



Многие жители других провинций Империи считают Сильванию проклятой землей и не случайно, ведь ее прошлое запятнано темными деяниями прошлых войн.

Это бедный край, который полагается на ту скудную помощь, которые может получить от соседних провинций и своего далекого сюзерена, великого герцога Талабека Людвига XII.

После Вампирских Войн Штирланд расширился и включил север Сильвании, наиболее ценную часть провинции, включая Вальденхоф и Ванхалшлосс, но Дракенхоф был и остается столицей графства.

Наследие Ванхала

В 1111 году ИК по Империи бродили ходячие мертвецы. Трупы умерших от чумы скитались по земле и нужна была только сильная воля, чтобы направлять их.

Они нашли ее в лице барона Фредерика ван Хала (позже известного как Ванхал или Ванхель). После завоевания земель Сильвании он построил замок Ванхальденшлоссе.

Когда скавены начали свое наступление на земли ослабленной Империи, некромант поднял огромную армию из трупов жертв чумы и начал долгую войну против захватчиков-крысолюдов.

В разгар эпидемии Черной Смерти владения Ванхала значительно расширились, и продолжали бы это делать, если бы не предательство его ученика Лотара фон Диэля.

В 1124 г. ИК Ван Хал убит, а его орда нежити уничтожена. К тому времени силы скавенов были сокрушены Мандредом Мидденхеймским, избранным новым правителем воспрявшей Империи.

С тех темных времен многие благороднорожденные потомки Ванхала посвятили свои жизни служению Зигмару или Морру, принеся клятвы охотника на ведьм в попытке искупить грехи своего предка-еретика.

Возвышение Карштайнов

Пока гремели битвы Эры Трех Императоров, в темной и покрытой лесами Сильвании росла новая угроза.

В 1797 г. ИК вампир Влад фон Карштайн женится на графине Изабелле фон Драк, наследнице Сильвании.

В течение следующих двух столетий оставшиеся аристократические семьи провинции были заражены проклятием вампиризма.

Под железной хваткой Влада Сильвания окрепла. Более двухсот лет, скрывая свою бессмертную природу за чередой разных имен, Влад правил Сильванией.

Курфюрсты с безразличием наблюдали за этими переменами, слишком поглощенные своей борьбой за власть, чтобы заботиться о положении дел в таком отсталом и бедном уголке Империи.

Вампирские Войны

Войны графов-вампиров, также известные как Вампирские Войны, начинаются с опустошения Остермарка армиями Влада фон Карштайна.

В 2010 году, когда Империя погрузилась в Эру Анархии, Влад начал реализацию своего плана стать бессмертным Императором-Вампиром.

Выступив во главе армии нежити, Влад вторгся в Штирланд и Остермарк, прежде чем обратить свое внимание на сердце Империи и двинуться к Рейкланду.

В течение десятилетий бушевала жестокая война, пока, в конце концов, сам Влад не был повержен великим теогонистом Вильгельмом III во время осады Альтдорфа.

С уходом Влада его легионы нежити рассыпались в прах, но угроза от его мерзких "отпрысков" не исчезла. К власти в Сильвании пришли другие вампиры, которые продолжают дело Влада.

В 2145 г. ИК исполнившись решимости покончить с угрозой графов-вампиров раз и навсегда, альянс правителей осколков Империи оставляет распри и прочесывает темные леса Сильвании.

Манфред, последний граф Сильвании из дома Карштайнов, сразился с союзными силами при Хел Фенне, где он потерпел поражение и сгинул, а его армия нежити уничтожена.

Сильвания после битвы при Хел Фенне

Уничтожение линии графов-вампиров из дома Карштайнов вернуло земли Империю в состояние гражданской войны, а Сильванию – к положению нищего захолустья на восточных рубежах.

Северные регионы провинции присоединил к себе Штирланд, оставшиеся земли были сильно разорены последствиями войн, а графство стало еще слабее, чем до прихода к власти Влада.

В 2276 году Сильвания со столицей в Дракенхофе является составной частью обширной, но рыхлой конфедерации, которую возглавляет великий герцог Талабека Людвиг XII.

На севере и северо-западе она граничит со Штирландом, на юго-западе - с Мутландом, а с юга и северо-востока Сильвания граничит с землями гномьих королевств Жуфбар и Карак-Кадрин.

Куда более опасным является соседство на востоке с агрессивным и многочисленным племенем гоблинов Кривой Луны, которое контролирует горы между Карак-Кадрин и Жуфбаром.

Источники

1:Warhammer: The Old World Rulebook

1a:Time of Legends, pp.22-23

1b:The World of Legends – The Coming Of Sigmar, pp. 43-45

1c:Special Rules, pg.172

2:Warhammer:The Old World Arcane Journal– Empire of Man

2a:A Thousand States, pg.5