сердце, отличный пловец, ходок (побережье)

Имущество: длинный морской шлем, неборез и быстропёры рух, отличный мундир

«Мир морского стража выписан в оттенках синего – это полотно, на котором бдительность встречается с безбрежной тайной океана».

- Эльдратил Ветренная Поляна, заклинатель бурь

«Мы – лучшие из лучших. Многие пытаются пополнить наши славные полки, но отбор суров, и лишь достойнейшие отвечают нашим требованиям и вступают в наши ряды»

- Аэлиана Острый Взор, Морской шлем

*Но какой же навык
позволяет этой карьере
зарабатывать деньги? Ещё
одна гейльфонская тайна.*



Эти воины несут службу вдоль берегов Ультуана и в его заморских колониях и славятся редким мастерством - они одинаково искусны и с луком, и в рукопашной схватке. Морскую стражу готовят к абордажам и высадкам на вражеский берег, потому их ремесло столь же многообразно, как и традиции тех полков, в которые они входят.

Узы между морскими стражами, закалённые суровыми тренировками и множеством совместно пережитых угроз и испытаний, сохраняются ещё долго после окончания службы. В стражу отбирают лучших из гражданского ополчения. Их служба - это походы на военных кораблях эльфийского флота, которые сторожат торговые пути или бороздят моря вокруг Ультуана. Немало стражников расквартировано в колониях, где они поддерживают местные полки гражданского ополчения - лучников и копейщиков. Эти гарнизоны часто недокомплектованы, но важно, чтобы даже в дальних землях была видна рука Короля-Феникса.

Долгие месяцы на кораблях и тренировки в солёной воде привили Морской страже особое пристрастие к чистоте - другие эльфы называют его не иначе как одержимостью. А из-за грубоватых манер и морского жаргона многие считают стражу куда менее дисциплинированной, чем полки лучников или копейщиков. Зато у них есть древняя традиция, восходящая к временам Аэнариона: морским пехотинцам дозволено сидеть в присутствии короля - они берегут силы для боя. А ещё те, кому довелось пролить вражескую кровь, носят на поясе красную ленту, как символ крови своих врагов.

Лучших из лучших производят в Морские шлемы. Их обычно ставят в строй, чтобы они служили примером для остальных, хотя сами они предпочли бы парить над полем боя на неборезе (см. «Люстрия», стр. 89). Морских шлемов нередко привлекают к секретным операциям - слежке, разведке, скрытным налётам.

Служба в Морской страже может надолго оторвать эльфа от дома, а это для искателя приключений - сущий дар. Иногда во время долгой командировки стражнику выпадает отпуск, а это прекрасный способ обследовать дальние уголки мира. Вот почему многие ветераны Морской стражи, уволившись, не спешат осесть дома, а вместо этого нанимаются к купцам-авантюристам, предлагая свои уникальные навыки. Некоторые же встают на духовную стезю и уходят в служение Матланну, богу Штормов.

Лотернская Морская стража

Многие полки Морской стражи набирают в Эатайне - они охраняют Лотерн и проход во Внутреннее море. В Сияющей башне, что в миле от Изумрудных морских врат, охраняющих Лотернский пролив, находится постоянный гарнизон. Указом Двора Феникса Лотерн освобождён от обязанности выставлять полки лучников и копейщиков.

Между полками Морской стражи Лотерна и других королевств не утихают споры: чьи полки древнее, а значит, достойны лучшего снаряжения. Многие полки в иных королевствах оснащены куда хуже лотернских, и их воины считают, что благосклонность Эатайна при Дворе Феникса лишает остальные королевства положенных им припасов.

ПРИЛИВЫ ПРЕДАТЕЛЬСТВА

Почтенная отставной Морской шлем, Серинтия Зовущая Волну, отважилась взяться за опасное дело - написание мемуаров. Однако её хроники, изобилующие описаниями тайных операций, спонсируемых загадочным высокородным Аэрэндилом Звездным Клинком, вызывают всё больше беспокойства. Братство Морской стражи считает этот труд предательством - умышленным нарушением вековых традиций полка.

Принц Аэрэндил опасается последствий, которые повлекут за собой красочные рассказы Серинтии о тщательно оберегаемых секретах и подробностях тайных миссий, которые он финансировал. Почувствовав, что ситуация накаляется, Серинтия решила уничтожить рукопись - но та исчезла. И теперь три стороны охотятся за ней, пока она не стала предвестником внутренней распри и, возможно, смертного приговора для самой Серинтии.

ПОТЕРЯННЫЕ КОПЬЯ МАТЛАННА

Снаряжение Морской стражи, предназначенное для гарнизонов в колониях, уже несколько месяцев бесследно исчезает, постепенно ослабляя оборону. Груз можно проследить от самого Каледора до Лотерна, но в таможенных журналах следы теряются. Элионис Зовущий Волну, подающий надежды Морской страж, считает, что вышел на конкретного купца, причастного к исчезновениям, и подозревает козни друкаев. Однако сейчас ему нужна помощь - и как можно более скрытная.



МАСТЕР МЕЧА

Высший эльф

В своем стремлении к знаниям ты странствуешь по свету в поисках просветления как адепт Ордена Мастеров Меча.

Мастера меча - воины и учёные в одном лице. Они в совершенстве постигли военное ремесло и проводят бесчётные часы в тренировках, добиваясь идеала. Их не спутаешь ни с кем, даже когда они странствуют по Ульгуану без доспехов, - за спиной у них неизменно висят огромные магические мечи, выкованные в Башне Хоэта.

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ МАСТЕРА МЕЧА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+		+		+	🛡️		💀	⚔️	

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

+ Хранитель меча – серебряный 2

Навыки: атлетика, знание (любое), искусство (живопись или скульптура), музицирование (любое), наблюдательность, рукопашный бой (двуручное), рукопашный бой (кулачное), рукопашный бой (основное), сценическое искусство (акробатика), уклонение

Таланты: боевые искусства, выверенное попадание, обострённое восприятие (любое), разоружение

Имущество: глиняный набор или художественный набор, свободные одеяния

⚔️ Мастер меча – серебряный 5

Навыки: знание (любое), интуиция, искусство (поэзия), сплетничество, стойкость, хладнокровие

Таланты: батман, безжалостный удар, рипост, танец меча

Имущество: высокий шлем, двуручный меч Хоэта, дорожная одежда, книга по философии, кольчужная рубаха

💀 Мастер клинка – золотой 1

Навыки: знание (любое), искусство (живопись или скульптура), лидерство, лечение, стрельба (луки)

Таланты: бывалый воин, второе зрение, могучий удар, упреждающий удар

Имущество: гребни для волос, знак служебного положения, трактат о военном искусстве

🛡️ Повелитель клинка – золотой 2

Навыки: запугивание, знание (любое)

Таланты: аура величия, бывалый путешественник, духовная чистота, командир

Имущество: богато украшенные доспехи, изысканные одеяния, книга со стихами

«Невозмутимый дух подобен спокойной, неподвижной глади океана, отражающей сияние серебряной луны. Опустоши свой разум - и ты познаешь силу духа, пребывающего в равновесии и покое».

- Лиретион Синее Перо, Мастер меча Хоэта

«Однажды через нашу деревню проходил путник в капюшоне - высокая, стройная фигура. Ганс, мельничий подмастерье, вечно задиравший всех, решил, что неплохо бы вытрясти из него денег угрозами. Быстрее, чем я успел моргнуть, у неё в руках оказался длиннейший меч, какой мне только доводилось видеть, и она разрубила его от ворота до самой грудины!»

- Эдгар Фрёлих, деревенский староста



Престиж, связанный с ношением такого клинка, означает, что даже знатный эльф проникается уважением к самоотверженности Мастера меча. Когда Мастера меча не несут стражу в Белой башне Хоэта, их можно встретить путешествующими по Ультуану или за его пределами: они ищут знания или выполняют важные поручения - например, сопровождают верховного мага.

Когда Орден Мастеров Меча только учредили, размышления о собственной природе привели их к пониманию: гордыня и высокомерие - величайшие слабости эльфов. Чтобы обуздать их, идеальный Мастер меча должен был следовать неписаному кодексу поведения, ставя превыше всего доблесть, честь, дисциплину, самопожертвование, послушание и верность. Мастер меча, нарушивший кодекс, имеет лишь два достойных пути: искупление (почти невыполнимая миссия) либо ритуал: сломанный двуручный меч и остриженные волосы, а затем - изгнание из Ордена. Те же, кто отказывается подчиниться и становится отщепенцем, отслеживаются и уничтожаются бывшими собратьями. Изгнанников презируют - ведь слово Мастера меча считается непоколебимым, и нарушить его - поистине позорный поступок.

Жизнь Мастера меча всецело посвящена совершенствованию тела и разума. Простая пища предпочтительнее изысканных блюд, ясный ум - вину. Мастера носят богато расшитые одежды, но их длинные волосы не украшают ни гребни, ни прочие атрибуты, столь любимые эльфийскими воинами. Между тренировками и учёбой Мастер меча отдыхает за искусством, поэзией, живописью или ваянием. Этот простой уклад необходим, чтобы овладеть техникой танца меча и исполнять её. В их обязанности входит пополнение рядов армий Короля-Феникса, сопровождение важных эльфов и охрана мест магического значения по всему миру - например, Звёздной Башни на Вулканических островах у побережья Люстрии (см. «Люстрия», стр. 84).

Некоторые из Мастеров меча избираются тайными агентами Короля-Феникса, чтобы вести тайную войну против культов прямо в сердце Ультуана. Таких воинов, чаще всего набираемых из прославленных мастеров клинка, называют «клинками». Они - гордость и элита всего Ордена.

ТАЙНАЯ ВОЙНА

В 1101 году К.И. культы удовольствия и роскоши - приверженцы Китарай и даже более тёмных богов - снова набрали силу. Зная о верности Ордена делу Ультуана, Король-Феникс Аэтис обратился за помощью к Белой башне Хоэта. После долгих размышлений Верховный хранитель знаний спустил Мастеров меча с цепи - отслеживать и уничтожать культистов по всему Ультуану. В развязанной тайной войне Мастера меча незаметно передвигались по всем слоям общества, собирали сведения о сектантах, а затем стремительно вмешивались - и с хирургической точностью вырезали их влияние.

Башня Хоэта узнаёт о деятельности культов разными способами - от простых слухов до донесений о скверне от жрецов Асуриана. Прежде чем начать расследование, Мастер меча приносит жертву и оставляет свой двуручный меч и доспехи в святилище или храме - лучше всего посвящённом Хоэту. Это делается для того, чтобы вести скрытные расспросы, но если святилище находится далеко от места предполагаемой активности культа, слухи о прибытии Мастера меча всё равно распространяются быстро. К тому же, из-за своего спартанского образа жизни некоторые Мастера меча бывают неловки в общении и с трудом ведут тайную работу. Поэтому им могут помогать агенты Короля-Феникса — например, приверженцы Хоэта, шпионы и даже таинственные воины-тени (которые могут делиться сведениями, внедрившись в культ).

ЗАГАДОЧНЫЙ КЛИНОК

Словно лесной пожар, расплозаются слухи о прославленном Мастере меча - Элдрине Звездном Клинке, который вернулся из Старого Света. Молодые эльфы ловят каждое его слово, замороженные рассказами о дерзких подвигах. Но те, кому знаком путь Мастеров меча, сомневаются в правдивости его речей - ни один член Ордена не должен столь свободно говорить о своих деяниях. И тут, на фоне растущих подозрений, появляется таинственная фигура, которая предлагает щедрое вознаграждение тому, кто раскроет правду. Этот незнакомец намекает: загадочный воин - вовсе не тот, за кого себя выдаёт. Но как тот, кто не принадлежит к Ордену, смог заполучить двуручный меч Хоэта? И с какой целью он его носит?

«Из мрака зываю я к тебе.

Твои слёзы, пролитые за нас, -

Кровь рода эльфийского.

О, Иша,

Вот стою я

На последнем берегу,

С мечом в руке.

Ультуан не падёт вовек!»

- клятва мастеров меча Хоэта

ПУТЬ ВОИНА

Эльфы издревле изучают боевые искусства, включая множество форм безоружного боя. Мастера меча Хоэта стремятся овладеть всеми аспектами - от культур по всему миру. Они верят: чтобы постичь всё, нужно сперва разучиться всему, что было выучено прежде, стать бесформенным и перетекать между стилями, словно вода, обретая свой собственный путь.

Новый талант: Боевые искусства

Максимум: рейтинг ближнего боя

Безоружная атака персонажа теряет изысканность. За каждый уровень таланта ты можешь использовать одно из следующих достоинств, будучи безоружным: *бронейное, быстрое, грозное, защитное, отпугивающее, точное, ошеломляющее*. Когда начинается бой или наступает твой ход, выбери одно из достоинств – оно действует до твоего следующего хода.

ПУТЬ МЕЧА

Мастера меча владеют древним искусством танца меча. Эти приёмы требуют чистоты сердца и разума, они основаны на одной из форм высшей магии и исполняются с помощью двуручного меча Хоэта - клинка, который так же неповторим, как и сам мастер. Каждый день, на рассвете или закате, мастер меча совершает ритуал очищения: он плавно перебирает тридцать базовых форм, чтобы сохранить йенлуи.

Путь Меча преподают прежде всего в Орденах Мастеров Меча, но поговаривают, что в глухих эльфийских колониях до сих пор живы обрывки этого древнего искусства. Если так, то это, скорее всего, более старая форма танца меча - она не требует двуручного меча Хоэта, но использует зачарованный клинок, который передаётся в семье из поколения в поколение со времён Аэнариона.

Новый талант: Танец меча

Максимум: 1

Персонаж изучил древнюю традицию танца меча и теперь способен запоминать её мистические техники. Персонаж запоминает ритуал очищения. Дополнительные техники можно приобретать за [100 x количество уже имеющихся техник] пунктов опыта. Так, если персонаж знает 3 техники, то четвертую технику он сможет приобрести за 300 пунктов опыта.

ПРОВЕРКИ ТАНЦА МЕЧА

Благодаря сложным и точным движениям тела и клинка персонаж направляет магию, чтобы исполнить технику танца меча. Для этого пройди **проверку рукопашного боя (двуручное)**. Если уровень успеха достигает значения, указанного в описании конкретной техники, персонаж исполняет технику согласно её описанию. В случае провала он теряет все преимущества. При ужасающем провале сделай бросок по «Таблице несчастий» (WFRP, стр. 160).

Для того чтобы извлечь максимум из танца меча, необходимо духовное равновесие. Сложность проверки рукопашного боя (двуручное) зависит от состояния йенлуи персонажа, совершающего проверку.

- ☛ Йенлуи (равновесие): серьёзная (+0);
- ☛ Йенлуи (свет): серьёзная (+0);
- ☛ Йенлуи (тьма): безумная (-30).

Ритуал очищения

Уровень успеха: 1

Персонаж с предельной точностью проходит последовательность из тридцати замысловатых форм, постепенно погружаясь в медитативный транс на протяжении нескольких минут. Персонаж может изменить состояние йенлуи в зависимости от времени выполнения ритуала: склонить к свету на рассвете или ко тьме на закате.

Полёт феникса

Уровень успеха: 1

Стремительным круговым движением персонаж разворачивается на месте и с грацией взлетающего феникса запускает свой меч в смертоносном броске. Клинок пролетает [рейтинг силы + рейтинг силы воли] ярдов и наносит урон оружия. Эта атака получает достоинство *бронейное*, а каждое +1 уровень успеха увеличивает дальность броска и урон на 1. Вы не можете использовать эту технику, участвуя в ближнем бою.

Путь солнца

Уровень успеха: 1

Персонаж движется со скоростью ветра, превращаясь в стальной ураган: его меч взмывает в воздух, вдохновляя всех вокруг. Персонаж получает +1 уровень таланта *командир* (WFRP, стр. 138) на [рейтинг силы воли] раундов. За каждый +1 уровень успеха персонаж может либо взять ещё один уровень *командира*, либо добавить ещё один раунд к длительности.

Путь мороза**Уровень успеха: 1**

Персонаж наносит удар с ледящей душой точностью, быстро принося смерть, ведь он бьёт прямо в уязвимые места врага. Каждая успешная атака по врагам в течение [рейтинг ближнего боя] раундов игнорирует 1 пункт брони. На это время броски по «Таблице травм» получают модификатор +10 за каждый +1 уровень успеха проверки танца меча.

Путь бури**Уровень успеха: 1**

Персонаж кружит клинок со скоростью ветра, перехватывая летящий снаряд так же легко, как падающий лист. Пройдя проверку танца меча, в течение [рейтинг инициативы + уровень успеха] раундов, персонаж может защищаться против любых дальнобойных атак с помощью рукопашного боя (двуручное). Стрелы переламываются, а пули из порохового оружия рассекаются клинком надвое.

Путь дождя**Уровень успеха: 2**

Персонаж движется с лёгкостью, почти невесомо - уклоняется и уходит от ударов, словно шёпот на ветру. В течение [рейтинг ловкости] раундов, персонаж получает +1 уровень успеха к проверкам уклонения. Каждый дополнительный +1 уровень успеха проверки танца меча даёт +1 уровень успеха к проверкам уклонения и продлевает длительность техники на дополнительный раунд.

Тени Лозка**Уровень успеха: 2**

Персонаж переходит в состояние, известное как «быстротень», - он движется с такой скоростью, что для невооружённого глаза кажется размытым и почти бесплотным. В мгновение ока персонаж оказывается на расстоянии до [уровень успеха x скорость] ярдов, но не менее 5 ярдов, от исходной точки. Препятствия и пересечённая местность влияют на персонажа как обычно. Любые враги, с которыми персонаж участвует в ближнем бою во время использования этой техники, должны пройти **проверку инициативы (+0)**. При провале они получают состояние *ошеломление (1)*.

Путь ястреба**Уровень успеха: 3**

Персонаж издаёт высокий пронзительный свист, расходящийся по длине клинка. Звук усиливается, попадая в резонанс с собственными вибрациями меча. Выбери цель в пределах [рейтинг силы воли] ярдов. Эта цель должна пройти **проверку выносливости (-10)**. При провале её барабанные перепонки пронзает острая боль - цель получает [10 + уровень успеха проверки танца меча] урона (игнорируя класс брони, но учитывая рейтинг выносливости), а от боли она получает состояние *оглушение (2)*. Те, кто погибает от этой техники, рушатся наземь с вытекающей из ушей кровью. Каждый дополнительный +1 уровень успеха проверки танца меча позволяют увеличить дальность и выбрать ещё одну цель.

Путь падающей воды**Уровень успеха: 3**

Персонаж обрушивает на окружающих врагов каскад ударов - они льются один за другим, не встречая преград. Персонаж может нанести по одной атаке каждому врагу, который с ним участвует в ближнем бою и находится в пределах досягаемости оружия. Если у кого-то из этих противников есть черта *скопище*, персонаж может нанести по ним три атаки вместо одной.

Заключительный удар мастера**Уровень успеха: 4**

С неестественной стремительностью персонаж, сверкающей на свету сталью, совершает один, единым плавным движением, рассекающим воздух удар. Противник должен пройти **проверку уклонения (-30)**. При провале он не уходит от этого удара. Урон от атаки увеличивается на +4, а каждые дополнительные +1 уровни успеха проверки танца меча добавляют ещё +1 урон.





ВОИН-ТЕНЬ

Высший эльф

Ты - карающая тень, не останавливающаяся ни перед чем, чтобы разоблачать гнусные замыслы друкаев.

Воины-тени обучены искусству скрытности и партизанской войны, что делает их искусными разведчиками, нередко помогающими армиям Короля-Феникса. Они одеваются в синее, чёрное или серое, чтобы сливаться с тенями. Красный цвет изредка встречается в их геральдике - он символизирует кровь их родичей, что была пролита.

«Главная задача воина-тени - победить, не вступая в бой»

- Налабет Тёмная Луна, тенеходец

«Лучше прожить день на ногах, чем целую жизнь на коленях».

- Ланенмир Лёгкая Поступь, послушник-тень

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ВОИНА-ТЕНИ

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

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

+ Послушник-тень – медный 2

Навыки: атлетика, выживание, лазание, ориентирование, обращение с ловушками, плавание, рукопашный бой (основное), скрытность (дикая природа), стойкость, стрельба (луки)

Таланты: меткий выстрел, скиталец, ходок (леса), цепкость

Имущество: веревка, крюк-кошка, спальный мешок, эльфийский лук и 10 зазубренных стрел

✖ Воин-тень – медный 4

Навыки: выслеживание, запугивание, рукопашный бой (кулачное), тайные знаки (воины-тени), уклонение, хладнокровие

Таланты: бесстрашие (тёмные эльфы), грозный вид, самообладание, тень

Имущество: кольчужная рубаха, кулон-полумесяц Лилеат, лицевая повязка, шлем

☠ Мастер-тень – серебряный 1

Навыки: лечение, лидерство, обаяние, сплетничество

Таланты: альтер эго, безжалостный удар, двойная атака, точный выстрел

Имущество: гримёрный набор, отряд воинов-теней, чеснок

🛡 Тенеходец – серебряный 3

Навыки: взлом, скрытность (город)

Таланты: бывалый путешественник, запасливость, кошачья лёгкость, отличный стрелок

Имущество: круг связей, отмычка



Воины-тени обучены вести себя так, чтобы не привлекать внимания. Они способны оставаться неузнанными, даже находясь на виду у всех, лишь бы добраться до цели. Их ремесло требует хитрости и безжалостности в достижении целей, поэтому они не ищут похвал. Пусть они гордятся своими успехами, большинство их подвигов остаются в тени.

Первым воинов-теней создал легендарный эльф - Алит Анар, чья семья пала от рук Короля-Колдуна. По сей день они отказываются покидать свою родину - Нагарит. В её руинах кланы Аэсанар и друкаи ведут беспощадную войну на истощение. Те и другие - мастера партизанской войны, и пощады никто не ждёт. Всех детей из кланов Аэсанар с малых лет учат выживать в этом суровом краю, и лишь затем они начинают постигать искусство послушника-тени. Только после того, как послушник прольёт кровь друкая в бою, он получает право называться воином-тенью и стать полноправным членом отряда. Связь между воинами внутри отряда настолько крепка, что они называют друг друга братьями и сёстрами.

Отряды воинов-теней отправляют на шпионские задания, на поиски древних артефактов или чтобы сорвать очередной зловещий замысел тёмных эльфов. В стычках с ненавистными друкаями отряды гордо выставляют напоказ свои знаки, демонстрируя верность Королю-Фениксу, и пускают в ход стрелы с зазубренными наконечниками и шипастыми древками, дабы причинить своим жертвам как можно больше мук. Искусные тенеходцы могут годами скрытно действовать внутри эльфийского общества, выискивая тех, кто хранит верность тёмным эльфам. Некоторые воины мстят какому-то определённом друкаю, но все они по-прежнему беззаветно преданы Ультуану и в час нужды немедленно вернутся на его защиту. Высшие эльфы часто не доверяют воинам-теням и относятся к ним как к чужакам, но те успели научиться ладить с молодыми народами и порой предлагают свои услуги наёмников.

Путь Тени

Тайные искусства теней охватывают множество умений - от переодевания и умения затеряться в толпе до скрытных приёмов передвижения и маскировки, а также заклинаний, помогающих в охоте, посвящённой Курноусу и Лоэку.

В бою оружием становится сам страх. Воины-тени шипят, подражая *рефаллимам* - слугам богини Подземного мира Эрет Кхиал, которые приходят утаскивать души врагов в вечные муки. Снаряжение воинов-теней тоже разнообразно: крюки-кошки, обмотанные тканью, чтобы не греметь, и кулоны с полумесяцами богини Лилеат - единственной, кто, как они верят, может простить их за безжалостные поступки.

Благодаря своим навыкам и снаряжению воин-тень способен нанести удар даже в самом охраняемом месте - или же оставить знаки своего присутствия, чтобы посеять страх. Но при всём этом они не жалуют яды и наркотики: это орудия тёмных эльфов, и пользоваться ими считается бесчестьем. Мастера тонкого - и не очень - убеждения, они могут сделать оружием даже простой шёпот. Стоит воину-тени пустить слух - и он начнёт убивать сам.

Теневые ткачи

Многие из тех, кто следует Пути Тени, ищут наставника-чаротворца, который обучил бы их малым заклинаниям скрытности и обмана. Эти маги Тени со временем становятся признанными жрецами Лоэка, бога теней, злорадного коварства, мести и тёмных дел. Теневые ткачи остаются загадкой даже для самих воинов-теней: их вербовка и обучение окутаны тайной, а обряды посвящения проходят лишь единицы.

ПЕЛЕНА ТЕНЕЙ

По городу прокатилась волна жестоких убийств, и воздух наполнился шепотом страха. Каждую жертву скальпировали, лишили прекрасных длинных волос и отрезали уши. Плодятся слухи: говорят то о неуравновешенном серийном убийце, то о культистах, творящих непотребные обряды, а то и вовсе о причастности воина-тени. На этом фоне таинственная фигура просит помощи: расследовать убийства как можно тише. Но кто стоит за этой просьбой? То ли и вправду дело, то ли так заманивают в ловушку? А может, это подстава, чтобы настоящий убийца остался на свободе, пока на других повесят чужие грехи?



КУПЕЦ-АВАНТЮРИСТ

Высший эльф

Тобой движет желание странствовать по свету в поисках богатства и славы - грабить моря и торговать заморскими товарами.

Роль купца-авантюриста насчитывает тысячелетия - она возникла ещё в те времена, когда эльфы только начинали исследовать мир. Это беспокойные души, одержимые желанием жить в море. Они финансируют свои странствия тем, что везут в порты всё, что удастся найти на продажу.

«Кое-кто здесь обо мне, возможно, слышал. А если нет - самое время узнать и понять, чем я зарабатываю на жизнь. Я выслежу этого кракена и вернусь с его тушей ещё до того, как закончится ваш брауцайт. Легко не будет - тварь люта, словно сам Кхейн. Так что вы мне предложите в ответ?»

- Лориен, охотник на чудовищ

«Море дарит обильную жатву, не уступающую благословениям Иши. Надо лишь знать, где искать, да быть смелым взять своё - и всё это станет твоим».

- Эленион, купец-авантюрист

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ МАСТЕРА МЕЧА

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

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

+ Морской гонец – медный 4

Навыки: атлетика, лазание, ориентирование, плавание, рукопашный бой (основное), сплетничество, стрельба (луки), уклонение, усмирение животных, хождение под парусом (любое)

Таланты: отличный пловец, рыбак, фортуна, чувство направления

Имущество: абак, волнорез, гигантская летучая рыба, ручное оружие (меч), эльфийский лук и 10 стрел

✂ Купец-авантюрист – серебряный 3

Навыки: кутёж, обаяние, оценка, рукопашный бой (кулачное), торговля или азартные игры, язык (любой)

Таланты: бывалый путешественник, грязные приёмы, морской волк, рулевой

Имущество: кожаная куртка, кровавый ястреб или топорик и экипаж, навигационные карты, ручное оружие (меч), секстант, три бочки товаров

☠ Исследователь морей – золотой 1

Навыки: подкуп, стойкость, хладнокровие, язык (любой)

Таланты: бугай, мореплаватель, распознавание артефакта, стальная челюсть

Имущество: золотой орёл и экипаж, склад, флот из двух волнорезов

🛡 Охотник на морских чудовищ – золотой 3

Навыки: запугивание, лидерство

Таланты: аура величия, бесстрашие (морские чудовища), верный выстрел, закалка

Имущество: альбатрос и экипаж, склады в двух портах, флотилия кораблей



Многие из них - искатели острых ощущений, и нет для них большей радости, чем испытывать себя в ловушках забытых гробниц или в схватках с чудовищами из морских глубин. Суровые и необузданные, купцы-авантюристы - детища морей, увешанные диковинными трофеями. Стройное эльфийское общество не одобряет ту свободу, что дарует им их образ жизни, но втайне многие завидуют их умению жить открыто и ни от кого не зависеть.

Морские гонцы - чаще всего молодые эльфы, которые ищут приключений или бегут от какого-то позорного поступка, обесчестившего их род. Жизнь в море даёт эльфам возможность стяжать славу через новые открытия или убийства опасных морских чудовищ. Новобранцы служат разведчиками при основном судне: они несутся вперёд на Волнорезах - небольших судах, которые тянут за собой упряжки гигантских летучих рыб, скользящих над самой водой. Эти быстрые судёнышки можно использовать и как ударные лодки, и как грузовые, чтобы купец-авантюрист мог показать образцы своего товара, выискивая новые поселения.

Содержание кораблей и припасы требуют денег. Купцы-авантюристы добывают их по-разному. Чаще всего они вылавливают диковинных морских тварей, чтобы продать их на мясо или в аквариумы, но многие выбирают особую стезю. Одни - мастера подводных промыслов: ныряют за жемчугом и губками или поднимают со дна сокровища затонувших кораблей. Другие, не страшась штормов, рыщут у берегов в поисках эльфийских руин, ушедших на дно после Раскола. Третьи предпочитают держаться суши - они обыскивают древние храмы и гробницы в надежде найти артефакты. Добытое везут в Ультуан, продают, добывая себе и средства, и признание, и более высокое положение в обществе. Самые удачливые предводительствуют целыми флотилиями больших судов, а некоторые даже создают Морские Дома. Эти Дома соперничают с ожесточением, и распри между ними - дело обычное.

Многие считают развязность купцов-авантюристов недисциплинированной и опасной, однако признают, что без них не видать диковинных товаров. Хотя добывают они их чаще всего разными, порой сомнительными, торговыми уловками, королевская печать может узаконить набеги и дать купцу-авантюристу полномочия вести торговые дела от имени самого принца. Но даже без печати многие пускаются в откровенный пиратский промысел, особенно против кораблей друкаев и их прибрежных поселений. В таких набегах можно и груз отнять, и плащи корсаров в трофеи забрать, и раздобыть важные сведения, которые затем уходят в Ультуан.

ОХОТА НА МОРСКИХ ЧУДОВИЩ

Китовый промысел многие эльфы считают делом неэтичным, а вот охота на морских драконов, кракенов и мегалодонов - это, по их мнению, вершина морской охоты. Купцы-авантюристы берутся за неё главным образом ради защиты судоходства и прибрежных поселений, иногда просто отгоняя зверей или направляя их в сторону норскийцев или тёмных эльфов. Но если чудовище всё же убито, купцы-авантюристы не станут попусту отнимать жизнь. Тушу - чаще всего слишком большую, чтобы везти её целиком, - разделявают на месте, забирают всё, что представляет ценность, и возвращают в море. Большая часть добытого в Ультуан не попадает - там на это мало спроса. Мясо морских чудовищ на любителя. Куда выгоднее продавать его доверчивым людям, которые верят в его целебные свойства. А обратно в Ультуан везут лишь самые приметные части туши, как доказательство удачной охоты.

Морская охота имеет жестокую конкуренцию, и если один охотник сочтёт, что его добычу украли, это может обернуться враждой. Эльфы бороздят воды в поисках следов чудовища, а заметив цель, подают сигнал остальным. Вперёд устремляются Кровавые ястребы - они мечут гарпуны, привязанные к носам кораблей, и заставляют зверя тащить суда за собой. Кругом суетятся Топорки, изматывая чудовище постоянными налётами: отчаянные эльфы по очереди ныряют в воду, чтобы резать и колоть плавники, щупальца или жабры, отсекая куски, которые потом предъявят как доказательство своей доблести. Когда силы зверя на исходе, к нему подходят большие корабли, чтобы добыть добычу. Удачливые охотники после такого похода становятся настоящими знаменитостями, с гордостью демонстрируя шрамы как почётные знаки отличия, чем вызывают у некоторых эльфов немалое отвращение.

ДИКИЙ УСПЕХ

Один из культов охотников на морских чудовищ отказался от традиционного почитания Курноуса, бога охоты. Вместо этого они обратили свою веру к Анат Раэме, богине дикой охоты, полагая, что её тёмные дары принесут им несравненный успех в преследовании неуловимой добычи.

Купец-авантюрист по имени Анарилл прослышал о деяниях этого культа. Он опасается, что это может навредить и без того шаткому расположению Двора Феникса к купцам-авантюристам. Анарилл хочет нанять искателей приключений, чтобы те расследовали деятельность культа. Но также он не прочь, чтобы они провернули интригу в Потерне - дабы вывести истинные намерения Короля-Феникса и его ближайших советников.



ЭСТЕТИСТ

Высший эльф

Ты движешься в высших кругах общества, давая эльфам советы по части эстетики, чтобы те обрели здоровую духовную гармонию.

Роль эстетиста помогать другим эльфам обретать и сохранять духовную гармонию через созерцание искусства и умеренное возбуждение чувств.

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ЭСТЕТИСТА

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

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

+ Костюмер – медный 3

Навыки: артистизм (любое), искусство (любое), наблюдательность, обаяние, оценка, ремесло (ювелир), сплетничество, торговля, хладнокровие, интуиция

Таланты: второе зрение, искусник (любое), обострённое восприятие (любое), учтивость

Имущество: гребень, пёстрые шарфы, талисманы, флакон духов

✂ Эстетист – серебряный 1

Навыки: знание (магия), знание (местное), искусство (любое), кутёж, ремесло (любое), скрытность (город)

Таланты: ловкие пальцы, самообладание, умелец (любое), этикет (дворяне)

Имущество: набор амулетов, пышная одежда, хрустальный маятник

☠ Законодатель моды – серебряный 4

Навыки: знание (геральдика), подкуп, сценическое искусство (любое), язык (любой)

Таланты: заядлый кутила, мастер своего дела (любое), общительность, распознавание артефакта

Имущество: ароматические палочки, камертон, эфирные масла

🛡 Владыка гармонии – золотой 2

Навыки: лечение, лидерство

Таланты: magnum opus, видения свыше, духовная чистота, спорщик

Имущество: высококачественные мантии, эфиролыбия

«Когда полчища гоблинов разграбили Иврессе, маги быстро восстановили разрушенные башни, но не стоит забывать и о нас, эстетистах. Мы изменили планировку города, чтобы ослабить влияние Улгу, и возвели святилища Кадай там, где их присутствие будет ощущаться лучше всего. Мы даже пытались вырастить рошу ночного вяза у стен Тралинии, но он наотрез отказался пускать корни в земле Иврессе».

- Элдариан Чистая Вода, владыка гармонии



«Я дала принцу совет: если он ищет избавления от уныния, возможно, стоит разобратся с аурой Шаиша, которую я заметила в его восточном саду. К тому же он держит святилище Матланна - божество разрушительное, при всех его достоинствах. Я также порекомендовала ему набраться сил и расстаться с ручным вороном...»

- Селестия Яркий Цветок, костюмер

Состоятельные эльфы нанимают эстетистов, чтобы те помогли им с выбором украшений и убранства особняков - подсказывают, какую одежду носить, какие духи выбрать, как ухаживать за собой. Известные эстетисты участвуют в создании грандиозных проектов: новых зданий, перепланировки городов, обустройства ландшафтов.

Эстетисты - личности запоминающиеся, чудаковатые и экстравагантные. Они носят яркую, пёструю одежду, часто перешитую на свой лад, и разные подвески. Волосы, осветлённые мёдом и корицей или подкрашенные соком растёртых лепестков, они украшают гребнями и перьями. Духи выбирают на основе нариночи, солнцекорня и луноцвета. Их одежды элегантны, но не вычурны, а благовония душисты, но не резки. Эстетисты знают толк в том, как доставить удовольствие чувствам, при этом не впадая ни в неумеренность, ни в суровое подвижничество, что могло бы нарушить их йенлуи.

Роль эстетиста складывалась в эльфийском обществе постепенно. Она возникла после того, как тёмные верования привели к гражданской войне, и с тех пор медленно развивалась, пока не обрела нынешний облик. Многие высшие эльфы посчитали, что раскол произошёл из-за того, что они не сумели обуздать свою йенлуи, и верили, что это можно исправить, научившись управлять Ветрами магии. Поначалу для этого использовали амулеты и талисманы, затем одежду, которая влияет на настроение, и безмятежные сады, созданные для поддержания душевного равновесия. Дома тех, кто следует советам эстетиста, украшают изящными очищающими безделушками, а мебель расставляют так, чтобы воздать почести богам и способствовать правильному течению Ветров магии.

Уважаемые эстетисты предлагают услуги личного консультирования. Они приходят в дом, советуют, какую одежду носить, как расставить мебель, как устроить безмятежные уголки для отдыха, а также обучают этикету, чтобы избежать недоразумений в сложном устройстве эльфийского общества.

Самые успешные назначаются курировать благополучие целых поселений: следят, чтобы улицы были выстроены в гармонии с сетью путевых камней, а магический дисбаланс устранялся, смягчался или обращался во благо. Они подсказывают, где лучше возвести общественные святилища, разбить парки или установить произведения искусства в городах и загородных усадьбах, чтобы жителям легче было направлять свои чувства и внимание. Они чувствуют изменения Ветров магии и лей-линий и докладывают о них магам. Меньшинство ищет покровительства какого-нибудь дома, получая должность и возможность подсказывать последние веяния при дворах Ультуана. Некоторые эстетисты могут добиться большого влияния, и находятся те, кто утверждает, что их творения могут служить прикрытием для неоправданного вмешательства в психику высших эльфов.

Во Внешних Королевствах на эту профессию смотрят как на способ избежать настоящей работы: указывают, что искусство, используемое в украшениях, - не их собственное творение, а разбивка парков и ландшафтов - оскорбление природы. Зато во Внутренних Королевствах ценят это ремесло не только за то, что оно помогает поддерживать йенлуи, но и потому, что каждый аспект жизни эльфа служит тонким поклонением богам.

Поиск красоты

Потребность в новых впечатлениях уводит эстетистов далеко от дома: в джунгли Люстрии, на шумные улицы Старого Света, в далёкие края Великого Катая. Чужие земли влияют на странствующих эстетистов, но и сами они влияют на те культуры, с которыми сталкиваются, и пусть многие и не способны постичь всю глубину значений, скрытых за каждым стилистическим решением.

Одна из областей, где эльфы особенно сильно повлияли на других за очень короткое время - это маги Колледжей Магии. Их понимание роли закономерностей и фокусных точек в направлениях Ветров магии была воспринята человеческими магами, пусть и без той утончённости, что свойственна высшим эльфам. По возвращении в Ультуан к эстетисту может обратиться какой-нибудь торговый дом, чтобы разузнать о новых веяниях, на которых можно было бы заработать. Менее совестливые купцы пытаются влиять на эти вкусы напрямую, подталкивая покупателей к уже имеющимся товарам или ещё сильнее раздувая спрос на редкости.

ВЫСШАЯ МАГИЯ



В сердце Сафери возвышается Белая башня Хоэта - святилище бога мудрости, возведённое более двадцати веков назад по приказу Короля-Феникса Бел-Корадриса, короля-учёного. Это строение цвета слоновой кости вздымается над окрестными лесами так высоко, что его шпили нередко скрываются в облаках. В стенах Башни Хоэта хранятся магические знания высших эльфов, собранные и систематизированные на протяжении веков величайшими из их магов и учёных.

Эзотерическая Школа высшей магии - это продвинутая техника, объединяющая все восемь Ветров магии в гармоничное целое, позволяя практикующим творить чудесные заклинания из чистой магии.

В глубокой древности энергия, которую ныне называют высшей магией, - на эльтарине именуемая *Кхаиш*, - наполняла воздух подобно сверкающей серебристой дымке, но ритуал Каледора Укротителя Драконов, создавший Великий Вихрь, разделил её на восемь составляющих.



Практикующие высшую магию учатся вновь соединять восемь Ветров магии в их чистую форму. Они становятся искусны в том, чтобы направлять и высвобождать огромные объёмы магической энергии с точностью и осознанностью. Их заклинания несут в себе потенциал чудовищной силы, которую они могут усиливать и видоизменять.

Первый шаг на пути к овладению высшей магией для высшего эльфа - служение Ише, богине магии, жизни и природы, в качестве послушника в её культе. Через учения этого культа будущие маги учатся уравнивать разум и дух и постигают взаимосвязь между волшебным и божественным. Исполнив свой долг перед Ишей, они поступают в Белую башню Хоэта в Ультуане или получают наставления от хранителя знаний Хоэта где-либо ещё. Овладение высшей магией требует десятилетий напряжённых занятий.

Изначальная высшая магия слаанов использовала геомантические энергии, черпаемые из решётки мистических путей, встроенных в саму ткань мира. Эльфийская практика несколько отделилась от этого истока - она сместила фокус с геомантической энергии на духовность и индивидуальные способности заклинателя.

Гримуары, используемые эльфийскими магами, ещё сложнее тех, что пишут человеческие маги. Их тексты, составленные на мистическом тайном языке, известном как *Аподеуан*, или *энокианском*, сопровождаются сложными системами линий, обозначающих тончайшие нюансы произношения. Первые годы обучения студент-маг тратит на то, чтобы научиться толковать гримуары и безошибочно воспроизводить заклинательные формулы.

После того как мастерство достигнуто, заклинания высшей магии становятся практически безграничны по своему потенциалу, но маги, решившие перенаправить *Кхаиш*, не застрахованы от последствий. Хотя это не так опасно, как тёмная магия, необузданная высшая магия всё равно способна повредить рассудок. Более того, маги рискуют заработать ментальное истощение из-за дополнительной нагрузки, которую высшая магия налагает на эфирную духовную сущность заклинателя. В худшем случае это может привести к необратимому ухудшению магических способностей.

Эльфийские маги могут уменьшить часть рисков с помощью тщательной подготовки и последующего восстановления. Перед колдовством они чертят круги и знаки с рунами богов Кадай, а медитация после колдовства восстанавливает баланс духа и призвана вытравить семена безумия, прежде чем те успеют пустить корни.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ВЫСШЕЙ МАГИИ

До того как рухнули полярные врата, чистая магия свободно текла в мир, сверкая серебристой дымкой, что витала в воздухе - для тех, кто умел её видеть, она была заметна повсюду и во всём. Эта магия была естественной силой, подвластной богоподобным существам, известным как Древние.

Во время первых вторжений Хаоса, когда маги Ультуана принесли себя в жертву, чтобы создать Великий Вихрь, секреты магии оказались для эльфов почти утеряны. После завершения ритуала серебристое сияние магии распалось, открыв калейдоскоп Ветров магии. Горстка учеников Каледора спасла обрывки его знаний, и одним из них был Саван из Тиранока, получивший бесценное наставничество от оставшихся слааннов. Однако вскоре слаанны удалились в свои пирамиды-храмы. Постепенно, за следующие пять тысяч лет, эльфы развили высшую магию на основе той мозаики учений, что сохранил Саван.

В 497 К.И. седьмой Король-Феникс Ультуана Бел-Корадрис завершил строительство Белой башни как учебного заведения для магов. Соединённая мудрость хранителей знаний и магов направляла учеников, и те, кто раньше тратил на изучение высшей магии столетия, теперь могли освоить её за десятилетия. За следующие две тысячи лет учение Кхаиш исследовали и совершенствовали ускоренными темпами, а маги полностью влились в военную структуру Ультуана.

ВЫСШАЯ МАГИЯ В НАШИ ДНИ

Эльфы - существа, от природы наделённые магией, поэтому для управления всеми Ветрами магии им не требуется наставничество Белой башни. Однако высшая магия - не просто соединённое знание восьми отдельных ветров. Когда они сливаются в *Кхаиш*, магия обретает нечто совершенно иное и куда более сложное. Чтобы постичь высшую магию, нужно сочетать обучение магическому искусству, божественное и духовное воспитание, поэтому маги проходят широкий круг дисциплин под руководством хранителей знаний Сафери.

В Ультуане процесс обучения высшей магии выстроен и контролируется Белой башней и жрецами богов Кадай. Жрецы Иши и Хоэта играют центральную роль в обучении высшей магии, а жрецы Лилеат учат искусству владения ею. Остальные пять богов Кадай маги призывают лишь по обстоятельствам, но их жрецы тем не менее пользуются влиянием при Белой башне. Маг может быть жрецом любых из Кадай.

ОБУЧЕНИЕ МАГА

Требования к обучению высшей магии весьма строги. Маги могут начинать с 1-й ступени, уже отслужив Ише, однако для изучения таланта *высшая магия* обычно требуется 10 лет учёбы. Маги, которые предпочитают изучать отдельные Ветры магии, проходят тот же общий процесс, но их обучение в Белой башне может быть ускорено.

Жрецы Иши

Жрецы Иши, Матери, находятся в королевстве Авелорн, которым правит Вечная Королева Аларизель. Хотя каждый высший эльф почитает Ишу, её культ для большинства остаётся таинственным. Священные ритуалы Иши совершаются в долине Геан на зелёном Острове Возрождения, куда допускаются только женщины - члены культа. Чтобы принимать своих эльфийских подданных, Вечная Королева содержит город из шатров на материке, где круглый год светит тёплое солнце.

В период обучения маги считаются послушниками Иши и изучают множество малых заклинаний, полезных для общества асуров, но не получают доступа к ритуалам или внутреннему устройству культа. Послушники могут исполнять свои обязанности в любом месте Ультуана. Однако для перехода в Белую башню требуется благословение Вечной Королевы или одной из её жриц.



Белая башня Хоэта

Беличественная Белая башня, стоящая в самом сердце королевства Сафери, посвящена Хоэту, владыке мудрости. Посетители обычно прибывают через небольшой портовый город Каирн Оурел и путешествуют через послушный и жутковатый лес, окружающий Башню. Если у них есть приглашение и нет дурных намерений, хитроумные мистические защиты зачарованной чаши не станут помехой. Маги могут легко заблудиться в нижних уровнях Башни - лабиринтообразной сети туннелей, подвалов и Книжного Лабиринта, зачарованной библиотеки, которая позволяет учёным находить нужные им тома и только их.

Сотни магов, мастеров меча и хранителей знаний живут в Башне. Хотя многие хранители знаний возвращаются в родные королевства, чтобы продолжить свои изыскания, они остаются на связи с Башней с помощью магии. Маги, изучавшие высшую магию, часто считают Башню своим вторым домом после того, как провели там десятилетия. Такие маги нередко связывают свою политическую позицию с Сафери, но те, кто изучал более простые школы магии, могут испытывать обиду на Башню за её явное предпочтение изучающим *Кхаиш*.

ГОСПОДСТВО ЛИЛЕАТ

Жрецов Девы Лилеат меньше, чем жрецов Иши и Хоэта, но несмотря на её меньшее политическое влияние, она остаётся важной фигурой в качестве покровительницы магов. Её сфера влияния - это звёзды, знамения и сны, которые одержимо изучают маги, чтобы усилить свою магию, когда сплетают Ветры воедино в *Кхаиш*. Со временем их изыскания приносят плоды, и Лилеат дарует этим практикующим высшую магию своё благословение, отмечая их как истинных владык магии.

Маги могут постичь мистические тайны Лилеат у пророчиц, архимагов или хранителей знаний либо в Белой башне, либо в одном из её многочисленных ковеннов (среди которых есть те, кто почитает её вместе с Ишей и Морай-Хег). В Ультуане существуют два великих святилища Лилеат: Храм Лунного Шпиля в Авелорне и другое святилище на южном побережье, в королевстве Эатайн.

Когда Лилеат ещё ходила среди эльфов в золотой век, она одарила их тремя могущественными артефактами. К сожалению, ныне известно местонахождение лишь одного из даров Лилеат - Лунного Посоха, который сейчас носит верховный хранитель знаний Теклис.

МАГИЯ АСУРОВ

Высшие эльфы могут изучать магию, следуя карьере *мага* из **основной книги правил WFRP**. Некоторые высшие эльфы действительно творят заклинания, обучаясь только управлению единственным Ветром магии. Однако их не считают серьёзными заклинателями по сравнению с теми, кто изучает высшую магию. Начинаящий маг изучает каждый из восьми Ветров, досконально узнавая их свойства и возможности. Постигая каждый Ветер, он приближается к пониманию высшей магии и в конце концов обретает способность черпать силу из Ветров комплексно. После долгих десятилетий изнурительных занятий эльфийский маг может управлять высшей магией, чтобы совершить почти всё, что только можно вообразить.

Путь мага

Если человеческого мага могут счесть достойным лицензии после того, как он докажет своё умение владеть горсткой простейших заклинаний, то высший эльф сможет приступить к изучению высшей магии лишь после изнурительного обучения.

Демонстрация базовых умений

Высший эльф, стремящийся стать магом, должен развить базовые магические навыки. Это делается либо путём следования карьере *мага* из **основной книги правил WFRP**, либо через карьеру *эльфийского мага* из данного руководства.

Карьера *мага* подразумевает, что высший эльф, избравший её, занимается изучением магии ради забавы, потому что обстоятельства не позволяют серьёзно заняться обучением. Те, кто следует карьере *эльфийского мага*, подготавливаются к изучению высшей магии под руководством наставников-эльфов.

Эльф, следующей карьере *мага*, не может изучать высшую магию. Позже он может стать *эльфийским магом*, но должен начать эту карьеру с 1-й ступени. Каким бы впечатляющим заклинателем он ни был, он всё равно должен пройти путь послушника.

Список простейших заклинаний также приведён на страницах 80-81. Прежде чем высший эльф станет студентом-магом, он должен продемонстрировать владение этими заклинаниями, ибо они считаются свидетельством благосклонности Иши (и хорошо знакомы наставникам, которые будут направлять обучение претендента). Нужно освоить как минимум четыре из этих заклинаний. Даже эльф, овладевший несколькими отдельными Школами магии, должен запомнить эти простейшие заклинания, чтобы начать изучать высшую магию.

Изучение Школ магии

Маги высших эльфов, в отличие от людских, могут научиться управлять несколькими Ветрами магии. Они могут приобрести [рейтинг силы воли] талантов *Школа магии (школа)*. Эльфийский маг не может приобрести новый талант *Школа магии (школа)*, пока не сделает минимум 10 шагов развития соответствующему навыку концентрации и не запомнит минимум четыре заклинания из последней приобретенной *Школы*. Эти заклинания могут быть из списка цветной магии, приведённого в **основной книге WFRP** или в книге «Ветра магии». Эти требования мягче тех, что даны в **основной книге WFRP**, предполагая, что эльфийские заклинатели в Ультуане изучают отдельные Школы магии в рамках подготовки к изучению высшей магии. Ожидается, что высшие эльфы в других обстоятельствах или обучающиеся в человеческих учреждениях сделают 20 шагов развития в навыке концентрации и запомнят восемь заклинаний из соответствующей *Школы*, прежде чем им доверят изучение другой.

Эльфийский заклинатель может выполнить требование выучить четыре (или восемь) заклинаний *Школы Огня*, посредством запоминания четырех (или восьми) общих заклинаний. Однако, если позже он перейдёт к изучению заклинаний *Школы Небес*, это должны быть новые общие или цветные заклинания.

Обычно любые общие заклинания, запомненные во время изучения одной *Школы магии*, приобретают свойство этой *Школы*. Например, если персонаж запомнил общее заклинание *стрела* во время изучения *Школы Огня*, то необходимо записать его как *стрела (огонь)*. Если по какой-то причине персонаж позже пожелает снова запомнить стрелу во время изучения *Школы Небес*, он сможет это сделать, и несмотря на то, что заклинание будет схоже со *стрелой (огонь)*, это будет уже *стрела (небеса)*, считающееся новым заклинанием при расчёте пунктов опыта.

Очевидно, что запоминать одно и то же общее заклинание разных Ветров не очень полезно, но это даёт возможность выбирать из нескольких свойств Школ при его сотворении.

Эльфийские общие заклинания

Список эльфийских общих заклинаний можно найти на страницах 81-82. Эльфийские общие заклинания можно сотворить только владея определённой комбинацией Школ. Эльфийские общие заклинания могут засчитываться в минимум из восьми заклинаний, необходимых для освоения *Школы магии*. Однако персонаж может приобрести их, только имея соответствующие таланты *Школа магии (школа)*, и они засчитываются в минимум из четырёх (или восьми) заклинаний для последнего приобретённого таланта *Школа магии (школа)*.

Уже готов?

Прежде чем персонаж сможет приобрести талант *благословенный Ишей* и приступить к изучению высшей магии, необходимо выполнить следующие требования:

- ☛ Приобрести талант *простейшие заклинания* и запомнить минимум 4 заклинания из списка на стр. 80-81.
- ☛ Завершить 2-ю ступень карьеры *эльфийского мага*.
- ☛ Минимум 80 пунктов силы воли
- ☛ Минимум 10 шагов развития в навыке *концентрация (Акиш)*
- ☛ Приобрести талант *школа магии (огонь)* и запомнить минимум четыре заклинания *Школы Огня* (включая обычные или эльфийские общие заклинания, запомненные со свойством *Школы Огня*)
- ☛ Минимум 10 шагов развития в навыке *концентрация (Азир)*
- ☛ Приобрести талант *школа магии (небеса)* и запомнить минимум четыре заклинания *Школы Небес* (включая обычные или эльфийские общие заклинания, запомненные со свойством *Школы Небес*)
- ☛ Минимум 10 шагов развития в навыке *концентрация (Шамон)*
- ☛ Приобрести талант *школа магии (металл)* и запомнить минимум четыре заклинания *Школы Металла* (включая обычные или эльфийские общие заклинания, запомненные со свойством *Школы Металла*)
- ☛ Минимум 10 шагов развития в навыке *концентрация (Гарр)*
- ☛ Приобрести талант *школа магии (звери)* и запомнить минимум четыре заклинания *Школы Зверей* (включая обычные или эльфийские общие заклинания, запомненные со свойством *Школы Зверей*)
- ☛ Минимум 10 шагов развития в навыке *концентрация (Гайран)*
- ☛ Приобрести талант *школа магии (жизнь)* и запомнить минимум четыре заклинания *Школы Жизни* (включая обычные или эльфийские общие заклинания, запомненные со свойством *Школы Жизни*)
- ☛ Минимум 10 шагов развития в навыке *концентрация (Хиш)*
- ☛ Приобрести талант *школа магии (свет)* и запомнить минимум четыре заклинания *Школы Света* (включая обычные или эльфийские общие заклинания, запомненные со свойством *Школы Света*)
- ☛ Минимум 10 шагов развития в навыке *концентрация (Шаши)*
- ☛ Приобрести талант *школа магии (смерть)* и запомнить минимум четыре заклинания *Школы Смерти* (включая обычные или эльфийские общие заклинания, запомненные со свойством *Школы Смерти*)
- ☛ Минимум 10 шагов развития в навыке *концентрация (Улгу)*

- ☛ Приобрести талант *школа магии (тени)* и запомнить минимум четыре заклинания *Школы Теней* (включая обычные или эльфийские общие заклинания, запомненные со свойством *Школы Теней*)

ПРОСТЕЙШИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Прежде чем обучать претендента высшей магии, его обучают простым чарам, которые, как считается, привлекают благословения божественной Иши. Эти благословения призваны помогать ученику в повседневных делах, а также позволяют магам-наставникам оценить потенциал своих подопечных, и понять, кто из них пользуется благосклонностью богов.

Благословение стрелы

Порог сотворения: 0

Дальность: касание

Цель: 1 стрела

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж наполняет немагическую стрелу магией. Стрела считается магической и наносит на +1 больше урона.

Успокоение

Порог сотворения: 0

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: мгновенная

Касание персонажа дарует умиротворение. Пройдя проверку *харизмы (+0)*, цель заклинания избавляется от любых эффектов, вызванных *враждебностью*, *предубеждением*, *страхом* или *яростью*.

Цветущее касание

Порог сотворения: 0

Дальность: касание

Цель: область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

Длительность: мгновенная

Касание персонажа распространяет зелень и жизнь. Живые растения со временем достигают своих максимальных размеров и плодovitости с естественной для них скоростью, даже если условия роста плохие. Мёртвые растения возвращаются к жизни в течение дня, обретая прежнее живое состояние.

Определение болезни**Порог сотворения:** 0**Дальность:** касание**Цель:** 1**Длительность:** мгновенная

Персонаж проводит диагностическую мудрость Иши. Персонажу становятся известны названия и последствия любых болезней, которыми страдает разумное создание, растение или животное.

Очищение от грязи**Порог сотворения:** 0**Дальность:** касание**Цель:** 1 или область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)**Длительность:** мгновенная

Касание персонажа заставляет грязь просто опадать, оставляя предмет, разумное создание или животное безупречно чистыми. Если заклинание сотворено на поверхность, персонаж очищает область диаметром [рейтинг силы воли] ярдов.

Выявить магию**Порог сотворения:** 0**Дальность:** персонаж**Цель:** область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)**Длительность:** [рейтинг силы воли] ярдов

Присутствие персонажа делает магию видимой. Магические предметы и существа в пределах области воздействия начинают настолько ярко светиться, что их можно заметить, даже если они спрятаны. Маги не считаются магическими существами, пока на них не действует какое-либо заклинание.

ЭЛЬФИЙСКИЕ ОБЩИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

В процессе обучения персонаж можете выучить заклинания, сочетающие в себе определённые Ветра. эльфийские общие заклинания можно запомнить, когда персонаж уже способен направлять Ветра магии, необходимые для заклинания, и приобрёл таланты *Школа магии (школа)*, относящиеся к этим Ветрам.

Персонаж, сотворяя эльфийское общее заклинание, должен пройти проверки концентрации необходимым навыком концентрации, которым он владеет хуже всего. Более того, если к проверке применяются модификаторы из-за изобилия или нехватки того или иного Ветра магии, применяется наименее благоприятное условие.

Пример: Халлор, студент-маг, готовится сотворить эльфийское общее заклинание зачарование растения, которое требует слияния ветра Гайран и ветра Шамон. У Халлора концентрация (шамон) 70, концентрация (гайран) 74. Халлор находится в зачарованных лесах Авелорна, где проверки концентрации (гайран) получают +1 УУ. Однако Шамон здесь не более обилен, чем в большинстве других мест. В итоге, Халлор должен пройти проверку концентрации (шамон), не получая дополнительных УУ.

При сотворении эльфийских общих заклинаний можно выбрать свойство из любой из Школ, соответствующих указанным Ветрам. Если по какой-то причине персонаж не сделал выбор, применяется свойство первой указанной Школы (в случае зачарования растения - Гайран).

Зачарование растения**Порог сотворения:** 4**Дальность:** касание**Цель:** 1 растение**Длительность:** мгновенная**Ветры:** Гайран, Шамон

Персонаж наделяет немагическое растение постоянным магическим свойством. Каждое растение может иметь лишь одно зачарование, которое можно рассеять. Выбери одно из свойств:

- ☛ **Выносливое:** растение устойчиво к слабому освещению, сухой почве и неблагоприятным температурам.
- ☛ **Питательное:** Плоды, орехи, корни или листья, необходимые для удовлетворения голода, весят только половину своего веса.
- ☛ **Сосуд:** Низший демон, малый элементаль или душа могут быть заключены в растение, словно в Камень Силы.

Малое изгнание**Порог сотворения:** 4**Дальность:** [сила воли] ярдов**Цель:** 1**Длительность:** мгновенная**Ветры:** Хиш, Шаиш

Персонаж изгоняет привидение, спектра, низшего демона или демонического зверя. Это заклинание не действует на могущественных существ, таких как призраки или высшие демоны. Если персонаж побеждает во **встречной вроверке силы воли против хладнокровия**, цель отправляется обратно в царство духов или Царство Хаоса, откуда она явилась. Цель не уничтожается и не получает урона. Изгнанные цели могут быть призваны вновь некромантом или демонологом.

Магическое предупреждение**Порог сотворения:** 5**Дальность:** [рейтинг силы воли] ярдов**Цель:** область воздействия ([рейтинг инициативы] ярдов)**Длительность:** [рейтинг силы воли] часов**Ветры:** Азир, Улгу

Персонаж обозначает область для магического наблюдения. Если любое существо или дух размера *крохотный* или крупнее входит в охраняемую область, персонаж немедленно узнаёт об этом. Если он спит, то мгновенно просыпается. Персонаж может почувствовать вторжения на любом расстоянии и знает точное количество существ, но не их тип.

Сокрытие разума**Порог сотворения:** 4**Дальность:** персонаж**Цель:** персонаж**Длительность:** [рейтинг силы воли] часов**Ветры:** Шаиш, Улгу

Персонаж скрывает свои мысли и эмоции. Проверки интуиции, совершаемые против заклинателя, становятся **безумными (-30)**. Проверки сотворения заклинаний *чтения мыслей* или *прорицания*, нацеленные на персонажа, также становятся **безумными (-30)**. Персонажа можно принудить к разговору (например, при допросе), но нельзя заставить говорить правду.

Очищение тела**Порог сотворения:** 6**Дальность:** касание**Цель:** 1**Длительность:** мгновенная**Ветры:** Гайран, Хиш

Персонаж выводит токсины из тела другого существа, перекачивая их в своё собственное тело, после изгоняя их в Эфир. Персонаж может пройти **проверку стойкости (+0)**, чтобы вылечить цель от одной болезни или откачать один яд. Если при броске происходит неудача, персонаж сам подхватывает эту болезнь или отравляется этим ядом.

Разговор с животным**Порог сотворения:** 3**Дальность:** [рейтинг силы воли] ярдов**Цель:** 1**Длительность:** [интеллект] минут**Ветры:** Азир, Гарр

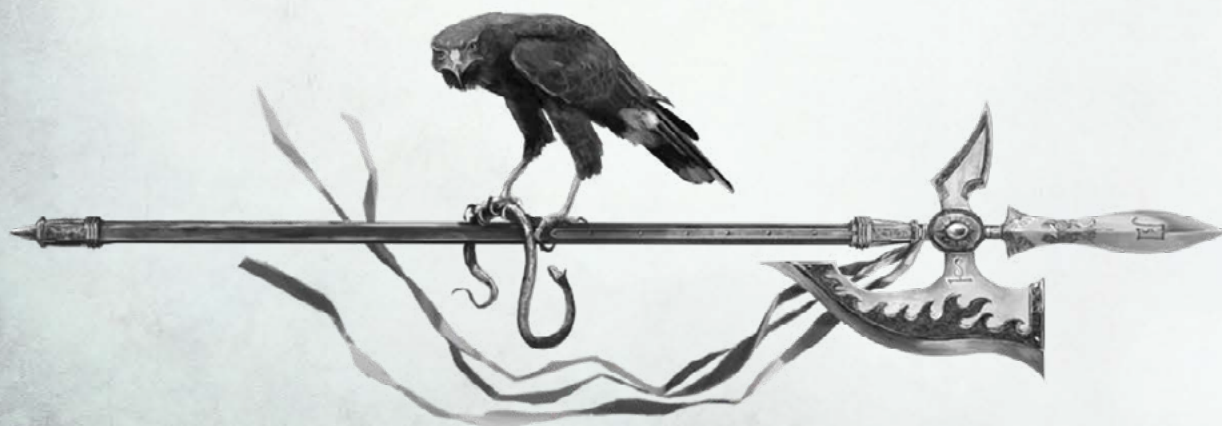
Персонаж устанавливает вербальную связь с выбранным животным. Язык, на котором говорит персонаж и цель, непонятен никому другому, хотя знающие *энокианский*, могут попытаться понять разговор, пройдя **проверку языка (магический) (+20)**. Животное не считается очарованным. Однако вербальная связь позволяет использовать **навык обаяния**, вместо **навыка усмирения животных**. Сложность общения определяется показателем интеллекта животного.

Голос железа**Порог сотворения:** 4**Дальность:** персонаж**Цель:** персонаж**Длительность:** [харизма] минут**Ветры:** Акши, Шамон

Слова персонажа магически привлекают внимание и внушают уважение. Обычная или произнесённая в голос речь слышна на расстоянии, в три раза превышающем естественное. Её невозможно заглушить препятствиями или другими шумами. Пока действует заклинание, проверки *запугивания* и *лидерства* заклинателя получают **модификатор +10**. Если, настроенные против заклинателя, слушатели пройдут **проверку наблюдательности (-10)**, они заметят неестественные интонации в голосе и лишат персонажа **модификатора +10**. Это заклинание не действует на шёпот.

Зона комфорта**Порог сотворения:** 2**Дальность:** персонаж**Цель:** персонаж**Длительность:** [рейтинг силы воли] часов**Ветры:** Акши, Гарр

Персонаж призывает ауру, которая защищает его от насекомых и прочей неприятной живности. Существа с размером *крохотный* или *маленький* и с чертой *скопище* не могут атаковать персонажа. Также он невосприимчив к воздействиям холода и жары (WFRP, стр. 181) и получает на 1 меньше пунктов урона от ледяных или огненных атак.



НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ ВЫСШЕЙ МАГИИ

Навыки: концентрация (кхаиш) (СВ), уникальный профессиональный навык

Персонаж научился концентрировать все восемь Ветров магии и объединять их в Кхаиш. Этот навык необходим для изучения таланта *высшая магия*.

Непредсказуемость магических Ветров влияет на высшую магию немного иначе. Ветер Кхаиш ослабляется, если в области слабо дуют сразу несколько Ветров – тогда ведущий может дать -1 или -2 уровня успеха на проверки *концентрации* (кхаиш). Соответственно, Ветер Кхаиш усиливается, если в области сразу несколько Ветров дуют сильно. Количество уровней успеха может варьироваться в зависимости от количества слабых или сильных Ветров.

У персонажа не может быть в навыке *концентрации* (кхаиш) больше шагов развития, чем в *концентрации* (акши), *концентрации* (азир), *концентрации* (шамон), *концентрации* (гарр), *концентрации* (гайран), *концентрации* (хиш), *концентрации* (шаиш) или *концентрации* (улгу).

В некоторых профилях персонажей ведущего может быть указана *концентрация* (кхаиш) без перечисления показателей концентрации других Ветров. В таких случаях считается, что персонаж ведущего способен направлять любой Ветер магии, используя показатель навыка *концентрации* (кхаиш).

Талант: Благословенный Ишей

Максимум: 1

Только эльфы могут приобрести этот талант. Персонаж служил послушником Иши и получил благословение Вечной Королевы в Ультуане (если асур) или благословение Ариэль в Атель Лорене (если азрай). Теперь персонаж может приобрести талант *высшая магия*.

Талант: Высшая магия

Максимум: 1

Только владеющие навыком *концентрации* (кхаиш) и талантом *благословенный Ишей* могут приобрести этот талант. При первом получении этого таланта персонаж получает возможность использовать Ветра магии, которые иначе были бы недоступны. При произнесении заклинаний из Школы Зверей, Смерти, Огня, Небес, Жизни, Света, Металла или Теней, отсутствие доступа к конкретному Ветру не влияет на сам процесс сотворения. Если заклинание успешно произнесено, уровень таланта *высшая магия* добавляется к уровню успеха, которые можно потратить на избыток магии при сотворении заклинаний высшей магии.

Персонаж с талантом *высшая магия* способен запоминать заклинания высшей магии в обмен на пункты опыта по следующей стоимости:

Количество известных заклинаний высшей магии	Стоимость нового заклинания высшей магии (в пунктах опыта)
Вплоть до [рейтинг интеллекта] x 1	200
Вплоть до [рейтинг интеллекта] x 2	400
Вплоть до [рейтинг интеллекта] x 3	600
Вплоть до [рейтинг интеллекта] x 4	800
и так далее.	

Талант: Благословение Лилеат

Максимум: рейтинг инициативы

Проверки: концентрация (кхаиш)

Персонаж освоил продвинутое искусство использования движения небесных светил, снов и предсказаний для усиления магии кхаиша. Каждый уровень таланта *благословение Лилеат* даёт +1 уровень успеха к проверкам *концентрации* (кхаиш). Кроме того, каждый уровень таланта *благословение Лилеат* позволяет произносить дополнительные заклинания ауры, даже на персонаже уже есть другое заклинание, предоставляющее оберег. Эта возможность многократного произнесения заклинаний распространяется как на заклинания высшей магии, так и на заклинания цветной магии.

ПЯТАЯ СТУПЕНЬ КАРЬЕРЫ

КАРЬЕРЫ *эльфийского мага* (стр. 90), *кузнеца-служителя Ваула* (стр. 100), *заклинателя бурь* (стр. 104) и *хранителя знаний Хозта* (стр. 108) имеют 5-ю ступень для продвижения.

Чтобы завершить развитие 5-й карьерной ступени, необходимо 25 шагов развития во всех семи указанных характеристиках карьеры и в восьми из доступных карьерных навыков. Кроме того, необходим как минимум один талант с текущей ступени карьеры. Навыки и таланты, полученные до перехода на текущую ступень карьеры, засчитываются для выполнения этих требований.

ЭФФЕКТ ШКОЛЫ ВЫСШЕЙ МАГИИ

Вместо того, чтобы использовать эффект своей Школы магии, при произнесении заклинания высшей магии заклинатель может выбрать эффект любой Школы магии одного цвета или не применять его вообще. Ведущий должен решить, соответствует ли эффект Школы обстоятельствам, в которых произносится заклинание, поэтому окончательное решение о том, применим ли эффект Школы, остается за ним.

СОТВОРЕНИЕ ВЫСШЕЙ МАГИИ

По большей части, заклинания высшей магии творят по тем же правилам, что и заклинания цветных Школ, однако избыток магии Кхаиша предлагает больше эффектов для заклинаний. Персонаж может тратить уровни УСПЕХА ИЗБЫТКА МАГИИ на эти эффекты в дополнение к увеличению дальности, области воздействия, длительности, количества целей или урона (см. **основную книгу правил WFRP**, стр. 238, или «**Ветра магии**», стр. 23). Талант *высшая магия* позволяет добавить уровень УСПЕХА ИЗБЫТКА МАГИИ за каждый уровень этого таланта, но главное не переусердствовать: чрезмерный избыток магии при использовании высшей магии чреват магическим выгоранием.

Заклинания высшей магии сотворяются устно по обычным требованиям произнесения, однако материальные ингредиенты не дают никакой защиты для заклинаний высшей магии. Вместо этого заклинатели чертят божественные руны, чтобы уменьшить опасности колдовства.

МАГИЧЕСКОЕ ВЫГОРАНИЕ

Хотя эльфы - могущественные заклинатели, даже они не могут направлять огромные объёмы Кхаиша без риска неудачи. Помимо магической отдачи, которая может случиться при сотворении заклинаний высшей магии, также существует риск магического выгорания, которое лишает мага доступа к Ветрам магии.

Каждый раз, когда эльф использует избыток магии при сотворении заклинания высшей магии, сравни общее количество уровней УСПЕХА, потраченных на избыток магии (включая варианты избытка из **основной книги правил WFRP** или «**Ветров магии**», а также варианты избытка, доступные для конкретного заклинания высшей магии), с рейтингом силы воли заклинателя. Если потраченные уровни УСПЕХА превышают рейтинг силы воли заклинателя, возникает риск магического выгорания. Вероятность выгорания равна числу превышающих [рейтинг силы воли] уровней УСПЕХА.

Бросок на магическое выгорание совершается сразу после сотворения заклинания, поэтому, даже если выгорание произойдёт, оно не помешает заклинанию подействовать. Магическое выгорание блокирует доступ к Ветрам магии на количество дней, равное числу, выпавшему на 1d100 при броске на магическое выгорание. Выпавший *дубль* означает, что выгорание становится перманентным. Персонаж может отменить временное магическое выгорание, потратив пункт удачи, а перманентное, потратив пункт судьбы. Магическое выгорание не влияет на осязательные таланты, вроде *Второго зрения*. Оно лишь блокирует способность творить заклинания.

Пример: Эльфийский маг Халлор имеет рейтинг силы воли равный 8. Он творит заклинание *магическая расковка* и тратит в общей сложности 11 УУ на избыток магии. Теперь он рискует выгоранием с вероятностью 3%. После того как магическая расковка сотворена, Халлор делает бросок на магическое выгорание и получает результат 02. Халлор теряет свои магические способности на два дня.

РУНЫ КАДАЙ

Эльфийский заклинатель может усилить заклинания высшей магии и сделать их более безопасными, чертя божественные руны. Обычно они располагаются кругом или мандалой и могут быть начертаны мелом или вырезаны на полудрагоценных камнях. Чтобы разместить руну, персонаж должен обладать талантом *грамотность* и пройти **проверку знания (магия)** (+0). Также ему потребуется набор камней с вырезанными рунами богов Кадай, либо писчий набор (или другие соответствующие инструменты). Размещение одной руны Кадай занимает 1 раунд. Персонаж может использовать [рейтинг силы воли] рун Кадай.

После того как руны Кадай размещены, пока заклинатель видит их и находится на расстоянии вытянутой руки, он может использовать каждую руну для получения одного из следующих преимуществ при сотворении заклинания высшей магии:

- ❖ Перебросить проверку концентрации
- ❖ Перебросить проверку сотворения
- ❖ Перебросить результат магической отдачи
- ❖ Перебросить проверку оскверняющего воздействия
- ❖ Перебросить результат магического выгорания

Если заклинатель покидает место, где были размещены руны, а затем возвращается к ним, он должен заново сосредоточиться на них, чтобы получить преимущества. Это означает, что их нужно разместить заново.



ВОПРОСЫ О ВЫСШЕЙ МАГИИ

Можно ли использовать злой камень для усиления высшей магии?

Да, но имей в виду, что риски, связанные со злым камнем, делают его использование для высших эльфов безрассудно глупым и опасным. Любой маг, уличенный в этом, станет изгоем, и его могут даже начать преследовать мастера меча, воины-тени или Култ Запретного Клинка.

Могут ли маги высшей магии носить металлические или кожаные доспехи?

Обычно заклинатели с талантом *школа магии (металл)* могут носить металлические доспехи без штрафов, а кожаные с талантом *школа магии (звери)*. Однако, когда заклинатель владеет несколькими Ветрами, эти исключения действуют, только если он использует исключительно тот Ветер и Школу магии, к которым относится исключение.

Халлор, маг высших эльфов, мог бы носить металлические доспехи и творить заклинания Школы Металла без затруднений. Но если бы он сотворил заклинание из другой Школы или эльфийское общее заклинание, использующее Шамон вместе с другим Ветром, он получил бы -1 к уровню успеха ко всем проверкам сотворения и концентрации за каждый пункт брони на самой защищённой части его тела.

Заклинания из Школы высшей магии также отторгаются из-за ношения доспехов, как и большинство других.

Могут ли эльфы получать метки Ветров от сотворения заклинаний высшей магии?

Нет. Если эльф при сотворении заклинания высшей магии вызывает магическую отдачу, которая должна была бы привести к метке Ветра («Ветра магии», стр. 24), вместо этого он получает 1d10 дней магического выгорания.

Возможно ли создание силовых камней Кхаиша?

Теоретически - да, но их создание было бы долгим и опасным процессом исследований и экспериментов.

Нужно ли карьере эльфийского мага получать удобные, характерные и церемониальные одеяния, как в карьере мага из дополнения «Ветра магии»?

Одеяния дают модификатор к проверкам концентрации. Удобное даёт +1 уровень успеха, характерное +2 уровня успеха, церемониальные +3 уровня успеха. Эльфийский маг тоже может носить такие одеяния, однако они будут давать модификатор только для одного Ветра магии, и ни один набор одеяний не поможет лучше концентрировать Кхаиш.

Притягивают ли все эльфийские зачарованные посохи («Ветра магии», стр. 152) несколько Ветров или только те, что используют практикующие Кхаиш?

Обычно заклинатель с зачарованным посохом снижает порог сотворения заклинаний из соответствующей Школы на 1 (минимум до 0). Такие посохи выдаются учреждениями вроде Колледжей Магии.

Маг высших эльфов, обучающийся в Белой башне Хоэта, перейдя на ступень эльфийского мага, получает посох, украшенный полумесяцами Лилеат, богини снов и видений. Такие посохи снижают порог сотворения заклинаний из всех Школ магии, включая Школу высшей магии, на 1. Это драгоценные артефакты, созданные жрецами Ваула по строжайшим технологиям, и, если маг потеряет такой посох, получить другой будет очень непросто.



ШКОЛА ВЫСШЕЙ МАГИИ

Данные заклинания могут быть запомнены только персонажем владеющим талантом *высшая магия*.

Апофеоз

Порог сотворения: 4

Дальность: [половина силы воли] ярдов

Цель: 1

Длительность: 1 раунд

Персонаж наполняет цель чистой магией, чтобы исцелять и внушать страх окружающим. Цель восстанавливает [рейтинг силы воли заклинателя] пунктов здоровья и временно получает черту *страх (1)*

Избыток магии:

- ☛ За каждые +3 уровня успеха персонаж может увеличить количество исцеляемых пунктов здоровья на свой [рейтинг силы воли].
- ☛ +6 уровней успеха - персонаж исцеляет травму, если персонаж пройдет **проверку харизмы (+0)**
- ☛ +10 уровней успеха - персонаж воскрешает из мёртвых цель с полным количеством пунктов здоровья. Голова цели окружена сияющим ореолом силы, но в остальном обретает свой обычный внешний вид и способности. Через [рейтинг силы воли заклинателя] минут, цель умирает и не может быть воскрешена снова. Цель также умирает, если апофеоз был рассеян. Йенлуи персонажа переходит в состояние тьмы.

Магическая расковка

Порог сотворения: 9

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: 1

Длительность: мгновенная

Персонаж призывает силы разрушения, чтобы ранить защищённых бронёй врагов и уничтожить их магические предметы. Цель получает 1 пункт урона по телу за каждые 2 пункта класса брони, надетые целью. (Пример: цель с 3 пунктами класса брони на каждой из шести зон попадания имеет всего 18 пунктов класса брони и получает 9 пунктов урона) Рейтинг выносливости вычитается как обычно, но класс брони игнорируется. Кроме того, один из магических предметов цели (определённым случайным образом) уничтожается, если персонаж пройдет **проверку концентрации (кхаиш) (+0)**

Избыток магии:

- ☛ За каждые +1 уровень успеха персонаж может уничтожить 1 пункт надетой целью брони (*металлической или кожаной*).
- ☛ +3 уровня успеха - если персонаж проходит **проверку ловкости (+20)**, все магические предметы цели становятся известны персонажу, и он может выбрать один из них для уничтожения, вместо случайного выбора.
- ☛ +8 уровней успеха - урон заклинания можно увеличить на 1 пункт урона за каждый пункт класса брони.

Сияние Финрейра

Порог сотворения: 11

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж поднимается в воздух на столбе белого света, окружённый венцом защитной энергии. Персонаж получает черту *полёт (проворство)* и 5 пунктов класса брони на каждую часть тела. Магическая защита не складывается с носимой бронёй. Для каждой зоны попадания используется наибольшее значение из двух.

Избыток магии:

Избыток магии этого заклинания может создать магический узел (см. «Ветра магии», стр. 198), дающий от +1 до +5 уровней успеха (1d10/2) к проверкам сотворения заклинаний в пределах [рейтинг силы воли] ярдов вокруг заклинателя. Значение модификатора перебрасывается в начале каждого раунда.

- ☛ +5 уровней успеха - сразу после сотворения персонаж создаёт варп-разлом в пределах [рейтинг силы воли] ярдов. Персонаж может открыть разлом на выбор как на твёрдой поверхности, так и в воздухе. Варп-разломы нестабильны и считаются зловещим влиянием (WFRP, 236). Йенлуи персонажа сдвигается на -3.
- ☛ +8 уровней успеха - сразу после сотворения персонаж создаёт магический портал в любой точке в пределах [рейтинг силы воли] ярдов. Портал должен быть открыт на твёрдой поверхности. Он стабильнее, чем варп-разлом, и может усилить одну цветную Школу магии (по выбору персонажа), кроме Школы высшей магии.

Проклятие притяжения стрел

Порог сотворения: 5

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: область воздействия ([рейтинг дистанционного боя] ярдов)

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж искажает воздух вокруг врагов покровом мерцающей магии. Стрелки могут перебросить любую проваленную *дистанционную атаку*, так как проклятие притягивает к врагам стрелы, болты и камни. Проклятие действует на магические боеприпасы и осадные машины, но не работает на магические снаряды.

Избыток магии:

- ☛ +4 уровня успеха - у щитов, используемые целями, игнорируются класс брони и достоинство *защитное* при **встречных стрелковых атаках**, так как снаряды огибают щиты. Щиты всё ещё можно использовать для защиты от стрелковых атак.
- ☛ +6 уровней успеха - если персонаж пройдет **проверку дистанционного боя (+0)**, он может выбрать зоны попадания для боеприпасов, поражающих проклятые цели.

Застой**Порог сотворения:** 5**Дальность:** [половина выносливости] ярдов**Цель:** 1 заклинатель, заклинание или предмет**Длительность:** [рейтинг силы воли] минут

Персонаж создаёт гудящий резонанс антимэгии, чтобы обезвредить вражеские чары. Одно заклинание длительного действия или магический предмет по выбору персонажа временно подавляется. Магические оружие и броня продолжают функционировать как обычные предметы. Вместо этого можно выбрать целью заклинателя и сделать одно из его заклинаний временно недоступным к сотворению, если ранее персонаж узнал о нём по совершённому сотворению или читал гримуар цели.

Избыток магии:

- ☛ +6 УРОВНЕЙ УСПЕХА - модификаторы к проверкам концентрации и сотворения от путевых камней, Огамских кругов, стадных камней и перекрёстков лей-линий нивелируется (см. «Ветра магии», стр. 194-197). Магические узлы подавить нельзя. Йенлу персонажа переходит в состояние света.
- ☛ +9 УРОВНЕЙ УСПЕХА - свойство магического узла, позволяющее контролировать магический источник, подавляется (см. «Ветра магии», стр. 192). Йенлу персонажа переходит в состояние света.

Иссушение магии**Порог сотворения:** 6**Дальность:** [половина силы воли] ярдов**Цель:** область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)**Длительность:** мгновенная

Персонаж изгоняет магию из мира, создавая эфирный вихрь. Все длительные заклинания в пределах области воздействия немедленно развеиваются без **продолжительной проверки языка (магический)**, а уровень успеха, накопленный при концентрации заклинателями, обнуляется. Магические предметы и черта *оберег* остаются нетронутыми.

Избыток магии:

- ☛ +5 УРОВНЕЙ УСПЕХА - область воздействия можно увеличить на [рейтинг силы воли] ярдов. **Проверка интеллекта (-10)** позволяет защитить дружественные цели (включая персонажа) от действия заклинания.
- ☛ +7 УРОВНЕЙ УСПЕХА - длительные божественные благословения и чудеса также развеиваются. Йенлу персонажа переходит в состояние света.
- ☛ +10 УРОВНЕЙ УСПЕХА - магические предметы теряют свои силы, а черта *оберег* подавляется. Заклинатели должны пройти **проверку концентрации (+0)**. При провале они теряют способность творить любые заклинания на 24 часа.

Пламенный призыв**Порог сотворения:** 10**Дальность:** [сила воли] ярдов**Цель:** область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж призывает неукротимый шквал огня. Все существа в пределах области воздействия в момент сотворения заклинания получают попадание магическим снарядом с уроном +5 и состояние *охвачен огнём*. В каждом последующем раунде цели получают ещё одно попадание и дополнительное состояние *охвачен огнём*, даже если они покинули первоначальную область воздействия заклинания. Эффект прекращается при полном погружении в воду или песок.

Избыток магии:

- ☛ +5 УРОВНЕЙ УСПЕХА - урон увеличивается до +6 во втором раунде и продолжает увеличиваться ещё на +1 в каждом последующем раунде. Йенлу персонажа переходит в состояние тьмы.
- ☛ +8 УРОВНЕЙ УСПЕХА - пройденная **проверка рукопашного боя (+0)** позволяет защитить дружественные цели от эффектов заклинания.

Капризная удача**Порог сотворения:** 6**Дальность:** [ХАРИЗМА] ярдов**Цель:** 1**Длительность:** [рейтинг харизмы] раундов

Персонаж призывает невидимых духов, которые будут отвлекать выбранного заклинателя, дёргая и толкая его. Любые *дубли*, выпавшие целью при проверках концентрации или сотворения, вызывают магическую отдачу, независимо от используемых талантов, ингредиентов или других усиления. Проверки сотворения цели не могут быть удачными, а попытки развеивания автоматически проваливаются при выпадении *дублей*. Персонажи с талантом *Второе зрение* могут видеть невидимых духов как злонамеренных элементарей *кхаиша*.

Избыток магии:

- ☛ +4 УРОВНЯ УСПЕХА - все действия цели, не связанные с заклинаниями, автоматически проваливаются при выпадении *дублей*, даже если проверка была успешной.
- ☛ +6 УРОВНЕЙ УСПЕХА - *дубли* цели при проверках концентрации и сотворения вызывают сильную магическую отдачу. Йенлу персонажа переходит в состояние тьмы.

Очарование Теклиса**Порог сотворения:** 7**Дальность:** [сила воли] ярдов**Цель:** область воздействия ([РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА] ярдов)**Длительность:** [РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА] раундов

Персонаж создаёт иллюзорный лабиринт из теней и тумана. Каждый раунд цель должна проходить **проверку ориентирования (-30)**. В случае провала она не может выполнять никаких действий, кроме как блуждать в случайном направлении со скоростью шага. Заклинание невидимо для всех остальных, поэтому цели просто кажутся рассеянными. Если цель провалила три проверки, персонаж может контролировать направление её движения на оставшуюся длительность заклинания, пройдя **проверку лидерства (+20)**. Каждый раз, когда персонаж хочет изменить направление движения цели, необходимо проходить новую **проверку лидерства**.

Избыток магии:

- ☛ +3 уровня успеха - эффекты заклинания для целей, проваливших три проверки ориентирования, длятся [РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА] часов. Йенлу персонажа переходит в состояние тьмы.
- ☛ +6 уровней успеха - Пройденная **проверка проворства (+0)** позволяет защитить дружественных цели от эффектов заклинания.

Великое изгнание**Порог сотворения:** 14**Дальность:** персонаж**Цель:** область воздействия ([половина силы воли] ярдов)**Длительность:** 1 раунд

Персонаж излучает потоки чистейшего кхаиша, изгоняя зло и тьму. Каждый раунд существа с чертами *демон* и *нежить* в области воздействия получают удар магическим снарядом с уроном +8 (или +15, если их размер *большой* или больше). Существа с чертой *нестабильность* получают двойной урон. Демоны, уничтоженные этим заклинанием, не могут быть призваны в течение 1001 дня. Уничтоженная нежить больше никогда не может быть воскрешена. Дополнительно персонаж может совершить бесплатную попытку развеивания для каждого заклинания Ведьмовства, Демонологии, Некромантии, Тёмной магии или магии Хаоса в области воздействия.

Избыток магии:

- ☛ За каждые +1 уровень успеха - модификатор +10 к проверкам развеивания заклинаний, совершаемым персонажем.
- ☛ +4 уровня успеха - магические предметы со злым или хаотическим зачарованием перестают работать на время длительности заклинания, если персонаж проходит **проверку харизмы (+20)**.
- ☛ +7 уровней успеха - урон увеличивается до +15 (или +30, если существо размера *большой* или больше). Йенлу персонажа переходит в состояние света.

Длань славы**Порог сотворения:** 4**Дальность:** персонаж**Цель:** область воздействия ([РЕЙТИНГ ОБАЯНИЯ] ярдов)**Длительность:** 1 раунд

Персонаж призывает имена легендарных эльфийских героев, чтобы направить и укрепить союзников. Дружественные персонажи временно получают [3d10] к одной из следующих характеристик: ближний бой, дистанционный бой, сила, выносливость, инициатива или проворство. Бросок совершается один раз и применяется ко всем целям. В качестве альтернативы можно увеличить скорость затронутых целей на 2. Пункты здоровья при этом остаются без изменений, даже если увеличивается выносливость.

Избыток магии:

- ☛ +3 уровня успеха - дружественные персонажи в пределах [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] ярдов избавляются от всех состояний *паники*.
- ☛ +6 уровней успеха - вместо обычного эффекта увеличиваются все четыре характеристики [3d10] (бросок совершается один раз и применяется к каждой характеристике) и скорость на 2.
- ☛ +8 уровней успеха - дружественные персонажи в пределах [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] ярдов снимают все состояния *паники* и *усталости*, восстанавливают [1d10] пунктов здоровья и получают черту *невозмутимость* (WFRP, стр. 340) на время длительности заклинания. Йенлу персонажа переходит в состояние света.

Невидимое око**Порог сотворения:** 4**Дальность:** [РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА] ярдов**Цель:** особая**Длительность:** [РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА] часов

Персонаж создаёт невидимый парящий глаз, движущийся по команде. Глаз обладает навыком наблюдательности, равный навыку языка (магический) персонажа, талантом *обострённое восприятие (зрение)* и чертой *полёт (120)*. Персонаж видит через глаз, используя его способности, а не свои, но во время действия заклинания тело персонажа находится в состоянии, схожем с трансом. Глаз не может проходить сквозь твёрдые объекты. Если невидимый глаз обнаружен, его можно уничтожить, нанеся 3 пункта урона. Если другое существо взаимодействует с персонажем во время действия заклинания, персонаж может сосредоточиться на своём теле - это уничтожает глаз, а персонаж получает состояние *застынут врасплох*.

Избыток магии:

- ☛ +4 уровня успеха - глаз получает таланты *магическое чутьё*, *Второе зрение* и черту *ночное зрение*.
- ☛ +8 уровней успеха - дальность заклинания увеличивается до [РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА] миль.

Щит Сафери**Порог сотворения:** 4**Дальность:** персонаж**Цель:** область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)**Длительность:** 1 раунд

Персонаж призывает сверкающее защитное поле вокруг союзников. Дружественные цели в области воздействия получают черту *оберег 9+*. Каждый раз, когда персонаж сотворяет другое заклинание высшей магии, черта *оберег* усиливается на 1.

Избыток магии:

- ☛ За каждые +3 уровня успеха можно усилить черту *оберег* на 1.
- ☛ +4 уровня успеха - дальность заклинания меняется на [половина силы воли] ярдов.

Поглощение души**Порог сотворения:** 7**Дальность:** [половина силы воли] ярдов**Цель:** область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)**Длительность:** мгновенная

Персонаж выпускает исчерчивающие воздух линии белого света по врагам, отправляя их души в загробный мир. Это магический снаряд с уроном +9. Цели, поражённые этим заклинанием, не могут проявиться впоследствии как призраки, а их души не могут быть связаны с лей-линиями, силовыми камнями, древними или подобными сосудами.

Избыток магии:

- ☛ +3 уровня успеха - тела поражённых рассыпаются в прах.
- ☛ +7 уровней успеха - персонаж воплощает ярость Кхейна. Дальность и количество целей удваиваются, урон становится +11. Йенлуи персонажа переходит в состояние тьмы.

**Буря****Порог сотворения:** 8**Дальность:** [сила воли] ярдов**Цель:** область воздействия ([2 x рейтинг силы воли] ярдов)**Длительность:** 1 раунд

Персонаж призывает с небес многоцветную искрящуюся бурю. Буря движется как заклинание случайного вихря, за исключением того, что пропускает шаги #1–2 и вместо этого перемещается на [2d10] ярдов согласно шагу #3 (см. «Ветра магии», стр. 21). Каждый раунд существа в области воздействия получают удар магическим снарядом с уроном +4 и должны пройти **проверку атлетики (+20)**, иначе на время действия бури получают **модификатор -20** к ближнему бою и дистанционному бою. Летающие цели вместо этого получают урон +5, а их проверки атлетики получают -1 уровень успеха.

Избыток магии:

- ☛ +4 уровня успеха - помимо обычных эффектов, существа в области воздействия должны пройти **проверку хладнокровия (+0)**, чтобы двигаться. Летающие цели, провалившие проверку, немедленно падают со скоростью 50 ярдов за раунд. Все проверки дистанционного боя получают **модификатор -30**.
- ☛ +5 уровней успеха - помимо обычных эффектов, каждый раунд буря наносит удар магическим снарядом с уроном +15 по зданиям и военным машинам в области воздействия.
- ☛ +8 уровней успеха - пройденная **проверка инициативы (+0)** позволяет защитить дружественные цели от воздействия заклинания.

Хождение между мирами**Порог сотворения:** 7**Дальность:** [силы воли] ярдов**Цель:** область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)**Длительность:** 1 раунд

Персонаж открывает пути между мирами для союзников. Цели в области воздействия получают черту *бестелесность*, а их скорость удваивается.

Избыток магии:

- ☛ +5 уровней успеха - длительность заклинания увеличивается до [рейтинг интеллекта] минут, если персонаж проходит **проверку силы воли (-20)**.
- ☛ +8 уровней успеха — цели, находящиеся в подходящем геомантическом узле, могут пройти по Путям Старых Богов и прибыть в другой узел. Персонаж решает, в какой узел они перемещаются. Ограничений по расстоянию нет.



ЭЛЬФИЙСКИЙ МАГ

Высший эльф

Персонаж - ученик хранителей знаний Белой башни Хозта, постигающий эзотерические искусства эльфийской магии.

Маги высших эльфов посвящают себя Ветрам магии - будь то отдельные Ветра или же чистая магия *Кхайи*, в которую они сливаются. Маги пользуются огромным уважением за своё магическое мастерство и снискивают ещё большую похвалу благодаря остроте своего ума в иных областях, особенно в вопросах божественного. Для сотворения заклинаний маги черпают силу как из божественного, так и из магического, что со временем позволяет многим из них стать жрецами.

«Могу ли я посоветовать верховному патриарху в следующий раз, когда он будет беседовать с Иллурадан, проявлять чуть больше смирения? Да, формально она может считаться ученицей, но она приступила к обучению ещё до того, как его отец был зачат, и, честно говоря, её начинает утомлять его восторженное отношение к экспериментальному применению Акии».

- Чилис Светоносная,
эльфийский советник в Альтдорфе

«Маги Сафери старших поколений были по большей части знатного рода. Реформы, позволившие считать пригодными к обучению всех, у кого достаточно таланта, были введены во времена короля Морваэля, чтобы восполнить потери».

- отрывок из «Истории магов Сафери»

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ЭЛЬФИЙСКОГО МАГА

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

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

+ Послушник – серебряный 1

Навыки: знание (магия), знание (теология), искусство (каллиграфия или гравировка), концентрация (школа), лечение, молитвословие, наблюдательность, обаяние, сплетничество, язык (магический)

Таланты: второе зрение, простейшая магия, распознавание артефакта, эфирный унисон

Имущество: мел или резец, одеяния, религиозный символ (Иша)

✂ Студент-маг – серебряный 2

Навыки: знание (любое), книжные изыскания, концентрация (школа), запугивание, хладнокровие, язык (любой)

Таланты: безупречная дикция, самообладание, смекалка, школа магии (школа)

Имущество: гримуар, религиозный символ (Хоэт)

☠ Эльфийский маг – золотой 1

Навыки: верховая езда (лошади), концентрация (кхайи), оценка, рукопашный бой (древковое)

Таланты: благословение Лилеат, благословенный Ишей, высшая магия, двойная атака

Имущество: боевой конь, осколок путевого камня, посох, религиозный символ (Лилеат), ручное оружие (меч)

🛡 Высший маг – золотой 3

Навыки: знание (любое), уклонение

Таланты: быстрые руки, грозный вид, железная воля, магическое чутьё

Имущество: магический предмет

Φ Архимаг – золотой 6

Навыки: язык (любой)

Таланты: бдительность, боевой маг, кладезь знаний (магия), шестое чувство

Имущество: библиотека (магическая), мастерская (магическая)



ВЕРА ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ



Эльфийский пантеон насчитывает двадцать два великих бога. Высшие эльфы поклоняются главным образом восьмерым богам Кадаи - тем, кто связан с небесами и светом. К восьмерым богам Китараи относятся с опаской, ибо они властвуют над подземным миром и тьмой. В Ультуане культы Китараи если и не запрещены вовсе, то существуют где-то на задворках общества. Эллинилли - боги разрушения - почитаются с оглядкой, и то лишь когда того требуют обстоятельства. Главой же эльфийского пантеона считается Асуриан, великий Творец и Хранитель Равновесия: ни один высший эльф не может стать Королём-Фениксом, пока не пройдёт сквозь его пламя.

Грань между Кадаи и Китараи тонка. У каждого бога Кадаи есть своя тёмная сторона - эльфы знают о ней, но поклоняться ей не станут. Также, у каждого бога Китараи есть светлая сторона, которая в особых случаях оправдывает обращение к нему.

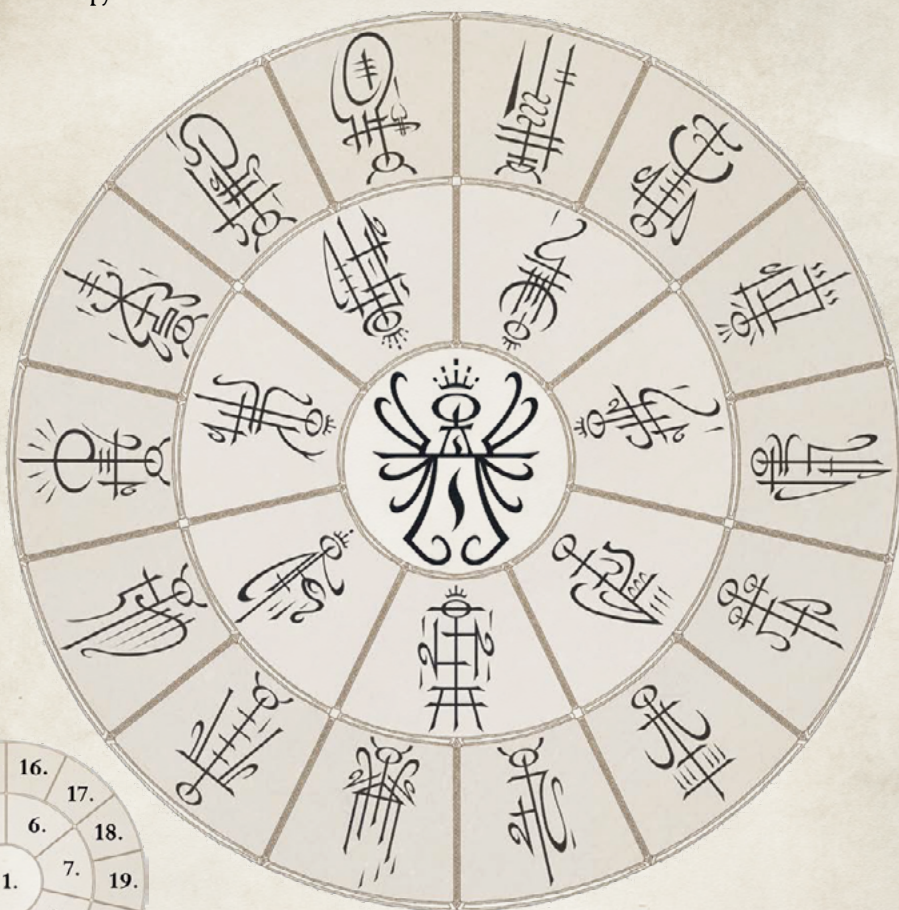
Эльфы говорят, что в Золотой век, ещё до пришествия Хаоса, боги жили среди них в смертном мире. После Небесных войн Асуриан изгнал всех богов в их собственные чертоги и воспретил им напрямую общаться со смертными. Но даже в отсутствие богов эльфы сохранили духовную связь с пантеоном. Ныне святилища разбросаны по всему Ультуану, и религия пронизывает собой почти всю жизнь асуров.

В этом многобожии высших эльфов стирается грань между тем, что люди привыкли называть жрецами, и тем, что они называют магами. Все эльфийские заклинатели обращаются и к Ветрам магии, и к вдохновению, ниспосланному богами. Люди частенько принимают эльфийских жрецов, о которых пойдёт речь в этой главе, за магов - и, в каком-то смысле, они не так уж и неправы. Карьеры эльфийских жрецов - это продвинутые карьеры, охватывающие карьерные ступени с 3-ю по 5-ю, и перейти в них можно только с карьеры *эльфийского мага* или нескольких других карьер, связанных с конкретными богами.



БОЖЕСТВЕННАЯ МАНДАЛА

Божества эльфов делятся на Кадаи - небесных богов, Китараи - богов Подземного мира, а также на прочих богов, не вписывающихся ни в одну из этих категорий. В Ультуане охотнее всего поклоняются Кадаи, ибо высшие эльфы считают, что эти боги и богини олицетворяют благородную сторону их натуры. Соответственно, на божественной мандале, принятой в Ультуане, Асуриан помещён в центр, а вокруг него располагается внутренний круг из богов Кадаи. Внешний же круг отведён для тех богов, которых высшие эльфы не жалуют или же задабривают с опаской. Тёмные и лесные эльфы тоже используют мандалу для изображения своих божеств, но размещают их по кругам иначе.



- | | | | |
|-----|---------------------------------|-----|----------------------------------|
| 1. | Асуриан, Творец | 12. | Анат Расма, Дикая Охотница |
| 2. | Ваул, Создатель | 13. | Мораи-Хег, Старуха |
| 3. | Иша, Мать | 14. | Хекарти, Госпожа магии |
| 4. | Карнос, Охотник | 15. | Атарти, Повелительница желаний |
| 5. | Хозт, Владыка мудрости | 16. | Ладриэль, Повелительница туманов |
| 6. | Лилеат, Дева | 17. | Эстреут, Повелитель голода |
| 7. | Лозк, Танцующий с Тенями | 18. | Алдайот, Носитель огня |
| 8. | Матланн, Владыка глубин | 19. | Эльдразор, Повелитель клинков |
| 9. | Кхейн, Кроваворукий | 20. | Эллинилл, Повелитель разрушения |
| 10. | Эрет Кхиал, Бледная Королева | 21. | Хукон, Разъединитель |
| 11. | Нэту, Хранитель Последней двери | 22. | Дракира, Королева возмездия |

КАДАИ, БОГИ НЕБЕС

Кадаи - это восемь божеств, которых эльфы считают своими небесными покровителями. В Ультуане им поклоняются повсюду. Стоит заметить, что даже высшие эльфы вряд ли назвали бы Кадаи добрыми. Они далеки, и к ним взывают не столько из любви, сколько желая отвести от себя беду. Возглавляет Кадаи Асуриан и в целом эти боги олицетворяют самые светлые стороны эльфийской жизни - земледелие, охоту, ремёсла, материнство. Всё это важно для эльфов любой крови, не только для асуров, но за пределами Ультуана к этим богам обращаются лишь по мере надобности. И только асуры строят всю свою культуру вокруг ценностей, которые связывают с Кадаи.

Высшие эльфы верят, что обитель Кадаи - это горы Аннулии, что разделяют Внутренние и Внешние Королевства Ультуана. Говорят, лишь один смертный эльф достиг окутанных туманом вершин Аннулии - Саван из Тиранока, и он вернулся безумным, а после выбросился из башни. В предгорьях Аннулии стоят врата-святилища и путевые камни: они служат проходами для Кадаи и позволяют обуздать божественную силу, что нисходит с небес. Кадаи не могут покинуть небеса, но иногда они являются в обличье аватаров. В Атель Лорене обитают три таких аватара: королева Ариэль - аватара Иши, её муж Орион - аватара Карноса, и Дайт - аватара Ваула.

У каждого из восьми богов Кадаи в Ультуане есть хотя бы одно главное святилище, где служат их жрецы. А кроме того, существуют бесчисленные малые святилища в честь каждого из них, а также храмы, где нескольким богам поклоняются вместе, как единому пантеону.

Асуриан, Творец

Асуриан - Творец и Император Небес, древнейший и величайший из богов. Он дарует эльфам мужество, лидерство и справедливость. Он несёт Вечное Пламя - источник жизни. Восседает он на алмазном троне внутри великой пирамиды, и чаще всего его изображают в маске, разделённой надвое - одна половина белая, другая чёрная, что символизирует его роль Хранителя Равновесия. Высшие эльфы верят, что следуют замыслу Творца, хотя говорят, что Асуриан редко говорит с другими богами и почти никогда - с эльфами. Символ Асуриана - феникс, и считается, что один из немногих случаев, когда смертный привлекает внимание Творца, это когда новый претендент на Трон Феникса проходит сквозь Пламя Асуриана. Тогда, по учению его жрецов, бог касается разума претендента и судит его достоинства.

Ваул, Создатель

Ваул - оружейник Небесных Воинств, бог горна, покровитель кузнецов и ремесленников. Он дарует высшим эльфам творческое начало и способность выносить великую боль, когда нужно исполнить предназначенное. Ваул ослеп и был искалечен в древней войне богов от руки Кхейна. Ныне он - пленник бога войны, вынужденный ковать оружие для вечной битвы Кхейна со Слаанеш. Ваул горько ненавидит своё рабство, но его гордость - ничто перед лицом исчезновения эльфов. И он продолжает свой труд, ибо знает: эльфам понадобятся огонь и ярость Кхейна, если они хотят пережить великую тьму, что грядёт.

Меч Кхейна, Вдоводел, был выкован рукой Ваула и закалён в пламени Драугнира, Отца Драконов. Это самое судьбоносное оружие в истории эльфов, а возможно, и всего мира.

Иша, Мать

Иша - богиня урожая и даров природы. Все леса Ультуана - священные места, они пропитаны её силой и силой её мужа Карноса. Она - мать эльфов и всех благородных созданий мира, но, как гласят эльфийские предания, Асуриан запретил ей общаться с детьми. Высшие эльфы в значительной степени смирились с тем, что богиня недосягаема, однако они слышали, что лесные эльфы из Атель Лорена верят, будто Иша вместе с мужем ослушалась приказа Асуриана и избрала смертное обличье, чтобы жить среди азраев. Высшие эльфы считают такие рассказы провинциальными и бестактными.

АРТЕФАКТЫ БОГОВ

Эльфийские предания гласят, что предметы, принадлежащие богам, не раз попадали в мир смертных - из-за того, что их потеряли, намеренно спрятали или подарили смертному, которого бог счёл достойным. Само существование этих артефактов служит для большинства эльфов доказательством того, что их боги, пусть и не общаются с ними напрямую, но их существование неоспоримо. В некоторых случаях эти артефакты находятся во владении высших эльфов, но если они утеряны или охраняются другой фракцией, находятся те, кто желает завладеть ими или самим хранить их.

Карнос, Охотник

Карнос - бог охоты, владыка Диких Земель, создатель всех зверей и, согласно преданию, отец эльфов. Он учит стойкости и решимости и требует, чтобы охотник никогда не убивал ради забавы - лишь опасных зверей или тех, чьё мясо и шкуры необходимы для выживания. Оскорбить Карноса - значит навлечь на себя беду. Те, кто преступает его заветы, ступают по диким землям мира со страхом. В Ультуане Карноса особо почитают в Эллирионе и Крейсе. Во многих лесных чащобах скрыты алтари из рогов, костей и терновника, где его последователи совершают свои обряды. Говорят, что на равнинах этого королевства можно услышать его охотничий рог на ветру. Если он звучит на рассвете, значит будет удачный день охоты, если в сумерках, то это предупреждение, что зло ступило на эту землю.

Хоэт, Владыка мудрости

Изображаемый знаком семи звёзд, Хоэт - воплощение учёности, бог, даровавший эльфам разум, и покровитель всех, кто ищет высшего понимания. Эльфы верят, что именно он одарил их род большей частью знаний, которые они ныне принимают как должное, однако мнения о том, зачем он это сделал, расходятся. Большинство эльфов считает, что Хоэт действовал из щедрости, но некоторые мрачно шепчут, что знание ведёт к прогрессу, а прогресс - к гибели традиций. Какова бы ни была причина, легенда гласит, что когда Асуриан узнал о деяниях Хоэта, он отчитал Владыку мудрости и в наказание сжёг большую часть его великой библиотеки.

Лилеат, Дева

Лилеат связывают со многими дарами и знаками. Она - богиня белой луны, покровительница магов, провидцев и учёных, дочь Иши. Высшие эльфы молят её о ясности и прозорливости, травники следуют её учениям, а многие маги утверждают, что ни один высший эльф не может по-настоящему овладеть искусством магии, не получив благословения Лилеат. Подобно другим богам, Лилеат редко говорит со смертными после того, как её супруг Асуриан запретил такое общение, но порой она посылает шёпот через сны. Лилеат связана с невинностью и прощением, ведь говорят, что она судит эльфа не по поступкам, а по намерениям его сердца. Она ездит верхом на небесном коне Пепельном Сердце и носит два меча: *Эллинор* - «Несущий знание» - и *Валенор* - «Несущий силу». Её внимания ищут воины-тени, ибо верят, что им понадобится её прощение за те тяжкие преступления, что они совершили в своей войне теней против друкаев.

Лоэк, Танцующий с тенями

Лоэк, Танцующий с тенями - эльфийский бог смеха, обманщик, покровитель танцев, песен и представлений. Он является как стройный юноша, пляшущий сквозь пустоту, и его смех пробуждает духов, что там обитают. Легенды гласят, что Лоэк своими хитростями часто спасает души эльфов от Слаанеш, хотя даже удачные проделки истощают Танцующего с тенями. И всё же он ускользает от богов Хаоса, которые охотятся на него, пока он весело пляшет по небесам. Лоэк - бог благосклонный, но есть у него и тёмная сторона: он бог теней, злорадного коварства, мести и тёмных дел. Многие эльфы погибшего Нагарита поклоняются ему, ибо они используют скрытность и тьму, чтобы свершить свою месть.

Матланн, Владыка глубин

Матланн - бог переменчивый, нелюбимый многими жителями Ультуана. Он - Король штормов и моря, повелитель свирепых обитателей глубин. Хотя он принадлежит к небесным Кадай, он также один из немногих выживших отпрысков Эллинилла и, как полагают, обитает в смертном мире вместе с остальными своими уцелевшими родичами. Матланн - покровитель искателей приключений и мореходов всех мастей. Моряки Котика и Лотерна чтут его как своего патриарха куда охотнее, чем Карноса или Асуриана. В других уголках Ультуана такое поведение не одобряют - там по традиции изображают Матланна божеством разрушительным, но эти укоры мало заботят эльфов, чьи жизни и благополучие зависят от безопасных морских путей.

АРТЕФАКТЫ БОГОВ: ЛУННЫЙ ПОСОХ ЛИЛЕАТ

Говорят, в Золотой век эльфов Лилеат одарила их тремя дарами. Звёздная корона даровала владельцу видения всех времён и мест, ведомых богам. Она была разбита на куски во время Раскола. Амулет Солнечного огня горел чистым светом, которого не могло выдержать ни одно злое создание. Он был утерян в море во время великого шторма. Посох Лилеат дарует своему владельцу власть над магией. Ныне он находится в руках верховного хранителя знаний Теклиса. Когда Теклис держит этот посох, его не одолевают усталость и слабость, которые обычно его обременяют. Он также может использовать посох, чтобы получить прилив магической энергии или рассеять чары, которые иначе могли бы ему навредить.

КИТАРАИ, БОГИ ПОДЗЕМНОГО МИРА

Боги Китараи, как полагают, обитают в Подземном мире (*Мираи* на эльгарине), которым правит Эрет Кхиал. Боги Китараи обычно олицетворяют разрушительные сферы - убийство, смерть, жестокость - которые асуры обычно считают чуждыми своей культуре и ценностям. Однако в самых суровых обстоятельствах к их силам обращаются, чтобы одолеть Хаос. Поэтому иногда высшие эльфы вызывают к Кхейну Кроваворукому, как и к другим богам Китараи, чьи имена редко произносят вслух.

У некоторых богов Китараи есть малые святилища в Ультуане, однако мастера меча Хоэта выслеживают культы тех, кто слишком усердствует в почитании Китараи. Большинство святилищ Китараи либо спрятаны, либо существуют под личиной другой веры, и эльфы, которые им поклоняются, вынуждены соблюдать величайшую осторожность, чтобы не быть обнаруженными. В Ультуане Китараи чаще умиляют дарами или защищаются от них, чем открыто поклоняются им. Публичное признание Китараи ограничивается в основном Ладриэль и погребальными обрядами Мораи-Хег и Эрет Кхиал.

Боги Китараи - за исключением Ладриэль (по традиции) и Дракиры (по легенде) - не известны своим проявлением в смертном мире. Высшие эльфы относятся к поклонению Китараи с крайней осторожностью, или же вовсе не поклоняются. Хотя некоторые из них олицетворяют важные аспекты бытия, это боги подземного мира и предпочтительные божества друкаев. Тем не менее высшие эльфы с благоговейным страхом взирают на могущество Китараи, ибо те повелевают духами-слугами, исполняющими их волю. Согласно пророчествам асуров, врата *Мираи* откроются в Эпоху Конца (*Рана Дандра* на эльгарине), и боги Китараи выйдут, чтобы принять участие в последней апокалиптической битве между богами.



Кхейн, Кроваворукий

Кэйла Менша Кхейн - бог убийства, ненависти и разрушения. Он верит, что конфликт необходим для воцарения мира, что только резня придаёт жизни смысл, а любовь ничего не стоит без примеси ненависти. Хотя он - бог убийства и смерти, дарующий своим последователям полную свободу предаваться насилию, он всё же противостоит разврату и разрушению, которые несут боги Хаоса, и в особенности Слаанеш. Высшие эльфы могут вызывать к кровавой жажде Кхейна, когда опасность близка, но должны обуздывать её, иначе она поглотит их самих. Знать Нагарита особенно опасается соблазна славы Кхейна, ибо они рождены в родословной, знающей о сладком шёпоте Кроваворукого бога во время своей жажды мести.

Высшие эльфы говорят, что, если ты пал в тень Кхейна, тебе уже не будет покоя при свете. История Ультуана полна суровых напоминаний об этой простой истине, но ни одно из них не имеет такого веса, как судьба Аэнариона. Едва Король-Феникс обнажил Вдоводел, он выпустил Кхейна в своё сердце, и после этого обрёл покой лишь в смерти.

Эрет Кхиал, Бледная Королева

Эрет Кхиал - верховная богиня подземного мира. Давным-давно она пыталась соблазнить Асуриана, а когда он отверг её, пришла в ярость. Ещё до восхождения Слаанеш именно она забирала души умерших эльфов. Согласно преданиям, она намеревается создать армию мёртвых, чтобы свергнуть Асуриана с его трона.

Голод Слаанеш - вечная угроза, но высшие эльфы редко веряют свои души сомнительной милости Бледной Королевы, которая к тому же может лишь выхватывать жалкие крохи из пасти Слаанеш. Большинство пытается вообще избежать её внимания, нося веточки чудного корня или чернопута, чтобы отвести её взгляд. Вместо этого все асуры духовно связаны с путевыми камнями своих родных земель, так что, когда смерть забирает их, эльфийские души вливаются в Великий Ритуал и защищают Ультуан даже после смерти. Если путевой камень разрушен, Эрет Кхиал посылает призрачных рефаллимов унести души эльфов в *Мираи* на вечные муки — хотя даже это лучше, чем забвение в руках Слаанеш.

Анат Раема, Дикая Охотница

Анат Раема - сестра Кхейна и богиня дикой охоты. Она богиня мстительная, тёмное отражение Карноса. Если последователи Карноса почитают дикие земли, то те, кто следует за Анат Раемой, видят в них обильные уголья, где главный хищник может утолить свою ярость в крови беззащитных. Она божество мстительное, и по преданию, носит пояс, сплетённый из голов и рук охотников, которые приняли её благословение, но не воздали хвалы в ответ. Легенды также гласят, что когда-то Карнос отверг её любовные притязания, поэтому ей поклоняются и как покровительнице ревнивых влюблённых, которые выслеживают и убивают тех, кто обидел её просителей.

Мораи-Хег, Старуха

Мораи-Хег - древняя иссохшая сущность, Хранительница душ и Прядильщица пророчеств. Говорят, это она зажгла звёзды на небесах, а её мешочке для рун хранятся судьбы всех смертных. Она существо капризное и переменчивое, обычно держится особняком от других богов, сохраняя нейтралитет, за которым кроются собственные коварные расчёты. Каждый из богов и в долгу перед Мораи-Хег, и жаждет отомстить ей - и того и другого в равной мере. Вороны считаются её вестниками - они доносят крупницы её мудрости до тех, у кого хватит воли истолковать эти знаки. И потому стрелки гражданского ополчения Ультуана вслушиваются в каждое воронье карканье, а встретив мёртвую птицу, почитают её. Иная знать считает такие причуды навязчивостью простых умов, но стрелкам до этого нет дела. Говорят, негоже насмехаться над Мораи-Хег.

Хекарти, Госпожа магии

Хекарти - капризная богиня заклинаний и тёмной магии. В Ультуане у неё нет святилищ. Она видит все Ветра магии, а шесть её рук держат священные атрибуты: посох со змеиной головой, быющее сердце, скорпиона, сломанную стрелу, флакон с сиротскими слезами и зазубренный кинжал, который, говорят, был повреждён во время неудачной попытки принести в жертву её сестру-близнеца Атарти. Богиня-ведьма вечно соревнуется со своей сестрой из ревности и негодует на её власть над смертными. В отличие от многих других божеств, Хекарти пристально следит за желаниями эльфов и всячески заманивает последователей мудростью и силой колдовства, из-за чего часто напрямую соперничает с Атарти, богиней плотских желаний.

Атарти, Повелительница желаний

Атарти - богиня удовольствия, соблазнения и распутства. Говорят, именно она разбудила в эльфах эмоции после их сотворения. Её обычно изображают в маске, опутанной кольцами нескольких кроваво-красных змей. Атарти - повелительница всех видов соблазна. Говорят, одного её вида достаточно, чтобы смертные пали ниц в беспомощном унижении. Она состоит в ожесточённом соперничестве со своей сестрой Хекарти, и каждая из них не раз пыталась убить друг друга.

Атарти почитать опасно. Она видит самые сокровенные желания любого эльфа и поощряет своих последователей отдаваться своим страстям, забыв обо всём остальном. Асуры запрещают групповые поклонения, чтобы обуздать её влияние, но иногда обращаются к ней с великой осторожностью ради поддержания равновесия йенлуи.

Ладриэль, Повелительница туманов

Ладриэль - защитница всего сокрытого и утерянного, покровительница путников в диких землях. По преданию, она единственная богиня, которая может приходить в мир смертных и уходить из него. Ходят истории о том, как она помогала заблудившимся в туманах Иврессе или в безбрежном океане. Её культ наиболее силен в тех городах, где эльфийская тяга к странствиям не угадала до сих пор, - например, в Лотерне и Тор Иврессе. Лицо Ладриэль всегда скрыто вуалью, однако многие эльфы полагают, что она прекраснейшая из богинь. Другие же подозревают, что это всего лишь личина, которую приняло некое иное божество, чей истинный облик сокрыт за пепельным шёлком.

Дракира, Королева возмездия

Дракира - дочь Эллинилла, Повелителя разрушения. Её сёстры и братья насмехались над ней, ибо те сеяли разрушение в грандиозных масштабах, тогда как её дары расцветали лишь со временем. Когда Иша оплакивала беды, причинённые детьми Эллинилла, Дракира увидела возможность. Она раздувала горе Иши до тех пор, пока та не вспылала жадной возмездия. Так Дракира, самая слабая из Эллинилли, низвергла своих собратьев.

Королева возмездия равно покровительствует и эльфам Ультуана, и эльфам Наггарота, ибо она спешит на помощь любому эльфу, который ищет возмездия, но, разумеется, за свою цену. Некоторые эльфы, стремящиеся к тихой жизни вдали от общества, также почитают её, ибо Дракира, хотя её изгнание с небес было недобровольным, предпочитает проводить время вдали от прочих богов.

ДРУГИЕ БОГИ

Помимо Кадаи и Китараи, существует ещё шестеро великих богов. Мало любимые как асурами, так и друкаями. Высшие эльфы относятся к этим божествам с той же осторожностью и неприязнью, что и к Китараи.

Нэту, Хранитель Последней двери

Вороноголовый Нэту - сын Эрет Кхиал и привратник *Мираи*. Его задача следить, чтобы души, забранные Бледной Королевой, оставались запечатанными вплоть до Рана Дандра - последней битвы богов. Также в обязанности Нэту входит не пропускать в *Мираи* чужаков, которые вздумали бы похитить тайны мёртвых, - по крайней мере, не без дани Бледной Королеве. В этом Хранителю Последней двери помогает свора тёмных пегасов: они неотрывно глядят с зубчатых стен его крепости, и неосторожный легко может принять их за каменные изваяния. Если же они пробудятся, никто не будет в безопасности, ибо их тенистые пасти пожирают саму суть души столь же легко, как и смертную плоть.

Эльдразор, Повелитель клинков

Эльдразор, Повелитель клинков - эльфийский бог битвы. Одержимый искусными приёмами войны, он неохотно вступает в бой, кроме как в поисках чести. Однако, если Эльдразор решает сражаться, он делает это без пощады: на его Арене Смерти дозволены любые тактики. Эльдразор - покровитель дуэлянтов и тех, кто жаждет битвы ради чести. Благосклонность Эльдразора также ценна в бою - по крайней мере, если воин сражается за правое дело, а не из бездумной жестокости.

Эллинилл, Повелитель разрушения

Легенда гласит, что у Эллинилла было более сотни детей - Эллинилли, каждый из которых олицетворял один из аспектов разрушительной природы. Отец и отпрыски обрушивали на мир бедствия, упиваясь страданиями эльфов. Иша молила прочих богов обуздать Эллинилли, но те боялись Эллинилла, и все, кроме одного, отказали ей в её мольбе. Все, кроме Лозка, Обманщика.

Эллинилл гордился своими детьми, но также опасался, что они объединят силы и свергнут его. Лозек воспользовался этим страхом - он обманул Эллинилла, внушив ему, что предательство потомков уже свершилось. Услышав слова Лозка, Повелитель разрушения пришёл в ярость, выследил своих детей и пожрал их. Но битвы истощили Эллинилла, и он уже никогда не имел былого могущества.

Из всех Эллинилли выжили лишь пятеро. Они укрылись в смертном мире и никогда не возвращались на небеса, чтобы не разделить участь своих братьев и сестёр.

Эстреут, Вестник голода и засухи

Эстреут - один из немногих Эллинилли, переживших гнев отца. Когда до него дошла весть, что Эллинилл, обманутый Лозком, намерен пожрать своих детей, он бежал в мир смертных. Там Эстреут остаётся и по сей день, отказываясь возвращаться на небеса из страха перед отцовской местью.

Аддайот, Носитель гнева и огня

Аддайот - бог всепожирающего пламени, существо чудовищной гордости и необузданной силы. Когда Эллинилл принялся пожирать своё потомство, Аддайот встретил своего эбонитового отца в битве. Они сражались три дня и три ночи, но Аддайот непременно был бы побеждён, если бы Ладриэль не ослепила Эллинилла и не унесла Аддайота прочь. С тех пор он залечил свои раны, но затаил вечную обиду на Ладриэль за её вмешательство, ибо знает, что прочие боги считают, будто он бежал, и этот позор тяжким гнётom лежит на нём. Он знает, что ему суждено вновь сразиться с отцом, и поэтому трудится под горами, куя новое оружие для своей победы. Увы, Аддайот плохой кузнец, и каждый выкованный им клинок имеет изъян. Его яростное отчаяние заставляет землю содрогаться и лаву извергаться из недр.

Хукон, Разъединитель

Известный своей силой, Хукон - эльфийский бог землетрясений и один из Эллинилли, переживших гнев отца, бежав в мир смертных.

АРТЕФАКТЫ БОГОВ: РИТУАЛЬНЫЙ КИНЖАЛ

Некогда богиня Тёмной магии Хекарти вознамерилась умиловить великую силу, более древнюю и тёмную, чем сами Китараи. Такую силу могло впечатлить лишь величайшее жертвоприношение, и Хекарти задумала избавиться от своей сестры и заклятой соперницы Атарти, богини желания. Попытка оборвать жизнь сестры провалилась, осколок откололся от лезвия её клинка и упал в мир смертных. Агенты Короля-Феникса прослышали, что некая чародейка из Гронда, в замёрзшем Нагароте, владеет магическим кинжалом, который дарует своему владельцу магическую силу, если тот убьёт им живое существо. Хранители знаний Хозта гадают, не осколок ли это клинка Хекарти.

Взгляды асуров на своих богов

Высшие эльфы поклоняются своим богам в первую очередь ради физического, умственного и духовного самосовершенствования. Обычно они не молят Кадаи о божественном вмешательстве так, как люди молят своих богов. Вместо этого они просят личной силы, чтобы преодолеть трудности и укрепить свой разум и душу против разложения. Психика асуров наиболее уязвима для бога Хаоса Слаанеш и бога Китараи Кхейна.

Духовность асуров

Эльфы верят, что боги пребывают с ними и внутри них. Каждая мысль и каждый поступок эльфа - это служение богу. Чем стремительнее, искуснее и инстинктивнее действие, тем выше это служение. Тело и разум эльфа можно представить как «живые храмы», которые асуры прославляют, оттачивая свои умения на протяжении долгой жизни. Этот сокровенный подход к вере - причина, по которой у асуров религиозное почитание обычно остаётся личным делом между самим эльфом и богами. Официальные ритуалы проводятся лишь по особым случаям, но чаще они связаны с богами Китараи, которых асуры в основном избегают.

Асуры предпочитают обращаться к светлым сторонам своих богов - они меньше ведут к порче и ближе культурным идеалам эльфов. Однако они хорошо понимают: избыток божественного света может привести к духовному перекосу, усталости от мира и в конце концов к смерти. Поэтому время от времени асуры вынуждены обращаться к своей низменной природе, чтобы восстановить духовное равновесие.

Культы и храмы

Несмотря на личные отношения высших эльфов со своими богами, религия и политика асуров строго контролируются жрецами. Жрецы Асуриана следят за престолонаследием Короны Феникса и проверяют потомков Аэнариона на возможную порчу со стороны Кхейна. Жрицы Иши обучают юных магов и проводят тайные обряды плодородия, благодаря которым Ультуан процветает. Мастера меча Хоэта карают за поклонение запретным богам, а хранители знаний Хоэта консультируют знать асуров и выступают в роли дипломатических посланников.

В святилищах и храмах Ультуана жрецы проводят сложные ритуалы и церемонии. Эльфы, не принадлежащие к жрецам, без объяснений редко понимают смысл этих ритуалов - если только они сами не жрецы или маги. Разумеется, эльфийские жрецы редко объясняют смысл своих ритуалов не-эльфам. Сотрудничество между жрецами богов Кадаи не редкость, хотя часто посредниками между ними выступают маги. Жрецы даруют духовное наставление тем, кто его ищет, но не занимаются прозелитизмом.

Святилища - это места силы, где власть эльфийского бога проявляется через Ветра магии. Жрецы могут использовать святилища своего бога, чтобы усилить сотворение, как если бы это были пересечения лей-линий: от +1 до +3 уровней успеха к проверкам *сотворения* (см. «Ветра магии», стр. 197). *Эльфийские маги, маги и жрецы* могут получить доступ к этой божественной магии, пройдя **проверку молитвословия (+0)**. Одна из главных обязанностей эльфийских жрецов - поддерживать и защищать священные святилища.

Другие эльфийские культуры

Божественная мандала тёмных эльфов отличается от мандалы асуров. Если высшие эльфы помещают Кадаи во внутренний круг, а Китараи во внешний, то тёмные эльфы превыше всего почитают богов Китараи. Культура друкаев построена на тирании, поэтому такие понятия, как самопожертвование ради общего блага в Наггароте являются анафемой выживания. Мандала азраев устроена иначе - они не выказывают особого предпочтения ни Кадаи, ни Китараи, ни прочим богам.

Тёмные эльфы считают учения Кадаи жесткими и ограничивающими личный потенциал. Они принимают тёмное йенлуи и открыто восхваляют Кхейна. Многие тёмные эльфы стараются избежать порчи Хаоса, как и асуры, но их путь иной: они сублимируют тёмные позывы через собственных эльфийских богов. Лесные эльфы в равной мере почитают и свет, и тьму, но их духовное равновесие резко меняется в зависимости от времени года, погоды и переменчивости лесных духов.



ПРАВИЛА ДЛЯ ЖРЕЦОВ-ЭЛЬФОВ

Эльфийские жрецы не делают различий между источниками магии и божественным проявлением. Вся магия - это порождение Хаоса, но эльфы верят, что их боги взяли власть над непостоянными Ветрами магии и являют свою силу через них. Обычная религиозная магия практически неотличима от цветной магии, которой Теклис обучал магов Империи. Продвинутое эльфийские религиозные обряды черпают свою силу из той же эфирной энергии, но магия здесь направляется волей богов через заклинания и литургии. В Ультуане жрецов чаще всего определяют по титулам, описывающим их роль в обществе асуров, из-за чего некоторых из них называют «архимагами». Это сбивает с толку жителей Империи, привыкших к более чёткому различию между жрецами и магами.

Карьеры жрецов

У карьер эльфийских жрецов доступны только карьерные ступени с 3-ей по 5-ю. Жрецы не указаны в «Таблице случайных классов и карьер» и не могут быть выбраны при создании персонажа. Игроки, желающие стать жрецом, должны сначала завершить 2-ю ступень карьеры эльфийского мага, прежде чем принять на себя жреческий сан. Шаги развития характеристик и талантов для завершения развития 3-й ступени жреца эквивалентны требованиям для завершения 1-й ступени. Навыки приобретаются как обычно, также навыки с 1-й и 2-й ступеней могут быть засчитаны для выполнения требований завершения развития. Навык для заработка заменяется на выделенный курсивом навык 3-й ступени карьеры жреца.

Жрецы могут запомнить ряд заклинаний высшей магии, связанных с их традициями. Считается, что они вдохновлены богом, которого они представляют. Эти заклинания подобны любым другим заклинаниям высшей магии, но считаются эзотерическими и соответствуют определенной религиозной традиции.

Прежде чем изучать заклинания из Школы высшей магии, перечисленные на страницах 86–89, обычно жрец сначала изучает заклинания, связанные с соответствующей верой. Если жрец всё же решит изучать другие заклинания высшей магии до того, как освоит связанные с верой, его будут считать чудаковатым и несерьёзным, поэтому его статус при определении статуса и получении дохода при затее *извлечение прибыли* будет считаться серебряным 2 (студент-маг).



С другой стороны, эльфийский маг может запоминать заклинания кузнеца-служителя Ваула, заклинателя бурь и хранителя знаний Хозта, при условии, что найдёт наставника или получит доступ к соответствующим материалам. Это будет непросто, поскольку эти заклинания соответствуют определенным религиозным видениям. Данная условность создаёт интересную ролевую задачу – необходимость наладить нужные связи за персонажа, а не игромеханическое препятствие для изучения самих заклинаний.

Эти ограничения не действуют в случае сотворения заклинаний из гримуара, однако из-за секретности, которой окутаны эти более редкие заклинания высшей магии, очень малая часть из них записана в книгах.

Жертвы

Некоторые заклинания, перечисленные в этой главе, требуют жертвы в дополнение к прочим условиям сотворения, чтобы получить доступ к определённым опциям избытка магии. Если эти жертвы не принесены, эльфийскому заклинателю доступны только обычные опции избытка магии, перечисленные в **основной книге WFRP** или в «Ветрах магии». Более того, некоторые опции избытка магии требуют находиться в определённом состоянии йенлуи, а после выбора его состояние может измениться.

Дополнительные требования, касающиеся жертв, приведены в описании каждого жреца. Эльфийские маги, творящие такие заклинания, также должны приносить указанные жертвы, однако вырастают и риски, поскольку у них не было возможности изучить медитативные техники, смягчающие последствия.

Принципы веры

Учитывая дистанцию между эльфами и их богами, пункты греховности и заповеди не действуют на них так же, как на человеческих жрецов. Тем не менее, ожидается, что эльфийские жрецы будут придерживаться определённых приоритетов, чтобы лучше соответствовать ценностям своего культа и оправдывать ожидания собратьев.

Если ведущий считает, что персонаж эльфийский жрец в целом ведёт себя в соответствии с буквой и духом принципов своей веры, он может даровать следующие модификаторы:

- Персонаж эльфийский жрец может добавить +1 или -1 уровень успеха к результату любой проверки, которая может повлиять на его состояние йенлуи.
- Персонаж получает +1 уровень успеха к любым проверкам харизмы с другими эльфами, которые уважают его бога.



ЖРЕЦ-КУЗНЕЦ ВАУЛА

Высший эльф, лесной эльф

Персонаж стремится объединить силу высшей магии, мастерство кузнеца и божественное вдохновение от Ваула, чтобы стать непревзойдённым создателем артефактов - как магических, так и обычных.

Кузнецы-служители Ваула куют для эльфов могущественное магическое оружие и доспехи. Их мастерство может сравниться лишь с гномьими рунными кователями, некоторые из которых относятся к эльфийским кузнецам с неохотным уважением. Чтобы уподобиться своему искалеченному богу-покровителю, кузнецы-служители могут добровольно ослепить себя и из этой жертвы черпать божественную силу.

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ЖРЕЦА-КУЗНЕЦА

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

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

☠ Жрец-кузнец – золотой 2

Навыки: искусство (гравировка), концентрация (кхаиш), оценка, ремесло (кузнец)

Таланты: высшая магия, искусник, медитация Кадаи, умелец (кузнец)

Имущество: молитвенник, рабочие инструменты (кузнец), религиозный символ (Ваул)

🛡 Первожрец-кузнец – золотой 4

Навыки: интуиция, торговля

Таланты: разум превыше тела, мастер своего дела, сильная спина, упрямство

Имущество: кузница, слепота

🌿 Верховный жрец кузни – золотой 7

Навыки: лидерство

Таланты: magnum opus, видения свыше, твердость духа, шестое чувство

Имущество: итильмаровая руда, магический предмет, ученик жреца-кузнеца

«Молот Ваула - священный артефакт, но его наследие запятнано. Некогда его носил Хотек, самый искусный кузнец-служитель своего времени. К своему вечному позору, он восстал против Ультуана и использовал молот, чтобы выковать чёрные доспехи, поддерживающие жизненные силы Короля Ужаса из Наггарота».

- Бельдейн Железная Песнь, верховный служитель кузни

«Я слышала, что маги Авелорна выращивают копья и стрелы прямо на деревьях. Когда те достигают зрелости, древки просто срезают и отправляют в Небесную Кузницу, где кузнецы приделывают к ним острые наконечники».

- Хельги Молоторукая, гномий рунный кователь



ПОЧИТАНИЕ ВАУЛА

Кузнецы и ремесленники всех эльфийских народов почитают Ваула как божественного покровителя высокого мастерства. У асуров, азраев и друкаев есть по главному храму, который называется Наковальней Ваула, а также множество других храмов-кузниц. Самая интересная из них - Наковальня Ваула в далёком Атель Лорене, ведь её верховный жрец, Дайт, как считают, и есть аватара самого бога-кузнеца. Не стоит путать эти храмы с каменными наковальнями, которым дали то же имя и в древности устанавливали на вершинах холмов. Эльфийское предание гласит: когда демоны впервые явились в мир, бог-кузнец сошёл с небес и воздвиг эти наковальни прямо из земли, чтобы ковать оружие для эльфов. Многие из тех Наковален Ваула существуют и поныне - их можно найти по всему свету

Жрецы-кузнецы Ваула проводят большую часть дней в кузницах, трудясь во славу своего бога, но у них есть и другие заботы. Требования высокого мастерства порой заставляют их отправляться в далёкие края - добывать редкие минералы для храмов-кузниц. А потом они доставляют готовые шедевры из своих кузниц тем, для кого те были созданы: воинам на заморских фронтах или жителям далёких колоний.

Многие жрецы Ваула, вступая во внутренний круг мастеров-кузнецов, ритуально ослепляют себя. А верховные жрецы даже дробят себе кости кузнечными молотами. С помощью особых техник медитации они учатся преодолевать немощ своего искалеченного тела. Высшие эльфы и лесные эльфы считают жрецов-кузнецов чужаками, но уважают их самопожертвование и ценят их вклад в защиту своих земель.

Жертвы

При сотворении некоторых заклинаний Ваула, чтобы получить доступ к определённым опциям избытка магии, необходимо принести жертву. Слепота считается постоянной жертвой: если персонаж уже слеп, он может использовать опции избытка магии, но только в силу самой слепоты. Также можно приносить Ваулу в жертву предметы созданные руками персонажа. Это должны быть горючие предметы стоимостью не менее 2 золотых крон. Персонаж уничтожает их перед началом *концентрации*. Жертвование предмета обеспечивает доступ к нужным опциям избытка магии в течение [1d10] часов. Если, по истечении этого времени, персонаж захочет использовать избыток магии для определенного заклинания, ему придётся принести в жертву ещё один предмет.

ЗАВЕТЫ ВАУЛА

- ☛ Шедевры требуют жертвы. Вещи, сделанные ради удовольствия, - всего лишь безделушки.
- ☛ Не верь глазу смотрящего - его может удовлетворить одна лишь красота.
- ☛ Творческое вдохновение можно искать где угодно, но не в Хаосе.
- ☛ Защищай кузницы любой ценой. Огонь Ваула должен гореть вечно.
- ☛ Черпай силу в гневе, но не позволяй ему вести тебя. Ничего достойного не создаётся из одной лишь злобы.

Талант: Разум превыше тела

Максимум: 3

Эта медитативная техника позволяет эльфийскому заклинателю переносить физические страдания и даже видеть после того, как они были навсегда ослеплён. Чтобы воспользоваться этим талантом, персонаж должен провести не менее двадцати минут в тихом созерцании, после чего пройти **проверку молитвословия (+0)**. При **УСПЕХЕ** персонаж получает следующие преимущества на [1d10 + УУ d10] часов

- ☛ **1 уровень:** персонаж получает черту *невосприимчивость к боли* и не получает состояния, вызванные болью.
- ☛ **2 уровня:** персонаж получает божественное зрение. Персонаж может видеть очертания предметов и существ мысленным взором, но не различает цвета, выражения лиц или мелкие детали, за исключением изготовленных предметов. Персонаж проходит проверки *ремесла (кузнец)* без отрицательных модификаторов за слепоту и получает иммунитет к состоянию *ослеплён*, даже если оно вызвано магическими или божественными источниками.
- ☛ **3 уровня:** персонаж может тратить решимость, чтобы игнорировать отрицательные модификаторы травм при продолжительных проверках. Например, при затее *создание предмета*.

Талант: Медитация Кадаи

Персонаж изучил базовые техники божественной медитации, позволяющие лучше достигать состояния *йенлуи (свет)*. Каждый день, когда персонаж медитирует не менее одного часа и затем проходит **проверку молитвословия (+20)**. В случае успеха он может изменить своё состояние йенлуи на светлое.

Играя за жреца Ваула

Большинство жрецов-кузнецов Ультуана служат либо при главном вулкане-храме Наковальне Ваула в Каледоре, либо в Небесной Кузнице в Котике. Но многие из них годами странствуют по свету в поисках редких минералов, наведываются в храмовые кузницы иных эльфийских королевств, чтобы перенять секреты мастерства. Некоторые отправляются паломниками в Атель Лорен, чтобы учиться напрямую у Дайта. А особо отчаянные даже пытаются перенять приёмы гномов или тёмных эльфов - как некогда мятежник Хотек - лишь бы стать ещё искуснее.

Жрецы-кузнецы подолгу трудятся в одиночестве, предпринимая затеи по созданию предметов. Их одержимость и самоотверженность считаются должным служением Ваулу, однако, в отличие от людских кающихся, жрецы-кузнецы не мрачные пророки гибели. Напротив, большинство из них - увлечённые творцы, которые обожают обсуждать сам творческий процесс. Эльфийские вельможи ищут жрецов-кузнецов, чтобы сделать заказ, а иные поручения могут обернуться приключением, если работа вдруг окажется куда сложнее, чем предполагалось изначально.

Магия Ваула

Многие заклинания Ваула используются для улучшения предметов прямо в процессе их создания. Если не указано иное, на улучшение одного предмета можно сотворить только одно заклинание. Многие из этих заклинаний используют правила создания магических предметов из **Архивов Империи, том II**.

Касание художника

Порог сотворения: 0

Дальность: касание

Цель: 1 предмет

Длительность: мгновенная

Персонаж делает изготовленный предмет улаждающим взор. Если заклинание применяется к немагическому предмету, который персонаж создаёт, он получает достоинство *красивый*. Другие достоинства или изъяны могут быть добавлены по обычным правилам.

Терпеливость Ваула

Порог сотворения: 0

Дальность: касание

Цель: 1 предмет

Длительность: мгновенная

Персонаж сжимает часы ремесленного труда в несколько секунд. Если заклинание наложено на немагический предмет, который персонаж создаёт, уровни успеха, требуемые для любых связанных с процессом продолжительных проверок, сокращаются до четверти без влияния на качество готового изделия.

Изыскство Ваула

Порог сотворения: 7

Дальность: касание

Цель: 1 предмет

Длительность: мгновенная

Персонаж делает оружие и доспехи более элегантными и менее громоздкими. Если оно накладывается на немагическое оружие или доспех, который персонаж создаёт, предмет получает достоинство *облегчённый*. При создании магического предмета всё равно выполняется проверка *ремесла (кузнец)* для определения прочих достоинств или изъянов.

Ярость Ваула

Порог сотворения: 5

Дальность: [рейтинг силы воли] ярдов

Цель: 1 кузня или костёр (максимум)

Длительность: мгновенная

Горн внезапно взрывается, оставляя персонажа невредимым. Все остальные существа в области [рейтинг силы воли] ярдов получают удар магическим снарядом в случайную зону попадания с уроном +6, игнорируя класс брони, и получают состояние *охвачен огнём* (2). Кроме того, они должны пройти проверку *уклонения*, иначе получают состояние *сбит с ног и ошеломлён*. Все существа в радиусе [2 × рейтинг силы воли] ярдов получают удар с уроном +3 по случайной зоне попадания и состояние *охвачен огнём* (1). Легковоспламеняющаяся местность в пределах радиуса загорается, но персонаж и его инструменты ремесла остаются невредимыми.

Прорицание пламени

Порог сотворения: 4

Дальность: [рейтинг инициативы] ярдов (максимум)

Цель: 1 кузня или костёр (максимум)

Длительность: [рейтинг интеллекта] часов

Жертва: 1 предмет

Персонаж ощущает приближение врагов к своей кузнице. Персонаж может обнаруживать и ощутить любое существо в пределах [интеллект] ярдов от выбранного горна или костра, даже если существо скрывается. Персонаж может видеть цели удалённо, независимо от линии прямой видимости или расстояния до горна.

Избыток магии:

Чтобы воспользоваться вариантами избытка магии для этого заклинания, у персонажа должно быть состояние *йенлуи (свет)*.

- ☛ +2 уровня успеха - персонаж может обнаруживать невидимых существ в пределах зоны действия заклинания.
- ☛ +3 уровня успеха - персонаж может нацеливать заклинания на обнаруженных существ, даже если у него нет прямой видимости, при условии, что они остаются в пределах дальности заклинания.

Прорицание камня**Порог сотворения:** 6**Дальность:** [РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА] миль**Цель:** особая**Длительность:** [РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА] часов**Жертва:** 1 предмет

Персонаж обнаруживает наличие редких минералов для создания магических предметов. Ведущий решает, находятся ли какие-либо минералы в пределах дальности заклинания, в зависимости от местности (50% шанс для горных районов является справедливым). Если минералы под землёй, персонаж определяет правильное место для выработки. Количество минералов определяется ведущим, но, как правило, достаточное для 1d10 единиц веса магических предметов. Редкие минералы снижают сложность проверки знания (*магия*) при создании магического предмета с очень **сложной** (–30) до **трудной** (–10). Подробности см. стр. 54 «Сделаю сам!» в Архивах Империи, том II.

Избыток магии:

Чтобы воспользоваться вариантами избытка магии для этого заклинания, у персонажа должно быть состояние *йенлуи* (*свет*).

- ☛ +3 уровня успеха - помимо прочих минералов, персонаж также обнаруживает наличие итильмара. Месторождения итильмара встречаются только на Наковальне Ваула в Каледоре.

Пламя совершенства**Порог сотворения:** 9**Дальность:** касание**Цель:** 1 предмет**Длительность:** мгновенная**Жертва:** слепота

Персонаж призывает к перфекционизму Ваула, чтобы создать безупречный магический предмет. Если заклинание накладывается на магический предмет, который персонаж изготавливает, любые изъяны, причуды или проклятия, выпавшие при броске в процессе создания, можно игнорировать. Подробности см. стр. 54 «Сделаю сам!» в Архивах Империи, том II.

Избыток магии:

Чтобы воспользоваться вариантами избытка магии для этого заклинания, у персонажа должно быть состояние *йенлуи* (*свет*).

- ☛ +5 уровней успеха - на этот предмет можно наложить ещё одно ремесленное заклинание Ваула, игнорируя ограничение, допускающее их применение только к немагическим предметам.

Мудрость небесной стали**Порог сотворения:** 11**Дальность:** касание**Цель:** 1 предмет**Длительность:** 1 затея**Жертва:** слепота

Персонаж постигает божественную техникуковки немагических предметов из итильмара. Персонаж может изготовить предмет из итильмара в ходе затеи *создания предмета*, при условии наличия необходимой руды и других редких минералов. Снаряжение, изготовленное из итильмара, уменьшает своё значение веса на 2 (минимум до 0).

Избыток магии:

Чтобы воспользоваться вариантами избытка магии для этого заклинания, у персонажа должно быть состояние *йенлуи* (*свет*).

- ☛ +4 уровня успеха - персонаж может мгновенно ослабить предмет из итильмара, сделав его хрупким, как сухое дерево. Состояние *йенлуи* персонажа смещается в сторону тьмы.
- ☛ +6 уровней успеха - персонаж может создать магический предмет из итильмара, используя процесс, описанный в Архивах Империи, том II, стр. 54 «Сделаю сам!». Однако нельзя использовать другое заклинание Ваула, чтобы усилить этот предмет. Эту опцию избытка магии можно выбрать только в начале процесса создания, но прогресс в изготовлении возможен только пока действует мудрость небесной стали.

Крепость Хотека**Порог сотворения:** 14**Дальность:** [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] ярдов**Цель:** 1 обитель кузни или здание (максимум)**Длительность:** [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] часов**Жертва:** слепота

Персонаж окружает свою кузню магической защитой и оберегами. Помещение или здание, в котором находится кузня, получает одну из перечисленных ниже защитных чар:

- ☛ **Огненная преграда:** помещение или здание окружает заклинание *огненная стена* (WFRP, стр. 250).
- ☛ **Магическая броня:** внутри кузницы персонаж защищён заклинанием *блистающая мантия* (WFRP, стр. 247).
- ☛ **Металлический оберег:** металлические предметы, касающиеся стен, попадают под действие заклинания *горн Шамона* (WFRP, стр. 247). При сотворении заклинания можно защитить от расплавления предметов выбранных существ.
- ☛ **Укреплённые двери:** обычные двери становятся магически усиленными (рейтинг выносливости 5, здоровье 15), усиленные двери приравняются к воротам (рейтинг выносливости 10, здоровье 30). Ворота можно повредить только осадным оружием.

Избыток магии:

Чтобы воспользоваться вариантами избытка магии для этого заклинания, у персонажа должно быть состояние *йенлуи* (*свет*).

- ☛ За каждые +2 уровня успеха можно добавить ещё одно дополнительное свойство из списка выше.



ЗАКЛИНАТЕЛЬ БУРЬ

Высший эльф

Персонаж повелевает владениями Матланна, помогая кораблям и морякам с помощью своего мастерства в эльфийской морской магии.

Заклинатели бурь часто служат старшими жрецами на флоте Ультуана, особенно на кораблях из Лотерна и Котика. Эльфы из других королевств воздают почести Матланну, но обычно боятся переменчивых заклинателей бурь, ибо те способны по своему желанию призывать его гнев. Хотя Матланн и считается богом Кадай, он всё же дитя Эллинилля, Владыки разрушения, и его мрачный нрав и зачастую черствая натура - прямое тому наследие. Жрецов морского бога, которые проявляют излишне безрассудное поведение, могут заподозрить в поклонении другим, более тёмным богам.

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ЗАКЛИНАТЕЛЯ БУРЬ

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

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

☠ Маг тумана – золотой 2

Навыки: гребля, концентрация (кхаиш), плавание, хождение под парусом (любое)
Таланты: высшая магия, медитация Кадай, око бури, эфирный унисон
Имущество: гребная лодка, молитвенник, религиозный символ (Матланн)

🛡 Заклинатель бурь – золотой 4

Навыки: ориентирование, рукопашный бой (основное)
Таланты: бесстрашие (морские чудовища), мореплаватель, отличный пловец, чувство направления
Имущество: морские карты, секстант

🌿 Пробуждающий водоворот – золотой 7

Навыки: лидерство
Таланты: боевой маг, бывалый путешественник, видения свыше, морской волк
Имущество: парусный корабль с экипажем, подзорная труба

«Я бы полностью посвятила себя Матланну, если бы не придворные обязанности, которые я унаследовала. Оглядываясь назад, скажу: политика куда утомительнее, чем морские бури».

- Леди Малена из дома Изумрудного Моря

«Мы несколько недель блуждали среди Странствующих островов в поисках выхода, а в итоге на нас напал эльфийский корабль с морской ведьмой. Лучшие бы мы так и сгинули в туманах».

- Кнут Йоргенсен, налётчик Скелинги



ПОЧИТАНИЕ МАТЛАННА

Матланн, Владыка моря и штормов, почитается одновременно как защитник и как разрушитель. Эльфийского морского бога обычно изображают в доспехах из рыбьей чешуи и короне из морских раковин. На заре времён Матланн родился от Эллинилля, Владыки разрушения, и с тех пор сам произвёл на свет нескольких малых морских богов. Матланн - единственный из пяти выживших божественных детей Эллинилля, которого высшие эльфы включают в пантеон Кадаи.

Матланн - самый популярный из восьми богов Кадаи среди тёмных эльфов. Если асуры чтят защитные стороны Матланна, то друкаи предпочитают его разрушительные. Среди лесных эльфов Матланн куда больше почитаем прибрежными родами эонир, чем живущими в глубине материка азраями.

В королевстве высших эльфов Котик, где заклинатели бурь общаются с могучими кракенами, морскими змеями и мегалодонами, Матланна чествуют как короля морских созданий. Связанные узами с рыбами дома *карэйд*, живущие на Странствующих Островах, почитают Матланна даже превыше Асуриана. Охотники на морских чудовищ из Котика спорят за благосклонность Матланна, но не должны слишком усердствовать в охоте на созданий, что зовут его владения домом, иначе навлекут на себя его гнев. Жрецы Матланна часто вступают в столкновения с чересчур ретивыми охотничьими культами Анат Раемы, которые преследуют обитателей глубин с безрассудной отчаянностью.

ЗАВЕТЫ МАТЛАННА

- Уважай созданий моря. Возноси молитвы и приноси жертвы Матланну за его щедрые дары.
- Отдай морю то, что ему причитается, ибо те, кто гневит Матланна, должны познать его ярость.
- Никогда не принимай милость Матланна как должное. Всегда почитай его святилища молитвой и жертвой.
- Молись, обратившись лицом к ветру, но слова произноси против ветра.
- Совершай омовения в солёной воде. Очищай тело водорослями и морским песком.

Жертвы

При сотворении некоторых заклинаний Морской магии высших эльфов, чтобы получить доступ к определённым опциям избытка магии, необходимо принести жертву. Жертва приносится немедленно в момент сотворения заклинания: персонаж получает состояние *усталости* и теряет пункты здоровья, ибо его дыхание сливается со штормом.

Талант: Око бури Максимум: 3

Эта медитативная техника усиливает сосредоточенность и стойкость эльфийского заклинателя, а те, кто полностью овладел ею, могут влиять на погоду. Чтобы воспользоваться этим талантом, персонаж должен провести не менее двадцати минут в тихом созерцании, после чего пройти **проверку молитвословия (+0)**. При успехе он получает следующие преимущества на [1d10 + УУ d10] часов.

- **1 уровень:** персонаж невосприимчив к любым отвлекающим факторам, которые обычно прерывают *концентрацию*.
- **2 уровня:** персонаж восстанавливает состояния вдвое быстрее обычного времени, определённого ведущим (WFRP, стр. 169). Кроме того, он игнорирует отрицательные модификаторы к проверкам *концентрации* и сотворения от состояний *усталости*.
- **3 уровня:** при бросках по «Таблице погоды» (см. «Море Когтей», стр. 106 или «Лёгкие шаги, ловкие пальцы», стр. 114.) персонаж может прибавить или вычесть 1 из каждого броска кости.

Играем за жреца Матланна

Куль Матланна - это слабо организованная иерархия, его святилища зачастую остаются без присмотра. Поэтому заклинатели бурь вольны бороздить моря в поисках приключений. Рифовые святилища Матланна разбросаны по всему миру, везде, где только плавали эльфы. Эти святилища часто вырезаны в виде самого бога или одного из его любимых морских созданий. Главное святилище Ультуана - многобашенный храм из доломита и кораллов, расположенный на Странствующих островах.

Заклинатели бурь идеально подходят для морских кампаний, где Матланн правит безраздельно. Приключения на реках тоже могут дать возможности для использования водной магии. Некоторые рода лесных эльфов даже почитают Матланна как речного бога. Приключения на суше создают особую задачу для отыгрыша и могут выиграть от наличия специальной цели - например, поиска утерянной реликвии Матланна. Игроку, возможно, понравится ненадолго побыть рыбой без воды, но заклинатели бурь довольно быстро начинают тосковать по морю.

ЖРЕЦ МАТЛАННА НА БОРТУ

Находясь на борту корабля, заклинатели бурь добавляют [+5 + 1d10] к настроению *мананна* (см. «Море Когтей», стр. 130), если состояние их *йенлу* светлое или в равновесии.

МОРСКАЯ МАГИЯ ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ

Некоторые из заклинаний используют морских чудовищ или правила кораблей из книги *Море Когтей*.

Сродство с рыбой

Порог сотворения: 0

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: 1

Длительность: [сила воли] минут

Персонаж устанавливает связь с немагической, нехищной рыбой любого размера (считайте нехищной любую рыбу, которая обычно не стала бы нападать на эльфа). Враждебные существа становятся нейтральными и не будут нападать на персонажа (но всё ещё могут атаковать его союзников). Нейтральные существа становятся дружественными и по возможности защищают персонажа. Дружественных существ можно оседлать при помощи соответствующего навыка *верховой езды*. Это заклинание не позволяет общаться с рыбой.

Штормовое предчувствие

Порог сотворения: 0

Дальность: [инициатива] миль

Цель: особая

Длительность: мгновенная

Персонаж узнаёт обо всех ближайших штормах. Информация включает направление, скорость движения, интенсивность шторма, набирает ли он силу или утихает, а также продолжительность. Кроме того, можно определить, является ли шторм магическим.

Ярость океана

Порог сотворения: 8

Дальность: персонаж

Цель: область воздействия ([рейтинг силы воли] миль)

Длительность: [3 x рейтинг силы воли] минут (см. ниже)

Персонаж призывает шторм в регионе. В первые [рейтинг силы воли] минут, интенсивность шторма соответствует *близкому шторму* (*Море когтей*, стр. 107). Затем на следующие [рейтинг силы воли] минут он усиливается до *сильного шторма*, и наконец до *жестокго шторма* на оставшееся время действия заклинания. Шторм немагический и не может быть рассеян.

Духи волн

Порог сотворения: 5

Дальность: [2 x харизма] ярдов

Цель: область воздействия ([2 x харизма] ярдов)

Длительность: [рейтинг харизмы] минут

Персонаж призывает могущественного элемента ветра из океанских течений. Элементаль проявляется как водяной вихрь, движимый яростно танцующими водными духами. Пока персонаж *концентрируется*, элементаля можно перемещать на [2d10] ярдов каждый раунд. Иначе он движется как случайный вихрь (см. *Ветра магии*, стр. 21).

Корабли, поражённые элементом, получают удачное попадание по *такелажу* (см. *Море Когтей*, стр. 118). В радиусе 50 ярдов от элементаля видимость увеличивается на один уровень, а интенсивность ветра снижается на один уровень (см. *Море Когтей*, стр. 106). За каждые +3 уровня успеха персонаж может призвать ещё одного элементаля.

Броня Матланна

Порог сотворения: 10

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: 1 лодка или корабль

Длительность: [сила воли] минут

Жертва: получение состояния *усталость* (2)

Персонаж окутывает корпус одномачтового корабля покровом защитной магией. Корабль получает черту *броня 2* без отрицательных модификаторов к весу и отягощению (см. *Море когтей*, стр. 97). *Такелаж* и *экипаж* заклинание не защищает.

Избыток магии:

Чтобы воспользоваться вариантами избытка магии для этого заклинания, у персонажа должно быть состояние *йенлуи* (*свет*).

- ☛ За каждые +2 уровня успеха персонаж может защитить более крупный корабль, эквивалентный одной дополнительной мачте по размеру.
- ☛ +4 уровня успеха - корабль получает черту *броня 3* вместо черты *броня 2*.
- ☛ +6 уровней успеха - *такелаж* и *экипаж* также защищены от стрелковых атак магической броней.

Зов морей

Порог сотворения: 14

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: особая

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Жертва: получение состояние *усталость* (2) и потеря 2 пункта здоровья

Персонаж призывает мервирма (см. *Море когтей*, стр. 145). Чудовищу требуется 1 полный раунд, чтобы появиться из бушующих волн (не входит в длительность заклинания). Персонаж не может общаться с чудовищем или контролировать его действия. Мервирм считается нехищной рыбой и нейтральным для целей заклинания *сродства с рыбой* на время действия этого заклинания. Существо погружается обратно в море после окончания заклинания.

Избыток магии:

Чтобы воспользоваться вариантами избытка магии для этого заклинания, у персонажа должно быть состояние *йенлуи* (*свет*).

- ☛ +5 уровней успеха - мервирм считается дружественным для заклинания *сродство с рыбой*.
- ☛ +8 уровней успеха - мервирм не возвращается в пучину по истечении заклинания. Состояние *йенлуи* персонажа смещается в сторону тьмы.

Покров Матланна

Порог сотворения: 11

Дальность: [СИЛА ВОЛИ] ярдов

Цель: 1 лодка или корабль

Длительность: [СИЛА ВОЛИ] минут

Жертва: получение состояния *усталость* (2) и потерей 1 пункт здоровья

Персонаж окутывает одномачтовый корабль и его команду плотным покровом морского тумана. Все проверки, совершаемые для обнаружения корабля или прицеливания по нему дальнобойными атаками, получают -3 уровня успеха. Корабли под покровом всё ещё оставляют кильватерный след и создают завихрения в тумане, которые можно заметить при успешном совершении **проверки наблюдательности** (+0). Чёрные ковчеги и морские чудовища не могут быть укрыты покровом.

Избыток магии:

Чтобы воспользоваться вариантами избытка магии для этого заклинания, у персонажа должно быть состояние *йенлуи* (свет).

- ☛ За каждые +2 уровня успеха персонаж может укрыть более крупный корабль, соответствующий увеличению на одну дополнительную мачту.
- ☛ +8 уровней успеха - чёрные ковчеги и морские чудовища также могут быть скрыты. Состояние *йенлуи* персонажа смещается в сторону тьмы.

Владычица глубин

Порог сотворения: 9

Дальность: [ХАРИЗМА] ярдов

Цель: особая

Длительность: [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] раундов

Жертва: получение состояния *усталость* (1) и потеря 1 пункта здоровья

Персонаж призывает одну из водных дев Матланна, чтобы отвлечь врагов. Каждый раунд персонажи в пределах 20 ярдов от океанида, чьё жутковатое пение разносится вокруг, должны пройти **проверку хладнокровия** (-10), иначе окажутся очарованы. Очарованные персонажи не могут выполнять никаких действий, кроме движения к океаниду, становясь *беспомощной целью* (WFRP, стр. 162). Для океанида можно использовать профиль сирены (Имперский зверинец, стр. 86), наяды (Смерть на Рейке, дополнительные материалы, стр. 88) или сирены (Море когтей, стр. 145), хотя рекомендуется профиль наяды. Океанид не передвигается и не атакует, а когда действие заклинания заканчивается, уплывает прочь.

Избыток магии:

Чтобы воспользоваться вариантами избытка магии для этого заклинания, у персонажа должно быть состояние *йенлуи* (свет).

- ☛ +5 уровней успеха - персонаж не подвержен зазывающему пению океанида.
- ☛ +3 уровня успеха - персонаж может приказать океаниду передвигаться со скоростью 6, но он по-прежнему не может атаковать.

Водное дыхание

Порог сотворения: 7

Дальность: [СИЛА ВОЛИ] ярдов

Цель: 1

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] часов

Жертва: получение состояния *усталость* (1)

Персонаж позволяет цели дышать под водой так, как если бы она дышала воздухом.

Избыток магии:

Чтобы воспользоваться вариантами избытка магии для этого заклинания, у персонажа должно быть состояние *йенлуи* (свет).

- ☛ +4 уровня успеха - чувства цели (зрение, слух, обоняние) работают под водой так же, как на воздухе.
- ☛ +4 уровня успеха - на воздухе цель подвержена *утоплению* и *удушению* (WFRP, стр. 181). Цель ощущает тягу к воде и для дыхания ей требуется всего лишь ведро воды. Состояние *йенлуи* персонажа смещается в сторону тьмы.

Клубящийся туман

Порог сотворения: 6

Дальность: [СИЛА ВОЛИ] ярдов

Цель: область воздействия ([РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] ярдов)

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] минут

Жертва: получение состояния *усталость* (1)

Персонаж, чтобы скрыть союзников, призывает туман, сильно пахнущий солью. Любые дистанционные атаки против дружественных целей в области воздействия получают **модификатор -20 к проверке попадания**. Проверки *скрытности*, совершаемые дружественными целями, получают **модификатор +20**. Цели, покидающие область воздействия, теряют эффект защиты тумана. Туман не движется и не рассеивается, если персонаж прекращает *концентрироваться*.

Избыток магии:

Чтобы воспользоваться вариантами избытка магии для этого заклинания, у персонажа должно быть состояние *йенлуи* (свет).

- ☛ +3 уровня успеха - можно перемещать область воздействия тумана на расстояние до [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] ярдов каждый раунд.
- ☛ +3 уровня успеха - туман наделяет союзников в области воздействия чертой *страх 1*.





ХРАНИТЕЛЬ ЗНАНИЙ ХОЭТА

Высший эльф

Персонаж - маг, воин и учёный, стремящийся расширить библиотеку Белой башни и искоренить запретные культы, что терзают Ультуан.

Многие хранители знаний Сафери начинали свой путь как мастера меча Хоэта в стремлении к воинскому мастерству. Есть и такие хранители знаний, кто сначала пошёл стезёй мага, и чьи дальнейшие изыскания сосредоточены на академическом понимании стратегии, тактики и боевой магии. Однако заклинания и ритуалы, которые используют хранители знаний, не предназначены для полей сражений. Их прежняя подготовка - будь то мечник или маг - даёт им более чем достаточные боевые навыки, поэтому хранители знаний больше озабочены изучением продвинутой магии с более тонким применением.

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ХРАНИТЕЛЯ ЗНАНИЙ

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
☠				🟢	🟡	☠	☠	☠	☠

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

☠ Хранитель знаний – золотой 2

Навыки: знание (любое), книжные изыскания, концентрация (кхаиш), молитвословие, рукопашный бой (основное), язык (любой)

Таланты: высшая магия, книжный червь, медитация Кадаи, святилище разума

Имущество: молитвенник, писчий набор, религиозный символ (Хоэт)

🛡 Высший хранитель знаний – золотой 5

Навыки: знание (любое), язык (любой)

Таланты: башня памяти, безупречная дикция, полиглот, скорочтение

Имущество: одеяния тонкой работы, редкие книги

🌀 Верховный хранитель знаний – золотой 7

Навыки: знание (любое)

Таланты: бдительность, видения свыше, духовная чистота, магическое чутьё

Имущество: библиотека, полномочия

«Есть веские причины, почему леса Сафери такие тихие. Во-первых, мы не можем сосредоточиться на учёбе, когда за окном такой шум. О второй причине я не уполномочен говорить».

- верховный хранитель знаний Теклис

«Если вам когда-нибудь надоест быть самым умным в комнате, проведите пять минут с одним из хранителей знаний в эльфийском посольстве. Они заставят вас снова почувствовать себя глупцом».

- Фрида Бюхелернер, учёная из Альтдорфа



ПОЧИТАНИЕ ХОЭТА

Эльфы выражают преданность Хоэту в форме интенсивного изучения, а не молитвы, хотя они и проводят время в медитативном единении, когда ищут решения запутанных проблем. Когда учёному нужно примирить два противоречащих друг другу, но, как считается, совместимых факта, он взывает к Хоэту. За пределами королевства Сафери не существует формального жречества Хоэта. Храмы-библиотеки можно найти во многих городах Ультуана. Иногда ими управляет хранитель знаний, но обычно верующие миряне. Почитание Хоэта более распространено среди асуров, чем среди азраев и друкаев, хотя его тайны широко востребованы эльфами всех культур.

Орден Хранителей Знаний был основан Королём-Фениксом Бел-Корадрисом в -290 К.И., когда шло строительство Белой башни Хоэта и её обширной библиотеки. На хранителей знаний возложена обязанность собирать и распространять знания из различных академических дисциплин. Долгие годы в обучении часто делают хранителей знаний чудаковатыми, особенно тех, кто в поисках просвещения путешествует далеко за пределы Ультуана.

ЗАВЕТЫ ХОЭТА

- ☛ Стремись к разнообразию в обучении - познай искусства магии, науки, войны и философии.
- ☛ Достигни мастерства в каждой изучаемой дисциплине. Широта знаний не заменит их глубины.
- ☛ Ни одна книга не должна быть уничтожена, ибо даже в самых тёмных фолиантах хранится ценное знание.
- ☛ Храни чистоту разума и тела.
- ☛ Делитесь лишь тем знанием, в котором нуждаются, а не тем, которого просто жаждет праздное любопытство.

Жертвы

При сотворении некоторых заклинаний Хоэта, для доступа к определённым опциям избытка магии, необходимо принести жертву. Жертва заключается в глубоком исследовании и созерцании, необходимых для полного постижения тайн Хоэта. Чтобы воспользоваться опциями избытка магии этих заклинаний, персонаж должен сначала пройти **продолжительную проверку книжных изысканий**. Эта проверка должна быть совершена в течение недели, перед сотворением заклинания. Если персонаж прошёл требуемую проверку, но прошло больше недели, прежде чем заклинание было сотворено, он может тут же пройти **проверку книжных изысканий (-30)**, чтобы понять, помнит ли он необходимые сведения и техники.

Если персонаж проходит проверку, он получает доступ к опциям избытка магии. Если нет - он не может использовать эти опции, пока снова не совершит требуемую жертву.

Продолжительные проверки *книжных изысканий*, совершённые в хорошо укомплектованной библиотеке заклинателя, получают +2 уровня успеха. Если у вас есть доступ к библиотекам Белой башни Хоэта, бонус составляет +5 уровней успеха.

Новый талант: Святилище разума

Максимум: 3

Медитативные техники Хоэта используются эльфийскими заклинателями, чтобы защитить разум от порчи и безумия. Чтобы воспользоваться этим талантом, персонаж должен провести не менее двадцати минут в тихом созерцании, после чего совершить **проверку молитвословия (+0)**. При успехе персонаж получает следующие преимущества на [1d10 + уровень успехаd10] часов.

- ☛ **1 уровень:** персонаж невосприимчив к пунктам скверны, получаемым в результате сотворения заклинаний.
- ☛ **2 уровня:** персонаж получает +1 уровень успеха к проверкам *книжных изысканий*, которые он совершает.
- ☛ **3 уровня:** персонаж игнорирует отрицательные модификаторы, возникающие из-за состояний йенлуи (см. стр 47).

Играя за жреца Хоэта

У хранителей знаний нет обязанностей жреца или строгой иерархии, что позволяет им отправляться на поиски знаний за границы Ультуана - туда, где их не найти в библиотеках. Даже верховного хранителя знаний Теклиса редко можно застать в Белой башне. Однако в Сафериjsком орденом немало искусных хранителей знаний, которые в его отсутствие управляют орденом советом. Странствия хранителя знаний могут привести его в библиотеку Хоэта в Лаурелорнском лесу или в эльфийские колонии в Люстрии и Южных Землях.

Общественное положение и связи открывают хранителям знаний доступ к огромным информационным ресурсам и логистической поддержке. Некоторые задачи можно решить, просто сотворив заклинание, чтобы связаться с Белой башней. Однако на хранителях знаний лежит и тяжкое бремя ответственности. На каждую проблему, решённую с помощью магии, обычно наваливаются две новых. Игрокам, выбирающим карьеру *хранителя знаний Хоэта*, стоит подготовиться к тому, что их втянут в политические интриги асуров - и, какую бы сторону они ни поддержали, новые враги им обеспечены.

Магия Хоэта

Некоторые из обрядов, совершаемых хранителями знаний, требуют использование книг Ветра магии или Архивы Империи, том III.

Божественное перо

Порог сотворения: 0

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: [рейтинг силы воли] минут

Кончик пальца персонажа может выводить символы светом. Персонаж может писать на любых известных ему языках, но не может рисовать изображения. Символы могут быть начертаны на твёрдой поверхности или в воздухе. Их яркость эквивалентна свету свечи, а длительность свечения составляет [рейтинг силы воли] часов.

Просветление

Порог сотворения: 0

Дальность: [рейтинг силы воли] ярдов

Цель: 1 животное

Длительность: [рейтинг интеллекта] минут

Персонаж наделяет животное мудростью Хоэта. Животное получает +20 к интеллекту и силе воли и утрачивает черты *зверь* и *пугливость*. Просветлённые животные могут понимать и передавать более сложные идеи, однако они могут не запомнить всё, что было ими сказано, после окончания действия заклинания.

Магическое прозрение

Порог сотворения: 8

Дальность: касание

Цель: 1 предмет

Длительность: мгновенная

Персонаж узнаёт магические свойства предмета или артефакта. Становятся известны его способности, проклятия и заключённые сущности (например, элементарии, демоны, духи). Если персонаж проходит проверку интеллекта (+0), он узнаёт, как был создан предмет. Дополнительные уровни успеха раскрывают информацию о создателе предмета. Для того чтобы понять могущественный артефакт в степени, достаточной для его починки или повторения, может потребоваться продолжительная проверка интеллекта, выполненная за несколько сотворений.

Великая духовная связь

Порог сотворения: 4

Дальность: персонаж

Цель: особая

Длительность: [рейтинг силы воли] минут

Персонаж устанавливает удалённую связь с животным-компаньоном (при условии, что у него есть компаньон). Это заклинание увеличивает обычную дальность телепатии с животным и черт фамильяра (см. Архивы Империи, том III, стр. 81–82) с 4 ярдов до [силы воли] миль. Фамильяры не могут помогать в колдовстве через удалённую связь. Хранители знаний используют это заклинание вместе с чертами фамильяра *посыльный* и *разделение чувств* для проведения сложной разведки и передачи сообщений.

Горнило света

Порог сотворения: 6

Дальность: касание

Цель: 1 меч

Длительность: [рейтинг интеллекта] минут

Жертва: продолжительная проверка книжных изысканий (-10) вплоть до 10 уровней успеха

Персонаж наделяет меч сущностью Хоэта. Меч считается магическим и получает достоинство *быстрое*.

Избыток магии:

Чтобы воспользоваться вариантами избытка магии для этого заклинания, у персонажа должно быть состояние *йенлуи (свет)*.

- ☛ +3 уровня успеха - меч может получить достоинство на выбор: *защитное* или *точное*
- ☛ +5 уровней успеха - меч обретает разум. Владелец получает 1 шаг развития в следующих талантах: *бдительность*, *упреждающий удар* и *рипост*.
- ☛ +7 уровней успеха - если заклинание сотворено во времяковки меча, дарованные достоинства становятся постоянными. Для каждого меча допускается только одна попытка.

Контроль памяти

Порог сотворения: 6

Дальность: [рейтинг силы воли] ярдов

Цель: 1

Длительность: мгновенная

Жертва: продолжительная проверка книжных изысканий (-10) вплоть до 10 уровней успеха.

Персонаж вторгается в подсознание цели, извлекая подавленные воспоминания. Следующая проверка знания или языка (кроме *магического*) автоматически считается успешной с [успехи проверки сотворения] уровнями успеха. При этом должно быть разумное объяснение, почему цель могла получить эти знания.

Избыток магии:

Чтобы воспользоваться вариантами избытка магии для этого заклинания, у персонажа должно быть состояние *йенлуи (свет)*.

- ☛ +2 уровня успеха - цель может использовать автоматический успех при следующей проверке *сотворения*.
- ☛ +3 уровня успеха - заклинание может быть использовано для стирания одного конкретного воспоминания цели. При этом нельзя стирать воспоминания о навыках или заклинаниях.

Ментальное послание**Порог сотворения:** 7**Дальность:** [СИЛА ВОЛИ] миль**Цель:** 1**Длительность:** мгновенная**Жертва:** продолжительная проверка книжных изысканий (-10) вплоть до 10 уровней успеха

Персонаж передаёт мысленно длинное устное сообщение на дальнее расстояние. Получателем должен быть кто-либо, с кем персонаж раньше встречался или переписывался. Сообщения могут длиться до одной минуты и воспринимаются как проговариваемые голосом персонажа.

Избыток магии:

Чтобы воспользоваться вариантами избытка магии для этого заклинания, у персонажа должно быть состояние *йенлуи* (свет).

- ☛ +3 уровня успеха - можно передавать мысленный образ вместе с сообщением.
- ☛ +4 уровня успеха - можно общаться с незнакомцем, если известно его полное имя.

Священные обереги**Порог сотворения:** 11**Дальность:** касание**Цель:** область воздействия ([РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА] ярдов)**Длительность:** [РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА] часов**Жертва:** продолжительная проверка книжных изысканий (-10) вплоть до 20 уровней успеха

Персонаж накладывает защитные чары на область. Указанное заклинателем секретное слово может освободить цели от действия чар. Выберите один из следующих эффектов, применяемых ко всем, кто входит в область воздействия:

- ☛ **Забвение:** память о событиях последних 24 часов теряется.
- ☛ **Чистота:** наносится урон [количество мутаций × 6], игнорирующий рейтинг выносливости и пункты брони. Демоны не могут войти в область воздействия.
- ☛ **Надзор:** персонаж может видеть пространство внутри области воздействия, потратив один раунд на *концентрацию*.
- ☛ **Правдивость:** в области воздействия невозможно лгать.

Это заклинание можно наложить на одну и ту же область только один раз. Персонаж может обновить заклинание с помощью проверки *сотворения* с порогом сотворения 0 до его окончания, сохранив исходные область воздействия, длительность и эффекты.

Избыток магии:

Чтобы воспользоваться вариантами избытка магии для этого заклинания, у персонажа должно быть состояние *йенлуи* (свет).

- ☛ +6 уровней успеха - длительность заклинания может быть увеличена до [РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА] недель.

Плетение душ**Порог сотворения:** 10**Дальность:** [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] ярдов**Цель:** 1 привидение**Длительность:** мгновенная

Персонаж привязывает привидение к путевому камню или лей-линии. Сущность и сосуд должны находиться в пределах дальности заклинания. Смертные, умершие в течение последнего часа, могут быть помещены в сосуд, прежде чем их души отправятся в мир духов. Обычно это делается, чтобы спасти душу от вечных мучений в Царстве Хаоса или не дать захватить её Бледной Королеве. Если привидение не желает быть связанным подобным образом, оно может противодействовать проверке *сотворения* персонажа своей проверкой *хладнокровия*, увеличивая порог сотворения заклинания на 1 за каждый набранный уровень успеха.

Изначальный язык**Порог сотворения:** 15**Дальность:** персонаж**Цель:** персонаж**Длительность:** [РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА] часов**Жертва:** продолжительная проверка книжных изысканий (-10) вплоть до 20 уровней успеха

Персонаж обращается к мистическому изначальному языку, существовавшему до прихода Древних. Персонаж может общаться на базовом уровне с любым смертным существом или животным. Передача или понимание сложных понятий может потребовать проверки *интеллекта* одной или обеими сторонами. Обмен репликами звучит как тарабарщина для посторонних, если они не знают *энокианский*. Понять общую суть позволит проверка *языка (магический)* (+20).

Избыток магии:

Чтобы воспользоваться вариантами избытка магии для этого заклинания, у персонажа должно быть состояние *йенлуи* (свет).

- ☛ +2 уровня успеха - позволяет общаться с древними видами, существовавшими до Древних, такими как драконы, великие орлы, фимиры и большинство животных.
- ☛ +4 уровня успеха - позволяет общаться с любым духом, элементом или демоном.

КУЛЬТЫ УДОВОЛЬСТВИЙ

Эльфы особенно уязвимы перед разложением со стороны Слаанеш. На базовом духовном уровне эльфы жаждут радости и чувственных стимулов, которые сулит Слаанеш. Высшие эльфы признают эту слабость своего вида и принимают чрезвычайные меры, чтобы защитить свои души от Тёмного Принца. Культы удовольствий запрещены в Ультуане, и проводятся особые погребальные обряды, чтобы избавить умерших от Шести кругов искушения.

Историческое происхождение

До Раскола в Ультуане образовался вакуум власти. Аэнарион пал, и хотя его сын Малерион был сочтён недостойным править, его жена Морати, которая с детства видела видения Хаоса, оставалась могущественной колдуньей и сохранила огромное влияние. Чтобы удержать политический контроль и подготовить эльфов к неизбежности Хаоса, Морати основала первые культы удовольствий. Однако, узнав о замыслах матери, Малерион осудил её и приказал распустить культы.

Морати была заключена в Каледоре как еретичка, но, несмотря на то, что Малерион провозгласил свою верность Ультуану, его притязания на Трон Феникса были отвергнуты божественной волей Асуриана. В ходе последовавших гражданских войн, расколовших Ультуан, культы удовольствий Морати возродились. В конце концов Малерион потерпел поражение и отступил в Наггарот, где основал жестокую цивилизацию, центром которой стало поклонение Кхейну. По сей день поклонение Слаанеш в Наггароте вызывает расколы между последователями Морати и приверженцами Малериона.

Культы роскоши

В Ультуане культы удовольствий выжили и по-прежнему развращают беспечных высших эльфов. Несмотря на бдительность мастеров меча Хоэта, известно, что самые безрассудные и легкомысленные граждане Ультуана предаются запретным желаниям в тайных рощах и местах ритуалов.

Лишь немногие высшие эльфы сознательно стали бы поклоняться Слаанеш, поэтому культы удовольствий часто вербуют своих членов под видом культов роскоши, посвящённых богине Китараи Атарти. Такова коварность Хаоса: культисты Атарти часто служат Слаанеш, даже не подозревая об этом.

Высшие эльфы считают, что умеренное потворство желаниям полезно для здоровья, а иногда даже необходимо для духовного равновесия. Наркотические вина продаются в обычных барах и тавернах, а куртизанки высоко ценятся как поставщицы необходимых услуг. Однако деятельность культов роскоши поощряет неумеренность, которая со временем ведёт к зависимости, дисбалансу йенлуи и даже к общению с демонами. Поэтому культы Атарти запрещены в Ультуане, хотя многие высшие эльфы и воздают ей почести время от времени.

Злодеяния Н'Кари

Великий демон Н'Кари - древнейший враг Ультуана. Он был впервые повержен Аэнарионом во время Пришествия Хаоса, и его эфирная форма была поглощена Великим Вихрем. Когда Н'Кари в конце концов бежал из магической темницы более чем через 6000 лет, его победили Тирион и Теклис. Третье нападение Н'Кари на Ультуан произошло более века спустя, под командованием Малериона, который принудил Н'Кари к службе себе. И вновь Тирион и Теклис изгнали демона.

Н'Кари затаил горькую обиду на потомков Аэнариона, особенно на Малериона, Тириона и Теклиса. Пока он был заточён в Вихре, Н'Кари развратил бесчисленное множество эльфов, сажая в их умы мечты о распутстве и являясь к ним под личиной сладостных сновидений. Н'Кари досконально знаком с Великим защитным кругом - схемой путевых камней и лей-линии, которая обороняет Ультуан. Он надеется извратить Великий защитный круг, чтобы открыть врата Хаоса и телепортировать целые армии в любую точку островного континента.

Тёмные сделки со Слаанеш

Слаанеш часто оказывается первым богом Хаоса, который отвечает на молитвы отчаявшихся эльфов. Эльфы, заключающие *сделку с тьмой* (WFRP, стр. 182), чтобы повторно пройти проверки *навыков*, связанных с искусством, пороком или обольщением, получают +2 уровня успеха. Однако ночью после заключения сделки эльфу снятся сны о Слаанеш, что считается *слабым оскверняющим воздействием* и требует прохождения **проверки хладнокровия (+0)**, чтобы не получить ещё один пункт СКВЕРНЫ.

Зов к Атарти

Эльфы могут посвящать свои наслаждения Атарти в надежде ускользнуть от внимания Тёмного Принца. В течение 24 часов после участия в ритуальной молитве Атарти эльф может пройти **проверку молитвословия (+0)**, чтобы избавиться от любых пунктов СКВЕРНЫ, полученные в ходе связи со Слаанеш. Однако если провалить эту проверку, эльф получит [уровень провала] пунктов СКВЕРНЫ.

КУЛЬТЫ КХЕЙНА

Во время Второго Вторжения Хаоса Аэнарион извлёк Меч Кхейна - Вдоводел - из его нечестивого святилища. Этот шаг переломил ход борьбы с легионами демонов и в конечном счёте спас Ультуан. Однако Аэнарион был ослеплён яростью после известия о смерти своей первой жены. В то время как его могущество возросло до богоподобной боевой ярости, Кхейн завладел разумом Аэнариона. Аэнарион скончался от ран после финальной битвы, но проклятие Вдоводела уже распространилось на его семью и его верных воинов.

Старшие дети Аэнариона, Морелион и Иврейн, сумели спастись от демонов и безумия отца, но его проклятие будет преследовать их вечно. Многие из закалённых воинов Аэнариона - те, кто стал жестоким и порочным, - встали на сторону Малериона во время его попытки устроить переворот в Ультуане. Эти воины в конце концов бежали с Малерионом в Наггарот, где приняли Кхейна и вошли в число первых тёмных эльфов. Сам Малерион не оставил потомства, чтобы продолжить свой род. Король Ужаса Наггарота жаждет лишь мести во имя Кхейна.

Святилища Кхейна

Захват святилища Кхейна - одна из самых жгучих одержимостей Малериона. Святилище находится на Проклятом острове к северу от Ультуана - на вечном поле битвы между тёмными эльфами и высшими эльфами, где выжженная пустошь усеяна оружием и доспехами среди обглоданных падальщиками костей.

Тёмные эльфы часто вторгаются в королевство Нагарит, и находящееся там святилище Кхейна служит символом древнего конфликта и почитается многими друкаями. Обе стороны в разное время захватывали это святилище, но Вдоводел по-прежнему остаётся в своём чёрном алтаре, дожидаясь своего избранного чемпиона.

Чёрные ковчеги становятся на якорь у побережья, чтобы снабжать армии тёмных эльфов, сражающиеся на Проклятом острове. Каждый чёрный ковчег - это огромная плавучая цитадель, в которой есть военно-морской порт с транспортом, военными кораблями и морскими чудовищами. Морские сражения - обычное дело вдоль северной береговой линии Ультуана, которая тянется от Нагарита до Котика. Шпионы и убийцы из культа Кхейна часто высаживаются на Ультуане, замаскированные колдовством под высших эльфов, чтобы проникнуть в общество асуров.

АЭСКХЕЙН

Многие эльфы Нагарита пали жертвой Безумия Кхейна из-за близости к Вдоводелу, однако проклятие Аэнариона в конечном счёте проистекает из духовной слабости. Несмотря на свою утончённость и изобретательность, эльфы подвержены тому, что их страсти могут поглотить их, а те, кто поддаётся жестоким порывам, могут впасть в первобытное состояние, называемое *Аэскхейн*. Безумие Кхейна обычно возникает из-за дисбаланса йенлуи, поэтому случаи Аэскхейна в Ультуане редки - там эльфы превыше всего ставят духовное равновесие. Между тем в городе Наггарота Хар Ганете в Ночь Смерти сотни безумных эльфов неистовствуют на улицах, убивая всех на своём пути. Осквернение Кхейном отличается от осквернения Хаосом, но эти две формы разложения не исключают друг друга и могут сосуществовать.

БЕЗУМИЕ КХЕЙНА

Безумие Кхейна может проявиться у эльфов, которые длительное время находятся в тёмном состоянии йенлуи, а иногда и у носителей крови Аэнариона. Эльфы, поддавшиеся безумию Кхейна и ставшие Аэскхейн, получают психологическую особенность *неистовство* и навсегда теряют -20 интеллекта, силы воли и харизмы.

Культы удовольствий Кхейна

Культы удовольствий Ультуана обычно избирают своей музой Атарти или Слаанеш, но всегда находились и те, кто избирал покровителем Кхейна. Вдоводел осквернил гедонизм культов Морати жадной крови, породив гуляк, которые упивались радостями кровопролития и убийств. Сам Аэнарион под воздействием меча Кхейна стал бесчувствен к насилию, поэтому при своём дворе он дозволял кровавые виды спорта и убийства ради острых ощущений. Спустя столетия после неудачного переворота Малериона запрещённые культы удовольствий Кхейна немедленно возродились в Наггароте.

В нынешнюю эпоху культы Кхейна редко задерживаются в Ультуане надолго - их быстро вычищают мастера меча Хоэта; массовые убийства слишком заметны на мирном континенте, а культисты Кхейна часто пренебрегают осторожностью. Однако некоторые из боевых наркотиков, используемых ведьмами Кхейна, проникли в увеселительные заведения Ультуана. Воинственные эльфы, затевающие драки после употребления этих сильнодействующих наркотиков, служат Кхейну, даже не подозревая об истинном происхождении своих пороков.

Запретные культы в Котике

Королевство Котик особенно уязвимо перед влиянием Кхейна из-за своей долгой истории страданий от набегов норскийцев и близости к Проклятому острову. Когда во время Великого вторжения Хаоса Малерион вторгся в Ультуан, используя демона Н'Кари, чтобы перенести свои армии тёмных эльфов прямо в сердце Авелорна, Морати одновременно атаковала Котик и Крейс во главе армии хаоситских мародёров. Последователи Морати из людей разграбили большую часть Котика, прежде чем сама Ведьма-Королева бежала обратно в Наггарот.

Из безопасного убежища своего святилища Морати наблюдала за битвой на Финувальской равнине через зачарованное зеркало. Она увидела чемпиона высших эльфов Тириона, Дракона Котика, облачённого в доспехи Аэнарiona, и необъяснимо вспыхнула к нему страстью. Два столетия спустя закалённые в боях жители Котика не забыли вторжения, но многие из них винят в нём людей-налетчиков, а не Морати, и некоторые даже приписывают своё выживание Кхейну. Морати тоже не забыла Тириона и по-прежнему одержима его родным королевством, планируя распространить там влияние культов удовольствий.

Кхейн, бог Войны

Хотя организованное почитание Кхейна в Ультуане запрещено, многие высшие эльфы считают его благословения жизненно важными для своего выживания. Имя Кхейна шепотом произносят отдельные воины-асуры перед особенно отчаянными битвами, и те, кто призывает к богу войны с должной осторожностью при соответствующих обстоятельствах, не наказываются за это. Однако культы, посвящённые Кхейну как Владыке Убийств, безжалостно отслеживаются мастерами меча, ибо кровавая жажда Кхейна становится заразной благодаря ритуализированному поклонению.

Не каждый высший эльф признаёт необходимость даров Кхейна в войне. Владыки эльфов, строго преданные Кадаи, запрещают своим воинам призывать к Кхейну даже в самых отчаянных ситуациях. Культ Запретного Клинка - это секретная группа бдительных эльфов, которая упреждающе отслеживает и убивает любого эльфа, который, как они опасаются, может извлечь Вдоводел из его святилища, включая всех носителей крови Аэнарiona. Эти ярые противники Кхейна спешат напомнить эльфам, что, несмотря на обещание бога войны избавить их от Хаоса, в конечном счёте он разрушит общество асуров изнутри.

Воззвание к Кхейну

- **Индивидуальная молитва:** перед боем эльфы могут попытаться пройти **проверку молитвословия (+0)**, чтобы получить один бесплатный пункт решимости на предстоящую битву. В случае успеха эльф должен пройти **проверку хладнокровия (+20)**; при провале он получает психологическую особенность *враждебность* к представителям противостоящей фракции или вида. Если враждебность проявляется против этой фракции во второй раз, она превращается в *ненависть*.
- **Ритуальная молитва:** эльфы, участвующие в массовых ритуалах Кхейна, могут попытаться пройти **проверку молитвословия (+20)**, чтобы получить один бесплатный пункт решимости и одно преимущество в каждой последующей битве в течение следующих 24 часов. Вне зависимости от успеха проверки *молитвословия*, эльф должен пройти **проверку хладнокровия (+0)**; при провале он получает психологическую особенность *ярость* на 24 часа. Если эльф когда-либо впадает в ярость, он должен пройти ещё одну **проверку хладнокровия (+20)**; при провале он получает психологическую особенность *ненависть* к противостоящей фракции или виду.



АРТЕФАКТЫ БОГОВ: КОЛЬЦО ЯРОСТИ КХЕЙНА

Ваул, бог-кузнец и Хекарти, Госпожа магии, не питали друг к другу нежной привязанности, но однажды они совместно создали восемь железных колец с яркими самоцветами, каждое из которых давало владельцу власть над одним из Ветров магии. Они преподнесли эти кольца Кхейну, надеясь, что бог убийства запомнит их щедрость. Кхейн был доволен, ибо теперь обрёл магическую силу, доселе ему неизвестную. Вскоре Ваул и Хекарти пожалели о своих дарах, опасаясь, что нарушили равновесие божественных сил. Они рассказали Атарти, Повелительнице желаний, о красоте и могуществе колец, и, как они и ожидали, она вспыхнула к ним жадной страстью. Она добивалась внимания Кхейна, но когда бог убийства пренебрёг её уловками, в ярости набросилась на него. В их схватке кольца были сорваны с его пальцев и упали в мир смертных - туда, куда богам ступать запрещено. В оружейных Короля-Феникса есть запертая комната, где хранится одно железное кольцо с пылающим красным самоцветом. Оно способно высвобождать могущественную магию, но эльфы его страшатся. Говорят, это одно из утерянных колец - кольцо ярости Кхейна, - и тот, кто его наденет, рискует навлечь на себя его гнев.



ИНТРИГИ

*«Слова, что направляют Ветра магии, имеют силу.
Но слова, что направляют сердца и умы правителей,
превыше всего».*

- Даннор из Котика, принц высших эльфов

В просторных мраморных коридорах, уединённых беседках и зелёных охотничьих угодьях Ультуана множество фракций плетут интриги, чтобы продвинуть свои интересы. Некоторые из них - это строго организованные группы со своей иерархией и ритуалами. Другие - неформальные временные союзы, возникающие лишь на миг, когда того требуют обстоятельства или появляется возможность.

Для большинства коренных обитателей жизнь в Ультуане безопасна и спокойна по сравнению со Старым Светом. Во Внутренних Королевствах она относительно мирна и стабильна, и даже Внешние Королевства знают меньше тягот, чем людские земли вроде Империи или Бретонии. Конфликты между высшими эльфами редко перерастают в насилие, поэтому соперничество находит выход в коварных интригах. Одно лишь присутствие отряда искателей приключений в Ультуане может спровоцировать тайный заговор или склонить чашу весов в чьей-то тонкой игре где-то на этом острове.

Эльфийские интриги - это одновременно и серьёзная политика, и досуг, и циничная борьба за власть. Влиятельные личности прибегают к ним, чтобы удержать или расширить своё влияние, умалить чужое, продвинуть некое дело или заполучить что-то ценное.

Это может быть участок земли, командная должность, любовник, магический предмет или выгодная торговая сделка. Любовные интриги особенно распространены - многие асуры получают истинное наслаждение от запретной страсти. Отдельные эльфы могут извлекать из интриг личную выгоду - например, продвигаться по социальной лестнице или удовлетворять свои одержимости. Впрочем, заговоры и тайные сговоры могут служить и благородным целям. Так что высшие эльфы могут плести интриги и из бескорыстных побуждений: чтобы воссоединить разлучённые семьи, защитить обездоленных или укрепить безопасность Ультуана.

Однако не всё так благозвучно: склонность к интригам не раз подвергала Ультуан опасности - ослабляла союзы, позволяла бездарностям дорываться до власти и отталкивала тех, кто мог бы лучше послужить королевствам. Эта привычка всегда жила среди эльфов, ещё со времён Аэнариона, но при Аэтисе Поэте она почти не встречала преград. Знать и их прислужники взрастили в себе вкус к коварству и язвительным речам, поправ мудрость и честь. И по сей день эльфийское искусство интриг достигает своего апогея при Дворе Феникса, где принцы и придворные изо всех сил стараются продвинуть своё дело и подавить противников. Однако интриги пронизывают все уровни эльфийского общества, и даже самый низкий слуга борется за любовь, положение и доброе имя.

ФРАКЦИИ

Запутанные хитросплетения асурских интриг трудно разгадать, но ключевые игроки известны всем, а на рынках и площадях городов Ультуана вовсю гадают об их истинных целях. Большинство асуров хотя бы смутно осведомлены об этих интригах и о фракциях, которые в них участвуют. Одни фракции действуют открыто, а другие - излюбленная тема для пересудов.

Ходят слухи о более скрытных заговорщиках, которые предпочли бы, чтобы их намерения остались в тайне, и во многих из этих слухов есть немалая доля правды. Разумеется, самые опасные интриги плетутся агентами Наггарота и теми, кто стремится распространить влияние культов роскоши и удовольствий, однако даже замыслы вполне почтенных асуров порой приводят к смертельно опасным играм за политическую власть.

НО Я НЕ ЭЛЬФ...

Если не-эльф достигает Ультуана, могущественные асуры непременно узнают об этом. И сразу же начинают прикидывать, как обратить это обстоятельство себе на пользу. Даже те, кто не выносит *юлвасой*, предпочитают манипулировать ими, а не просто заявлять об их присутствии. В конце концов, они - идеальные пешки, которых в случае чего всегда можно объявить крайними. Любой персонаж может стать чьим-то агентом — осознаёт он это или нет.

А за пределами Ультуана искушённый интриган знает, что для осуществления своих замыслов лучше пользоваться не-эльфами. Это помогает соблюсти некую дистанцию между собой и сомнительной деятельностью. Весь известный мир — это огромное полотно для любых интриг.

УЛЬТУАН И ВНЕШНИЙ МИР

Среди асуров нет единого мнения о том, как им следует взаимодействовать с другими расами...

Рост имперской магии

После того как Теклис основал Колледжи Магии в Альтдорфе, многие высшие эльфы стали пристально следить за магами Империи. Для одних они представляют собой недопустимый риск - всё равно что дать младенцу аркебузу. Эти высшие эльфы стремятся обратить деяния Теклиса вспять и вовсе отучить людей от магии. Другие же видят в Колледжах грозное оружие Старого Света и пытаются установить над ними тайный контроль - через покровительство и засылку учёных на поддержку.

Эстрой'иас

Некоторые из знати считают, что асуры должны в первую очередь заботиться о защите Ультуана от вторжений друкаев, Хаоса и норскийцев, а вмешательство в дела низших рас только отвлекает от этого долга. Они плетут интриги, чтобы подорвать любые попытки взаимодействия со Старым Светом, Катаем или другими человеческими народами и дискредитировать их. Особенно громко об этом заявляют принц Халдин из Аветира, лорд Валоризель из Крейса и леди Аллиния из Авелорна.

Асуры и азраи

Хотя большинство высших эльфов относятся к азраям с подозрением, группа знатных эльфов из Эллириона и Авелорна считает, что пришло время воссоединить эльфийские народы. Они поддерживают попытки наладить дипломатические связи с Атель Лореном, надеясь заключить союз - пусть и под властью Вечной Королевы и Короля-Феникса.

Ярость Анара

Королевства Нагарит, Крейс и Тиранок страдают от набегов друкаев больше других земель. Более воинственная знать этих королевств замышляет вторжение в Наггарот. Они считают, что отвечать на действия тёмных эльфов лишь обороной больше нельзя, и стремятся убедить Короля-Феникса и другие королевства поддержать решительную войну.

ЭЛЬФЫ В СТАРОМ СВЕТЕ И ЗА ЕГО ПРЕДЕЛАМИ

В портах и центрах власти Старого Света асуры плетут интриги друг против друга ради выгоды и влияния - при этом перед человеческими представителями они сохраняют видимость единства.

❖ **Альтдорф:** с каждым годом всё больше купцов из Котика направляются напрямик в Альтдорф, чтобы вытеснить мариенбургскую базу власти Лотерна. Торговый дом «Наездники волн» был основан в Альтдорфе именно с этой целью. Пока их человеческие партнёры занимаются повседневными делами, эльфы дома «Наездники волн» строят козни, чтобы подорвать торговое господство Мариенбурга и Лотерна. У Сафери есть своё посольство в Альтдорфе и даже советник в тайном совете императора, который проявляет особый интерес к Колледжам Магии. Эльфов из других королевств тревожит влияние Сафери на крупнейшее государство Старого Света. Подробнее см. в книге **Альтдорф - Корона Империи**.

- ❖ **Мариенбург:** этот портовый город - крупнейшее поселение асуров в Старом Свете и настоящий рассадник интриг. В местном эльфийском совете доминируют, связанные с Эатайном, особенно дом Уллиогта (включающий вице-короля Короля-Феникса) и дом Айселлион. Дома Лианллах и Таллайнделот связаны с Котиком, но они уступают по численности двум лотернским домам; уроженцы Сафери и Иврессе обычно поддерживают наместника. Политика этого анклава и его торговые отношения полны тайных конфликтов - ходят даже слухи, что в городе орудуют друкаи.
- ❖ **Брионна:** Эльфы Брионны в подавляющем большинстве выходцы из Котика. Здешние интриги направлены на то, чтобы не допустить влияния других королевств. «Морские эльфы» Брионны славятся своим разбойным нравом и известны тем, что для устранения угрозы своему положению нередко прибегают к дуэлям.

ШЁПОТЫ ЗАГОВОРА

Агитаторы в Мариенбурге, Аль-Хаикке и Брионне полагают, что асурам вовсе не нужна торговля. Они утверждают, что эльфийские купцы просто манипулируют другими расами и проецируют свою власть через торговлю.

Высшие эльфы в Тираноке и Каледоре призывают к возвращению былой славы, к завоеванию Элсин Арван и подчинению низших рас. Ходят слухи, что многие из знати втайне работают над восстановлением такого господства.

Власть и культура в Ультуане

Высшие эльфы придерживаются твёрдых убеждений относительно устройства общества асуров. Различные течения стремятся продвинуть своё дело, борясь за влияние при Дворе Феникса.

Господство Эатайна

Эатайн - главенствующее королевство современной эпохи. Он обладает сильной торговлей, внушительной обороной и армиями, контролирует путь во Внутреннее море, а на троне восседает Король-Феникс. Знать из других королевств обычно объединяется с Эатайном перед лицом внешней угрозы, но при этом стремится возвысить свою собственную власть, не отставая от Лотерна.

Нагарит и Внутренние Королевства

Осаждённая знать Нагарита негодует на беззаботное существование эльфов Сафери, Лотерна, Авелорна и Эллириона. Агенты Нагарита плетут интриги по всему Ультуану, чтобы добиться большей поддержки для своего королевства и напомнить Внутренним Королевствам, что их лёгкая жизнь имеет свою цену - жизнь защитников Нагарита.

Сторонники Имрика

После восшествия на престол Финубара знатные дома принялись продвигать своих кандидатов ему на смену. Одна из клик превозносит Имрика из Каледора как единственного достойного Короля-Феникса - в честь его древнего тезки, ставшего Каледором II. Не все члены этой группы родом из Каледора: среди них есть знать из Нагарита, Эллириона, Крейса и Ивресса, которая поддерживает Имрика, а не других кандидатов.

Сторонники Тириона

С тех пор как Тирион впервые появился в Лотерне юношей, многие голоса твердят, что он - единственный достойный наследник Трона Феникса: потомок Аэнариона, владеющий его мечом Солнечным Клыкком и носящий его доспехи. Его поддерживают самые разные силы - от купеческих домов Лотерна до большинства эльфов Котика и тех, кто сражался под командованием Тириона. Они верят, что его судьба предreshена, хотя никто не настолько наивен, чтобы полагать, будто он без труда одолеет таких соперников, как Имрик, - ведь асуры способны как превозносить знаменитостей, так и завидовать им.

Насмешки

Эльфы, которых тянет к Лоэку, иногда объединяются с другими, чтобы разыгрывать, втирать в грязь или как-то иначе высмеивать тех, кто слишком много о себе мнит. За этими интригами не стоит никакой формальной организации - эльфы собираются вместе спонтанно, чтобы устроить надменным и властным забавную и остроумную кампанию из розыгрышей, издевательств, а порой и публичного унижения.

ШЁПОТЫ ЗАГОВОРА

Философ Диакурис из Атель Тамары постулировал, что умственная гибкость, необходимая для управления магией, заменяет необходимость воздавать почести богам. Хотя он умер более 2000 лет назад, его верования якобы живут в диакуриях - магах, которые тайно плетут интриги, чтобы уменьшить влияние религиозных культов в Ультуане и их воздействие на магическое искусство.

Говорят, что у Культа Запретного Клинка есть свои члены по всему Ультуану. Каждый из них поклялся убить любого высшего эльфа, который попытается обнажить Вдоводел на Острове Кхейна. Когда знатного эльфа убивают на дуэли, ходят упорные слухи, что его противник был из Запретного Клинка.

Магов Сафери часто можно встретить в других королевствах - они служат магическими советниками при принцах, и их колдовская проникаемость оказывается бесценной для тех, кто их принимает. Знатные эльфы из других королевств намекают, что те используют осторожные слова и манипуляции, чтобы продвигать интересы Сафери и Белой башни.

ИНТРИГИ И ИГРОКИ

Интрига - это попытка персонажа убедить другого поддержать какую-либо позицию или образ действий, не выдавая при этом своих истинных намерений. Интриганы не делают прямых и открытых предложений о новых курсах или планах. Вместо этого они намекают, внушают идеи, оказывают молчаливую поддержку или противодействие чужим замыслам или даже режиссируют события, чтобы наглядно продемонстрировать, насколько мудро будет примкнуть к их скрытой повестке.

Опытные интриганы знают: лучший способ заставить цель изменить образ мыслей - это согласовать свои цели с тем, чего цель уже хочет, и сделать так, чтобы цель поверила, что перемена в мыслях была её собственной идеей.

Правила, представленные в этой главе, призваны помочь игрокам и ведущим разработать общую структуру того, как интрига может развиваться или провалиться. Хотя в приведённых примерах фигурируют интриги высших эльфов, и хотя они могут предаваться интригам в более грандиозных масштабах, чем большинство других обществ, эти правила могут применяться в ситуациях далеко за пределами Ультуана и без участия эльфов.

Некоторые приключения и сценарии могут предлагать конкретную интригу со своей собственной механикой разрешения - например, «**Власть за троном**». В таких случаях правилами для интриг из этой главы пользоваться не следует, но они могут послужить источником вдохновения.

Также эти правила не должны диктовать, как развернутся события, если игроки выдадут вдохновенную аргументацию и уместный отыгрыш, или если ведущий сочтёт, что конкретный персонаж ведущего по своему характеру не может быть уязвим для данной интриги. Как уже отмечалось в **основной книге правил WFRP**, окончательное решение о применении правил остаётся за ведущим.

Подстрекательство к интриге

Для того чтобы интрига началась, необходимы четыре условия.

Интриган: сторона, стремящаяся продвинуть интригу. Это может быть как одно лицо, так и группа людей, действующих в сговоре.

Цель: персонаж ведущего, на которого интриган надеется повлиять. Обычно цель - одно влиятельное лицо, например, принц Тиранока или адмирал флота Котика.

Повестка: позиция или план действий, которые интриган желает, чтобы цель поддержала.

Тактика: метод, используемый для влияния на цель. Обычно, эта тактика требует проверки *навыка подкупа, обаяния, артистизма (актёрство или сказительство), сплетничества, запугивания или лидерства*.

Интригующие возможности

Следующие факторы могут повлиять на развитие интриги.

Социальные арены: места, события и обстоятельства, в которых цель может быть особенно уязвима для определённых тактик интригана.

Приоритеты: существующие цели объекта, которые могут осложнить повестку.

Рычаги давления: уязвимости цели, которые интриган может использовать в своих интересах.

ПРОЦЕСС ИНТРИГИ

Интрига протекает следующим образом:

- ❖ **Шаг 1** - определение цели и повестки.
- ❖ **Шаг 2** - сложность интриги: ведущий обозначает её как малую, среднюю или крупную интригу.
- ❖ **Шаг 3** - тактика убеждения: интриган выбирает тактику, также ведущий решает, применяются ли дополнительные факторы.
- ❖ **Шаг 4** - проверка *убеждения*: определяет, успешна ли интрига, провалилась или требует дальнейших усилий.
- ❖ **Шаг 5** - развитие интриги: если интрига продолжается, ведущий должен проверить наличие осложнений, после чего процесс возвращается к **шагу 3**.

Шаг 1 - определение повестки

Интриган решает, на кого он хочет повлиять (цель), и какую позицию или план действий он хочет, чтобы эта цель поддержала (повестка).

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СУЩЕСТВУЮЩИХ ПОВЕСТОК

У многих важных персонажей ведущего в Warhammer Fantasy Roleplay указаны краткосрочные амбиции, долгосрочные амбиции и мотивации. Для остальных неигровых персонажей ведущий может определить их ценности и симпатии, используя информацию о предыстории персонажа.

Интриганы пытаются внушить их цели принять новую повестку. Если попытка проваливается, цель либо вовсе не вернется к этому вопросу, либо так и не осознает саму повестку.

Однако, даже если интрига удалась, приверженность цели этой повестке может быть разной:

Мимолётный интерес: цель соглашается с повесткой, но не проявляет особого энтузиазма. Повестка становится для цели краткосрочной амбицией. Цель будет стремиться её выполнить, но если в течение нескольких месяцев успеха не будет, она, скорее всего, примет новую краткосрочную амбицию, или, если цель - эльф, увидит сновидение, которое её заменит.

Твёрдая приверженность: цель принимает повестку как долгосрочную амбицию. Она будет работать над её осуществлением около года, но по прошествии этого времени может принять новую долгосрочную амбицию, или, если цель - эльф, вместо этого у неё разовьётся одержимость.

Устойчивый приоритет: цель принимает повестку всем сердцем. Она становится мотивацией или одержимостью. Это может продолжаться бесконечно, пока позволяют обстоятельства.

Шаг 2 - комплексность интриги

Иногда интриги представляют собой простые задачи. Интригану, который хочет, чтобы приняли меры против пиратов, действующих у берегов Иврессе, возможно, достаточно просто сказать «надо бы что-то сделать с этими норскийскими рейдерами» рядом с Хранителем Иврессе - и цель достигнута. С другой стороны, чтобы повлиять на Короля-Феникса и добиться его поддержки для нового торгового портфолио, может потребоваться несколько тщательно спланированных мероприятий.

Малая интрига: малая интрига достигается легким путём. Она либо требует от цели небольшого сдвига в мышлении, либо предполагает ясные и достижимые цели или задействует очевидную цепочку командования.

Примеры: *Эльфийский принц, который уже ненавидит тёмных эльфов, склоняется к поддержке новых военных действий. Высокопоставленный армейский офицер предлагает капитану корабля назначить конкретного заклинателя бурь на флагман.*

Средняя интрига: средняя интрига предполагает некоторую сложность и неоднозначность. Возможно, в повестке есть несколько переменных или правил протокола, которые вынуждают интригана действовать перед целью с оглядкой.

Примеры: *невысокопоставленный армейский офицер пытается убедить принца рассмотреть его кандидатуру на повышение до генерала. Посланник в Альтдорфе надеется добиться увеличения инвестиций в артиллерию, производимую в Нульне, полагая, что это замедлит торговлю с гномами из карака Норн.*

Крупная интрига: это амбициозные, тонкие и сложные замыслы, которые, скорее всего, увенчаются успехом только при вложении времени и усилий.

Примеры: *Принц высших эльфов надеется устроить брак двух юных отпрысков знатных домов, между которыми существует давняя ожесточённая вражда. Скрытный воин-тени надеется, что заподозренный в принадлежности к культу удовольствий выдаст свою деятельность и приведёт их к месту сбора культа.*



Шаг 3 - тактика убеждения

Когда у интригана появляется возможность оказать влияние, требуется проверка навыка, называемая проверкой убеждения, чтобы понять, насколько он был успешен. Наиболее очевидные варианты для проверок убеждения перечислены ниже.

Подкуп: подкуп считается неискусным инструментом интриги, поскольку те, кто принимает новую позицию ради выгоды, больше заинтересованы в самой выгоде, чем в позиции. С другой стороны, цели не любят признаваться в своей продажности, поэтому они могут отстаивать свою позицию с искренностью, даже если изначально приняли её ради наживы.

Обаяние: самый эффективный инструмент тонкого убеждения. Искусные дипломаты часто добиваются сложных интриг, не вызывая подозрений, благодаря своим хорошим манерам, внешнему радушию и искусно завуалированной двусмысленности.

Артистизм (актёрство или сказительство): творческий интриган может устроить подходящую демонстрацию, которая проиллюстрирует мудрость принятия его повестки. Это может быть что угодно - от спонсирования постановки пьесы с политически окрашенным посланием до простой приукрашенной байки.

Сплетничество: вместо того чтобы напрямую излагать повестку цели, интриган может надеяться распространить её, разговаривая с теми, кто общается с целью, или превратив её в сенсационную тему. Это ненадёжный инструмент, так как история вполне может исказиться при пересказе.

Запугивание: запугивание обычно подразумевает прямую угрозу силой, чтобы вызвать страх. В контексте интриги это неэффективный инструмент, но его можно использовать, чтобы намекнуть на ужасные последствия в случае игнорирования повестки. При использовании запугивания для продвижения интриги основой служит харизма, а не сила.

Лидерство: интриган может представить себя личностью, которая умеет принимать решения и вдохновлять своих последователей. Он может рассказывать о военных подвигах, религиозных учениях или управлении грандиозным проектом и тем самым демонстрировать необходимость рассмотреть его повестку.

Уместность тактики

Ведущему следует подумать, какие подходы с наибольшей вероятностью произведут впечатление на цель. Обаяние - довольно безопасный подход в большинстве обстоятельств. Другие подходы могут не произвести впечатления на цель или даже разозлить её. Если интриган не совершил соответствующую подготовку, не изучил свою цель или решил не использовать обаяние, то ведущий может давать отрицательные модификаторы на любую проверку убеждения.



Применение рычагов давления

У целей могут быть уязвимости, которые делают их более восприимчивыми к определённой тактике. Интриган может превосходить цель по рангу, знать, что цель восприимчива к определённой тактике, или иметь информацию, с помощью которой цель можно шантажировать. Давление может быть настолько сильным, что цель немедленно согласится принять повестку, но поскольку интриги осуществляются в условиях правдоподобного отрицания, интригану не следует признаваться, что он знает о том или ином рычаге давления. Это раскроет его прикрытие. Но если он знает о рычаге и может выбрать соответствующую тактику, то ведущий может наградить игрока уровнями успеха к проверке убеждения.

Ведущему следует учитывать личность и обстоятельства цели, прежде чем решать, какие формы рычагов давления могут быть для неё подходящими. Если у него нет собственных чётких идей, он может совершить бросок и выбрать результат из таблицы ниже.



РАСПРОСТРАНЁННЫЕ ФОРМЫ РЫЧАГОВ ДАВЛЕНИЯ

1d100	Навык	Рычаг давления	Бонус
01-03	Подкуп	У цели есть долги	+1 УУ
04-10	Обаяние	Цель стремится казаться дружелюбной и открытой	+1 УУ
11-12	Артистизм (актёрство или сказительство)	Цель любит находить аллегории в художественных произведениях	+1 УУ
13-17	Сплетничество	Цель любит говорить, а не слушать	+1 УУ
18-20	Запугивание	Цель не уверена в том, как справиться с конфликтами	+1 УУ
21-24	Лидерство	Цель стремится поддерживать усилия лидеров	+1 УУ
25-27	Подкуп	Цель претерпевает ухудшение своего положения	+1 УУ
28-34	Обаяние	Цель восприимчива к лести	+1 УУ
35-36	Артистизм (актёрство или сказительство)	Цель хочет отвлечься и повеселиться	+1 УУ
37-41	Сплетничество	Цель стремится быть в курсе последних модных веяний	+1 УУ
42-43	Запугивание	Цель боится боли и дискомфорта	+1 УУ
44-47	Лидерство	Цель ищет вдохновение	+1 УУ
48-50	Подкуп	Цель ищет способ вложиться в предприятие	+2 УУ
51-57	Обаяние	Цель ищет друга	+2 УУ
58-59	Артистизм (актёрство или сказительство)	Цель открыта к новым впечатлениям	+2 УУ
60-64	Сплетничество	Цель ищет одобрения окружающих или стремится узнать, не осуждают ли её.	+2 УУ
65-67	Запугивание	Цель скрывает постыдные тайны	+2 УУ
68-71	Лидерство	Цель ищет того, кому можно подражать	+2 УУ
72-74	Подкуп	Цель жаждет богатства	+3 УУ
75-81	Обаяние	Цель хочет убедиться в своей привлекательности	+3 УУ
82-83	Артистизм (актёрство или сказительство)	Цель стремится доказать свою утончённость и широту взглядов	+3 УУ
84-88	Сплетничество	Цель любит сплетни ради самих сплетен	+3 УУ
89-91	Запугивание	Цель опасается за друзей или семью	+3 УУ
92-96	Лидерство	Цель потеряла смысл жизни и не имеет собственного призвания	+3 УУ
97-00	Обаяние	Цель тщеславна, как сама Атарти	+4 УУ

Если персонаж тратит некоторое время на наблюдение за целью перед проверкой убеждения, он может пройти **комбинированную проверку наблюдательности и интуиции (-20)** или **проверку сплетничества (-10)**, чтобы выяснить, какой рычаг давления может сработать против неё.

Обратный эффект и неожиданные реакции

Существует небольшой шанс, что когда рычаг давления применяется к цели, она поведёт себя неожиданным образом. Цель, уверенная в своей способности привлекать поклонников и, возможно, даже немного уставшая от ухаёров, может оказаться менее восприимчивой к обаянию, а тот, кто агрессивен и ищет конфликта, может хуже поддаваться запугиванию, и так далее.

Ведущий может выбрать или случайно определить те виды рычагов давления, которые раздражают или наскучивают цели, а не делают её уязвимой. В таком случае соответствующая тактика даёт не положительные, а отрицательные уровни успеха к проверкам убеждения.

Также существует небольшой шанс, что цель в момент проверки убеждения пребывает в неподобающем настроении, и рычаг давления, который обычно пробуждает её интерес, вместо этого вызывает её гнев. В этом случае даже если цель обычно хорошо реагирует на рычаг давления, +1 уровень успеха становится -1 уровнем успеха.

Пример: Дейндра Тихая Вода - главный дипломат Лотерна в Альтдорфе и иногда посещает заседания Тайного и Государственного советов Императора. Хотя она обычно известна тем, что больше слушает, чем говорит, когда она слышит, как Курт Хельборг высказывает мнение, что финансирование Колледжей Магии следует урезать, чтобы больше тратить на Имперскую школу инженеров, она чувствует, что должна отговорить его. Зная, что Хельборг - военный и патриот, она планирует упомянуть осаду, во время которой эльфийский генерал Менфей не имел ни времени, ни возможности развернуть артиллерию, но с помощью своих магов разрушил вражескую крепость.

Она проницательна и обладает хорошей интуицией, к тому же у неё масса возможностей наблюдать за Хельборгом при дворе. Дейндра получает +4 уровней успеха в своей попытке угадать подходящий рычаг давления. Она чутьём понимает, что он уважает других военачальников и их хитрые уловки. Это можно описать как рычаг «Цель ищет вдохновения», так что если Дейндра применит эту тактику, она получит +1 уровень успеха к проверке убеждения, основанной на лидерстве.

Существует 5%-ный шанс, что что-то заставит Хельборга отреагировать на этот ход плохо. Возможно, он недавно слышал, что тактика Менфея привела к его гибели, и сейчас размышляет о том, не был ли этот эльфийский генерал опрометчивым глупцом. Если Дейндра решит применить эту тактику, она рискует получить -1 уровень успеха, несмотря на свою острую интуицию.

ТАБЛИЦА ОПРЕДЕЛЕНИЯ РЫЧАГОВ ДАВЛЕНИЯ

Ур. успеха	Результат наблюдательности и интуиции	Результат сплетничества
+6 и выше	Интриган получает хорошее представление о том, какие рычаги давления применимы и в какой степени. Неожиданной реакции нет.	
От +4 до +5	Интриган получает хорошее представление о том, какие рычаги давления применимы и в какой степени. Вероятность неожиданной реакции равна 5%.	
От +2 до +3	Интриган получает хорошее представление о том, какие рычаги давления применимы. Вероятность неожиданной реакции равна 10%.	
От +0 до +1	Интриган получает намёк на то, какие рычаги давления применимы. Вероятность неожиданной реакции равна 15%.	
От -0 до -3	Эффекта нет	
-4 и ниже	Цель догадывается, что интриган пытается манипулировать ею - интрига заканчивается провалом.	Цель слышала, что интриган пытается манипулировать ею - интрига заканчивается провалом.

Социальные арены

Социальная арена - это место или ситуация, в которых заниматься интригой может быть легче или труднее, и в рамках которой та или иная тактика может быть более или менее эффективной. Во время религиозной церемонии или в общественных местах правительственного здания цель может чувствовать давление, чтобы вести себя с подчеркнутой честью, или же стараться не сказать лишнего.

Пример: Дейндра Тихая Вода знает: если она захочет предложить Империи предпринять большие усилия против сил Хаоса, лучше всего сделать это за несколько недель до Гехаймниснахта, когда люди больше всего боятся демонов и ведьм. Она также знает, что если она будет критиковать грубые политиканства послов-гномов при дворе, то лучше избегать этого в середине лета или в фестаг, когда люди чтят Сигмара - чей союз с гномами они, к сожалению, так благоговейно почитают. И уж конечно, она не станет высказывать такие мнения в стенах Великого собора Альтдорфа, где Сигмара почитают с величайшим рвением.

- ♣ Предложить людям Империи активнее противостоять Хаосу в дни перед Гехаймниснахтом: +1 уровень успеха.
- ♣ Предложить людям Империи пересмотреть связи с гномами в Святой день Сигмара: -1 уровень успеха.
- ♣ То же самое, но в стенах Великого собора Сигмара: -2 уровня успеха.

ЗАТЕЯ ИНТРИГА

Персонаж может предпринять ЗАТЕЮ *интрига* в период простоя.

Она разворачивается точно так же, как и в обычное игровое время. Интриган определяет цель и повестку как обычно.

Что касается рычагов давления, ведущий может решить, что возможности для проверок интуиции не предоставляется, если только за время простоя не происходит какое-либо особое событие, на котором у интригана будет время оценить цель.

Ведущий может решить, что в случае ЗАТЕИ *интрига* никакие социальные арены не работают, если только нет уверенности, что цель будет посещать определённые места или бывать на определённых праздниках. Например, если цель - уважаемый жрец Асуриана, проживающий в Лотерне, то разумно предположить, что в период простоя его можно встретить в лотернском святилище Асуриана.

Проверки убеждения и помехи происходят как обычно.

Шаг 4 - проверка убеждения

Когда интриган выбрал свою тактику, он должен пройти проверку, чтобы понять, как будет развиваться интрига.

Как часто можно проходить проверку убеждения?

Проверка убеждения может быть совершена при четырёх различных обстоятельствах:

- ♣ Как часть ЗАТЕИ *интрига*
- ♣ В результате определённых событий
- ♣ В обычное игровое время, если ведущий считает, что у интригана было достаточно хороших возможностей продвинуть свою интригу с учётом обстоятельств (это может быть актуально, если интриган - персонаж ведущего, или если игрок, ведущий интригу, действует так, чтобы продвинуть её, не объявляя об этом).
- ♣ В ходе игры, если игрок, ведущий интригу, заявляет, что пытается активно влиять на доступную цель.

Обычно за 48-часовой период можно проходить только одну проверку убеждения, поскольку цели не принимают решение по интриге, не обдумав её и не придя к собственным выводам. Во время важных социальных событий или смутных времён ведущий может разрешить проходить проверки убеждения чаще.

Прохождение проверки

Если проверка убеждения проводится в обычное игровое время, ведущему лучше всего дожидаться окончания конкретного события или встречи, в ходе которой интриган взаимодействует с целью, чтобы можно было учесть все его слова и действия перед проведением проверки.

Когда ведущий сочтёт это уместным, интриган проходит проверку с учётом всех рычагов давления, социальных арен и прочих факторов, которые ведущий посчитает нужным применить.

Целями можно манипулировать, но они не обязательно глупы или капризны. Цель принимает повестку только в том случае, если она соответствует её личности. Принц высших эльфов, который в принципе выступает против тёмных эльфов, может поддержать крупную военную кампанию против Наггарота. Но если этот принц втайне симпатизирует делу Малериона, он может на словах одобрять такую кампанию, но никогда не примет её, сколь бы искусен ни был интриган.

ТАБЛИЦА РАЗВИТИЯ ИНТРИГИ

Ур. успеха	Малая интрига	Средняя интрига	Крупная интрига
6 и выше	Цель считает повестку долгосрочным приоритетом.	Цель считает повестку мимолётным интересом. Сложность интриги становится малой.	Цель симпатизирует повестку и выражает поддержку, когда другие упоминают о ней, но не принимает её. Сложность интриги становится средней.
От +4 до +5	Цель считает повестку твёрдым обязательством.	Цель симпатизирует повестке и выражает поддержку, когда другие упоминают о ней, но не принимает её. Сложность интриги становится малой.	Сложность интриги становится средней.
От +2 до +3	Цель считает повестку мимолётным интересом.	Сложность интриги становится малой.	Сложность интриги становится средней.
От +0 до +1	Цель симпатизирует повестке и выражает поддержку, когда другие упоминают о ней, но не принимает её.	Сложность интриги становится малой.	Цель обдумывает вопрос, не приходя к заключению. Последующие проверки убеждения получают +1 уровень успеха.
От -0 до -1	Цель остаётся равнодушной.	Цель остаётся равнодушной.	Цель остаётся равнодушной.
От -2 до -3	Сложность интриги становится средней.	Сложность интриги становится крупной.	Цель осознаёт, что интриган пытается манипулировать ею, и понимает, с какой целью.
От -4 до -5	Сложность интриги становится крупной.	Цель осознаёт, что интриган пытается манипулировать ею, и понимает, с какой целью.	Цель осознаёт, что интриган пытается манипулировать ею, и понимает, с какой целью.
-6 и ниже	Цель осознаёт, что интриган пытается манипулировать ею, и понимает, с какой целью.	Цель осознаёт, что интриган пытается манипулировать ею, и понимает, с какой целью.	Цель осознаёт, что интриган пытается манипулировать ею, и понимает, с какой целью.

Разумеется, поскольку интриган создает картину правдоподобного отрицания, он не сможет сразу понять, приняла ли цель его повестку и в какой степени. Если интриган хочет узнать на месте, увенчались

ли его усилия успехом, он может понаблюдать за реакцией цели, но это сопряжено с риском вызвать её подозрения. Данный исход решается через **встречную проверку интуиции**.

ТАБЛИЦА ПОДОЗРЕНИЙ ЦЕЛИ

Ур. успеха	Результат
+4 и выше	Интриган понимает, что цель думает по поводу повестки, насколько искренне она её приняла и можно ли интригу завершать.
От +0 до +3	Интриган может понять расположение цели к повестке.
От -0 до -3	Интриган не получает никакой новой информации.
-4 и ниже	Интриган не получает никакой новой информации, а цель начинает его подозревать.

ИНТРИГА ЗАВЕРШЕНА?

Развитие интриги отчасти зависит от успеха проверки убеждения и от осознания цели, что ею манипулируют.

Если цель принимает повестку, её поведение в ближайшие недели изменится: она будет стремиться к выполнению повестки с той степенью срочности и теми ресурсами, которые готова на это выделить.

Если цель осознаёт, что интриган пытается манипулировать ею, она сама решает, как реагировать.

В дипломатических кругах редко кто воспринимает попытки манипуляции на свой счёт, если только при этом не были задействованы компрометирующие или вредоносные рычаги давления. В таких случаях цель, скорее всего, сочтёт интригана врагом и добьётся его наказания. В противном же случае худшее, что может случиться с интриганом - он заработает репутацию неуклюжего игрока в глупые игры.

Если интриган - придворный или действует как эмиссар или посол, его репутация, скорее всего, пострадает, и ему будет трудно сохранить свою должность. Придворный, уличенный в интригах при дворе или с членами знати в качестве цели, не сможет делать предпринимать затею *извлечение прибыли*, пока не восстановит уважение своих коллег.

Цели может быть выгодно притвориться, что она не знает о манипуляции, надеясь узнать больше о мотивах самого интригана, прежде чем действовать. Она может даже закрыть глаза на действия интригана, если у неё есть причины симпатизировать повестке. В таких случаях интрига продолжается, как если бы она развивалась, а не завершалась - хотя цель, скорее всего, приложит усилия к тому, чтобы выяснить, что именно затевает интриган.

Шаг 5 - развитие интриги

Если интриган пожелает продолжить интригу, могут возникнуть непредвиденные помехи. Бедуший определяет их после результата проверки убеждения и может решить, осведомлён ли интриган об этих помехах. Если он не знает о важных изменениях обстоятельств и просто снова применяет ту же тактику, сложность проверки убеждения должна возрасти.



ТАБЛИЦА ПОМЕХ

1d100	Результат
01-19	Помехи отсутствуют. Интрига может продолжаться без дополнительных факторов.
20-24	Неожиданный благодетель. Персонаж ведущего понимает, что цель нуждается в деньгах, и готов предоставить богатство в обмен на услуги. Он сочтёт интригана соперником, если тот попытается подкупить цель.
25-30	Шантаж. Если интриган в ходе своей интриги совершал действия, которые могут скомпрометировать его собственную репутацию, и кто-то посторонний мог это заметить, интриган получает известие, что его раскроют, если он не заплатит.
31-34	Скомпрометированный интриган. Сплетни среди окружения цели означают, что интриган рискует всё испортить, если продолжит свои козни. Либо новый персонаж берёт на себя роль интригана, либо будущие проверки убеждения совершаются с -3 УУ.
35-39	Развивающаяся неуверенность. У цели появляется новая форма рычага давления, которую можно использовать в будущем, если интриган о ней узнает. Выберите подходящий результат или совершите бросок по «Таблице распространённых форм рычагов давления»
40-45	Улучшение положения. У цели улучшается финансовое положение, которое позволяло интригану использовать рычаг давления на неё. В будущем попытки использовать давление, основанное на подкупе, не дают положительных модификаторов.
46-50	Источник средств. Если интриган использовал навык <i>подкупа</i> для проверки убеждения, цель начинает считать его персоной, которая обменивает деньги на услуги. Интригана могут беспокоить цель или её приближённые, полагая, что он готов платить за информацию.
51-54	Ревнивый соперник. Пока интриган плетёт свои сети, кто-то из друзей или советников цели чувствует, что интриган вытесняет его из расположения цели. Эта личность становится врагом интригана и добивается его провала.
55-59	Усталость от общества. Цель избегает социальных контактов, которые позволяли интригану использовать рычаг давления. В будущем попытки использовать давление, основанное на <i>обаянии</i> , не дают положительных модификаторов.
60-65	Мой новый лучший друг. Любезности интригана сработали слишком хорошо. Теперь цель считает его прекрасным собеседником и скучает, когда его нет рядом. Интриган может заметить, что цель регулярно ищет его общества и справляется о нём, если он отсутствует на будущих мероприятиях.
66-70	Необходимость сосредоточиться. Цель больше не предаётся развлечениям и поиску способов отвлечься, которые позволяли интригану использовать рычаг давления. В будущем попытки использовать давление, основанное на <i>артистизме</i> , не дают положительных модификаторов.
71-76	Мастер увеселений. Если интриган использовал навык <i>артистизма</i> для проверки убеждения, он приобретает репутацию рассказчика смешных историй или мастера развлечений. Он замечает, что персонажи ведущего обращаются к нему в поисках увеселений.
77-80	Игнорирование болтовни. Цель больше не ищет сенсаций, которые позволяли интригану использовать рычаг давления. В будущем попытки использовать давление, основанное на <i>сплетничестве</i> , не дают положительных модификаторов.
81-86	Нет нужды в герое. Цель перерастает нужду в лидере, которая позволяла интригану использовать рычаг давления. В будущем попытки использовать давление, основанное на <i>лидерстве</i> , не дают положительных модификаторов.
87-92	Обретение стойкости. Цель побеждает страхи, которые позволяли интригану использовать рычаг давления. В будущем попытки использовать давление, основанное на <i>запугивании</i> , не дают положительных модификаторов.
93-97	Контр-интрига. На сцене появляется другой интриган, который пытается склонить цель к своей точке зрения. Выберите подходящего неигрового персонажа со своими амбициями, который затем проводит свою собственную проверку убеждения против интригана.
98-00	Решительная контр-интрига. На сцене появляется другой интриган, который пытается склонить цель к своей точке зрения. Выберите подходящего неигрового персонажа со своими амбициями, который затем проводит свою собственную проверку убеждения против интригана. Новый интриган сделает ещё [1d10] проверок убеждения, если его не раскроют или не разоблачат. Он совершает их с частотой одна проверка в неделю.