

За хребтом Краесветных Гор лежит безрадостная холодная пустошь, известная как Темные Земли, которая тянется на восток на много миль, пока низменность не перейдет в предгорья Гор Скорби.

Множество отвратительных существ бродят по этой пустоши: химеры, минотавры, огры, зверолюди и еще более ужасные монстры, мутировавшие под воздействием бурлящей энергии Хаоса.

Именно отсюда, из Темных Земель, берут начало многие мигрирующие племена орков, гоблинов и многих других разорителей, распространяющихся по миру вдоль торговых путей цивилизованных рас.

И здесь, в Темных Землях, собираются великие рати Хаоса, когда дуют Ветры Магии, собираясь вокруг ужасных монолитов, воздвигнутых в честь их хозяев.

На юге, где затянутые тучами небеса уступают место палящему солнцу и изнуряющей жаре, дикая местность выходит к изрезанному побережью, за которым раскинулось метко названное Море Ужаса.

На самых северных окраинах Темных Земель темная пустошь встречается с Равниной Жарр. Здесь горы становятся вулканическими, а из разломов земли, кажется, можно увидеть расплавленное ядро мира.

Здесь Горы Скорби, обитель огров, сближаются с северо-восточными пиками Краесветных Гор. И здесь находятся зловещие владения дави-жарр, Гномов Хаоса.

Колдуны Хашута правят безжалостной империей Жарр-Наггруд с железной злобой, как владыки и повелители всего, что они видят, и как жрецы своего темного бога.

Но Тёмные Земли находятся у перекрёстка путей мировой торговли и некоторые "цивилизованные народы" набрались мужества, чтобы укрепиться на подступах к региону.

За Краесветными Горами дальние восточные рубежи кислевитской державы простираются до границ Великого Катая, на юге находясь в опасном соседстве от северных границ дави-жарр.

Здесь возвышаются великие города, связывающие западную и восточную части света. Эти владения - наследие завоеваний, которые вели древние царицы-ханши.

На далеких восточных рубежах стоит Харакорси, великий торговый город, объединяющий степные племена на тысячи миль вокруг.

Дальше на запад, рядом с Парящей Горой, стоит Великая Распутия - Перекресток Мира. Дороги из Распутии тянутся далеко, к городам и землям по всему миру.

Самый западный из великих городов - Замозки, Врата в Область, охраняющий конец Дороги Черепов. Он отмечает точку, где встречаются восток и запад.

Высшие эльфы присматривают за южным побережьем, их островные твердыни Башня Солнца и Башня Звезд хранят вход в Море Ужаса, а в случае большой угрозы их могут поддержать силы из Крепости Рассвета.

Экспедиции тилейских торговых принцев, занятые созданием факторий по всему миру, ухитрились проникнуть и на побережье Моря Ужаса, выстроив здесь несколько укрепленных форпостов.

## **Источники**

- 1:Warhammer: The Old World Rulebook
- 1a:The World of Legends – Southern Kingdoms, pg. 53
- 1b:The World of Legends – Lords of Ulthuan, pg.63
- 1c:World of Legends – Land of Ice and Snow, pp.85
- 2:Warhammer:Old World -Ravens Ords
- 2a:Desolate Realms, pp. 6-7
- 3:Chaos Dwarfs - Legacy Army List
- 3a:Grand Army Composition List, pg.3