

Детско-юношеская организация
«Остров Сокровищ»

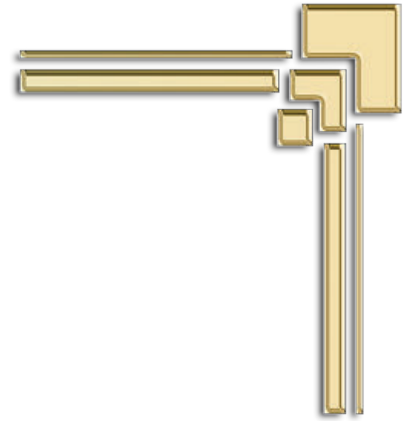
Легенды диких земель: Тень Маграмбора

Большая
ролевая игра



2017

Содержание



История Дринии

i. Летопись

ii. Свиток первый. Восстание волшебников

iii. Свиток второй. Покорение Севера

iv. Свиток третий. Падение Гутбарда

Игровой мир

i. Народы

ii. Божества и Черные превратники

iii. Хольгард - Город людей Севера

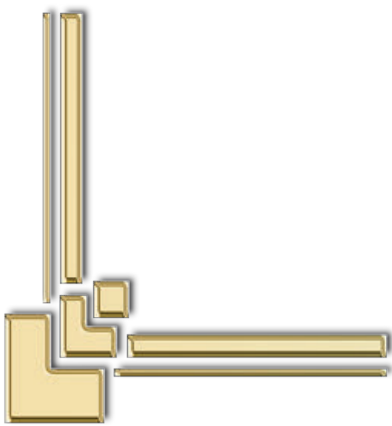
iv. Земли Вольных племен

v. Мрачный лес

vi. Орден волшебников

vii. Персонажи

viii. Правила игры



Историческая летопись

...В год 61

Из-за дождливого и холодного лета великий голод охватил все земли дринов и Вердел, что стоял посреди этих земель, на реке Тант.

...В год 62

В Верделе голодающие горожане поднимают восстание. Они смещают городской совет, но обнаружив, что городские хранилища пусты собираются в поход на племя дринов, что звали инвигами, дабы обложить их данью и изыскать продовольствие коим можно обеспечить себя. И поначалу дрины из этого племени подчинились им безропотно, ибо не желали воевать. Но вскоре когда ощутили тяжесть дани на своих плечах, стали сопротивляться и даже несколько раз выступили против Вердела.



...В год 63

Более не желая терпеть поборы, племя Инвигов попросило помощи у соседнего племени Тигов. Осознавая опасность своего положения и нуждаясь в помощи, Инвиги согласились принять их вождя Курба как своего. И тогда выступили объединенные племена дринов против людей из Вердела и били их, повсюду.

...В год 64

Прежде чем выступить на Вердел, отправил Курб послов к племени сьягов, которые тоже были дринами. И узнав об обещанной добыче, что ждала их за стенами богатого города, а также о старых клятвах, те откликнулись на зов и присоединились к племенам тигов и инвигов. И двинулись дрины на Вердел, окружили его и начали осаду, разбив лагерь вокруг города.

...В год 65

Вверх по течению реки Тант поднялось воинство из Гальгмара - наемники, коих собрали купцы Железной лиги, дабы подавить восстание

в Верделе и вернуть прежних управителей, что были для них выгодны. Когда же прибыли воины и высадились на берегу близ Вердела, они получили просьбу от горожан. Те умоляли избавить их от дринов, что осаждали город, в обмен на что обещали открыть ворота и вновь признать власть "Железной лиги". Эти условия были выгодными, а потому гальгмарские полководцы решили пойти на сделку с горожанами и дать бой племенам. И хотя дринов было больше, их войско было разделено рекой. Так, одна часть осаждала город с восточной стороны реки, в то время, как другая располагалась с противоположной. Внезапно для дринов войско, прибывшее из Гальгмара, обрушилось на лагерь осаждающих, что располагался с западной стороны Танта. По стечению обстоятельств в тот момент на этой стороне находился и Курб, возглавлявший воинство племён. Когда ряды дринов дрогнули, Курб тоже поддался панике, и, пытаясь избежать смерти, бросился через реку, где и утонул. Потеряв своего предводителя, дрины на восточном берегу не смогли решить, как же им быть, а воины племени Сьягов и вовсе решили немедленно бросить осаду. Жители Вердела, увидев, что воинство племен в смятении, открыли ворота и переправы для воинов Железной лиги, после чего совместно с ними обрушились на западный лагерь осаждающих, обратив дринов в бегство. Вскоре после битвы, когда наемникам стало ясно, что в разоренных лагерях осаждающих нечем поживиться, они было решили посягнуть на богатства Вердела, изначально обещанные им. Однако у Железной лиги на город были совсем иные планы, а потому наемников отправили разорять прилежащие земли дринов. Но даже разграбление земель Инвиговне утолили жажду наживы и следом вторглись в племенные земли хургов и тигов.



...В год 65

Новоизбранный вождь инвигов Брэм жеманится на Рогме, что была первой дочерью вождя из племени хургов, таким образом заключив союз между племенами. Вместе они выступили против разоривших их земли гальгмарцев и наемников и разгромили их в ряде сражений. После чего отбили племенные земли Инвигов и вынудили своего врага отступить в пределы Вердела.

...В год 66

Когда племя инвигов и примкнувшие к ним хурги стали грозной силой, они все же не решились идти на Вердел, помня, как уже некогда были разбиты те, кто последовал за Курбом. Вместо этого принялись они чинить бедствия Верделу и землям вокруг. А дабы совсем отрезать город выстроили крепости вниз по течению Танта и нападали на все ладьи, что шли вверх по течению с припасами и воинами для города.

...В год 67

Обратился вождь Брэм к тигам и призвал их отомстить за гибель родичей, убитых некогда под стенами Вердела. Собрались тиги на совет и думали. Долго думали, но сказали Брэму, что не пойдут за ним на Вердел ибо страшатся участи тех, кто пошел за Курбом. Но тогда вышел Брэм к ним и вынес знамена гальгмарские и те, что принадлежали наемникам и Верделу и бросил к их ногам. А после приказал внести богатую добычу, отбитую у врагов в бою. И сказал он им, что нет равного ему в ратных делах и сами боги направляют его меч. И коли они признают его вождем, то одарит он их еще большими богатствами. И если последуют за ним, то покроют имена свои славой и почетом. И многие вняли его словам и признали его вождём, а после последовали за ним. В тот же год наконец кончились голодные года, а земля снова дала щедрый урожай.



...В год 68

Вождь Брэм отправил послов к скаягам, и устыдил их за то, что некогда те покинули поле

битвы и предложил им искупить свою трусость и позор, выступив с ним. Однако вождь скаягов Токлид призвал своих соплеменников не отвечать Брэму. Последний, прознав о том, что они не желают послать ему ответ, сам пришел к скаягам. И пред старыми богами бросил вызов Токлиду и одолел его в поединке. Признав его силу, скаяги скрепя сердце обязались последовать за ним в этой войне и биться храбро.



...В год 69

Как только был собран урожай озимых, созвал Брэм четыре племени. Несколько недель собиралось могучее воинство. И там перед прибывшими и пред богами Брэм дал клятву всем друинам, что возьмет город. Жрецы подтвердили, что знаки благоволят ему. Воодушевленные, двинулись они на Вердел и осадили его, как некогда осадил Курб.

...В год 70

Стояли друины под стенами города и когда почувствовали, что защитники ослабли от изматывающей осады, решились штурмовать Вердел. Даже несмотря на крепкие и высокие стены и остервенение защитников, воины племен смогли ворваться в город. А когда ворота города рухнули под натиском тарана, то Брэм первым ступил за стены города и повел своих соплеменников вперед. После битвы, когда город был захвачен, Брэм повелел друинам не чинить грабеж и насилие и призвал к себе уцелевших горожан. От них вождь потребовал выкуп. Он пообещал тем кто оплатит и признает его владыкой города, что защитит их дома и их самих. Жители города подчинились и вынесли Друинам выкуп и не подвергся их город разрушениям. И получив обещанную добычу, восславили друины Брэма и назвали его своим предводителем. А после того, как отметили победу, заявил Брэм, что отныне будет восседать в залах Вердела, где некогда восседало городское собрание и, что приглашает в город всех из народа друинов, коли клянутся они платить подати и не враждовать с местными жителями. И остались

многие дрины из разных племен в городе и стали в нем жить, перенимая умения в ремеслах от коренных жителей города и почитая их порядки, но не забывали они и о своих традициях и обычаях.

...В год 71

Повелел вождь Брэм, коего в племенах теперь звали Верховным вождём, отправить в Гальгмар послов, дабы заключить мир и прекратить бессмысленную вражду. Брэм потребовал от Железной лиги признать за ним Вердел и более не посягать на границы земель, где жили Дрины, не строить в этих землях городов и торговых постов без его дозволения и разрешить дринам торговать в Гальгмаре. Но отказал ему Железный совет и не признал его притязаний законными. Разгневался тогда Брэм и призвал племена выступить с ним в поход на Гальгмар. Снова собрались дрины под стенами Вердела, откликнувшись на призыв великого вождя и пошли войною к дивному городу, которому по рассказам не было равных нигде. Когда сам Брэм был в походе, его жена Рогма родила ему сына, которого назвала в честь его отца Брэмом. Этот сын был вторым сыном Великого вождя. Первым был Свабин, который родился в год, когда великий голод настиг дрин и их земли.

...В год 72

Бились дрины с воинством из Гальгмара и одолели его в тяжелом бою, после чего встали недалеко от города. Тогда явились посланники от Железной лиги и предложили Великому вождю мир на тех условиях, которые некогда он им и отослал. Увидев город, что располагался в центре огромного озера на острове понял Брэм, что не взять ему Гальгмар. И тогда согласился он с условиями, но добавил, что уйдет если Гальмарцы не только откроют дорогу купцам из народа дрин, но и отныне будут давать им проходить в город без оплаты и обязуются содержать их двадцать дней за счет городской казны. И когда посланец одобрительно кивнул, он принял их условия. Великий вождь и ушел обратно в земли дрин где вернулся в Вердел и продолжил свое правление.

...В год 73

После того как ушел Брэм из под стен Гальгмара и взял малую добычу, усомнились в нем некоторые дрины. Более всего негодовал вождь Сяггов Токлид, который затаил на Брэма давнюю обиду за свое поражение в поединке. И сказал он Верховному вождю, что не желает больше следовать за ним, а уйдет в свои племенные земли и будет там править независимо, как и правил когда то. Но не пожелал Брэм терять племя Сяггов и напомнил им, что некогда одолел их вождя. Однако

те, не получив обещанного после похода на Гальгмар, встали на сторону Токлида и ушли с ним. Не мог Верховный вождь стерпеть такого позора, ибо знал, что стоит ему позволить такую дерзость, то другие племена увидят в этом проявление слабости, а потому собрал своих верных последователей коих было в достатке и пошел войной на Сяггов.

...В год 74

Все сильнее разгоралась война между Токлидом и Брэмом, и многие пали в те дни, покуда Брэм со своим войском не взял Исквар и не казнил Токлида. С тех пор у Сяггов боле не было вождя и поклялись они пред старыми богами, что не поднимут никогда оружия против Великого вождя и будут слушать его и давать ему дань, которую он им назначит.



...В год 75

Опасаясь новых восстаний и желая укрепить свое положение, Верховный вождь Брэм требует всех своих подданных принести ему клятву верности. Для этого вожди объединенных племен жрецы торжественно явились в Вердел и после пред народом публично клялись в верности Верховному вождю. Потом одарили его богатыми дарами, и, получив его разрешение, вернулись в свои земли.

...В год 76...

...В год 77...

...В год 78...

...Дрин, что стали почитать Двуликого, отринув старых богов в Верделе стало большинство. Среди них была и сама жена Великого вождя Брэма, Рогма, которая в тот же год прилюдно в центральном храме Вердела приняла Двуликого как своего покровителя. Этот поступок сильно поднял авторитет Хранителей в народе и они обратились к Брэму, попросив его позволить им нести заветы Двуликого всем остальным Дринам. И согласился Брэм, не желая ссориться с женою и многими жителями Вердела, и пошли Хранители по землям Дрин неся заветы и идеи Двуликого.



...В год 79

...В год 80

На племенные земли хургов с севера вторглись стаммы из племени праттов. Брэм лично возглавил воинство и отправился в поход, однако когда прибыл на земли хургов, то обнаружил, что северяне уже ушли прочь и двинулся следом. Однако по пути на север сильно занемог и повернул обратно на Вердел.

...В год 81

Ослабев здоровьем, Верховный вождь Брэм объявляет своего старшего сына Свабина наследником.

...В год 82

Жрецы старых богов явились к Брэму и потребовали у того запретить Хранителям вести проповедь вне Вердела указывая на то, что их предки бы не простили им того, что ныне те повернулись к опальному богу. Но Брэм под влиянием своей жены сказал, что в его владениях, каждый может следовать за теми богами, которых считают достойными. В тот же год Рогма родила Брэму еще одного сына, которого называли Киб.

...В год 83...

...В год 84...

...В год 85...

...В год 86...

Жрецы, видя, что всё больше их соплеменников избирают своим покровителем Двуликого бога, а верховный вождь не желает исполнять их требования, решили самостоятельно бросить вызов хранителям. Начали они сеять смуту и слухи среди Дринов и говорить, что Брэм и Рогма были околдованы Хранителями и что те помutilи их разум и подчинили воле Двуликого. Они призывали всех, кто следует за старыми богами и повелели им двинуться на Вердел, дабы сбросить чары с Великого вождя и его семьи и не щадить ни Хранителей, ни тех, кто следовал заветам двуликого. Со временем во многих поселениях на-

чались погромы и столкновения и дабы победить смуту, Брэм двинулся с воинством по племенным землям и лично явив себя соплеменникам решил доказать, что разум его ясен и помыслы чисты.

...В год 87

Но тяготы похода подкосили вождя, который так до конца и не излечился от своего недуга. И, не завершив свой поход, умер Брэм. Как и было завещано, титул Великого вождя унаследовал Свабин, который был с ним в том походе. Но жрецы старых богов увидели в этом знамение и сказали, что Брэм предал богов, которых дрины почитали с самого прихода в мир, и потому те, разгневавшись на него, и обрекли его на гибель. Эта молва быстро разошлась по землям, а все кто искал независимости от Великого вождя, решили воспользоваться ею в своих корыстных целях и выступить против Свабина. Но даже когда многие от него отвернулись, молодой Великий вождь не потерял самообладание. Он вернулся в Вердел и по совету своей названной матери Рогмы, принял Двуликого бога как своего покровителя. Тогда поддержали его Хранители и назвали правителем всех дринов по воле Двуликого. А после разослал гонцов во все земли Дринов, призвав к оружию всех тех, кто был верен его отцу и хранил заветы Двуликого.



...В год 88

Собралось под началом Свабина несметное войско. Оставив Рогму управлять Верделом, Свабин двинулся в земли дринов и одолел жрецов, а также других смутьянов. А когда мир был восстановлен, объявил он, что отныне, все кто молился старым богам будут платить налог раз в год и лишь тем, кто был на его стороне выдал деревянные таблички предъявив которые можно было избежать сборов.

...В год 89

После смуты Свабин отозвал титулы у мятежных вождей и запретил племенам, что были в его подчинении избирать новых, а взамен назначил в разные земли своих верных со-

ратников и братьев, коих называл своими наместниками и при народе привел к присяге.



...В год 90

Повелел Свабин своим наместникам, дабы знать сколько с каких земель дани брать, описать количество домов и на каждый дом в равной мере возложить обязанности по выплате податей. А для сбора тех податей повелел каждому наместнику возвести крепость, куда и должен был простой люд нести положенное Великому вождю. В тех же крепостях наказал наместникам иметь дружину, дабы при нападении на племенные земли те могли дать отпор, а взамен пообещал отчислять часть от податей в их пользу.

...В год 91...

...В год 92

Собрал Великий вождь воинство дринов и двинулся походом на юг в земли королевства Кеграния.

...В год 93

Покуда воевал Свабин, с королем Фромдом из Кегрании, повидал как живут южане и многое почерпнул у них как в военном деле так и в быту. И хотя Дрины были отважными воинами, но не могли биться на равнине с рыцарями, которые были хорошо вооружены и бились конными, а потому взяв обильную добычу с северной части королевства, Свабин повернул свое воинство назад опасаясь, возможного поражения.



...В год 94

Свабин желая уподобится королю Фромду и укрепил свою власть, объявил себя ныне королем всех Дринов, а владения свои повелел именовать Дринией. Помимо того короновал себя Медной короной, отчего и получил прозвище "Медноголовый". В тот же год встретился он с Фромдом и уже как равный заключил с ним мир.

...В год 95

Приблизил Свабин к себе многих умных мужей среди которых был и избранный хранителями представитель. А после в тот же год двинулся с воинством на север дабы взять дань с племени Стаммов, и одолев их назначил им 10 лет платить дань мехами, воском и медом...



Источник:



Королевская
Библиотека
Вердела

Свиток первый

Восстание волшебников

...За все время существования королевства Дриния обычные люди не раз конфликтовали с волшебниками. Одаренных особыми силами было не так много, поэтому люди всячески притесняли их. Человеку свойственно бояться всего сверхъестественного, и жители королевства не были исключением. Поэтому место волшебников в обществе всегда было поводом для жарких споров. Но более всего их опасались знать и Хранители - служители культа Двуликого бога, которые боялась магии как огня и настаивала против них простой народ. Но все же, несмотря на все старания, многие в королевстве имели свое мнение: кто-то хотел заковать всех волшебников в кандалы или изгнать их прочь, другие же предпочитали жить в их обществе и пользоваться их волшебными способностями.



И вот в те самые времена на юге королевства у Графа Тэрли родился второй сын по имени Турмар. С ранних лет его растили как будущего землевладельца и рыцаря. И вот однажды предназначенное ему будущее стало реальностью, и все бы хорошо, если бы в один день юноша не обнаружил в себе способности к волшебству. Узнав об этом, все его родственники, друзья и подданные стали искоса поглядывать на него, не понимая, как реагировать. И действительно, впервые волшебником был не простолюдин, а знатный человек, соединивший в своих руках власть, данную по праву рождения, и власть над тайными силами, что даровал древний бог Сивид. Постигая волшебство в тайне, Турмар достиг невероятных результатов. И все же в королевстве магия была

проклятием для того, кто ее использовал. С годами знать и простолюдины стали побаиваться и даже ненавидеть Турмара за его силу. Сам же он опасался того, что обретенная мощь однажды может затуманить его разум, свести его с ума и превратить его в алчного и властолюбивого безумца. Именно тогда он решил пользоваться магией только при крайней необходимости. Он понял, что каждый волшебник в Дринии однажды в жизни сталкивается с желанием использовать свой дар в корыстных целях. Турмар твердо решил, что любая магия должна находиться под неустанным контролем и служить на благо королевства.

Начать этот путь он решил с того, что лично прибыл к королю Конрату и дал тому клятву, что до конца своих дней будет верен роду короля и никогда не пойдет против короны. Надо сказать, что сам король к этому моменту уже давно с опаской следил за Турмаром и с огромным облегчением принял его слова. Рыцарь предложил свою помощь, дабы урегулировать возникающие конфликты между обычными жителями Дринии и магами. Для начала он предложил создать Орден волшебников, который бы контролировал использование магии на территории королевства и отчитывался перед королевским двором. По мнению Турмара, это бы показало, что верная служба своему королю может сделать обладателей магии не опасностью, но пользой для королевства. Король долго обдумывал его предложение и несмотря на отговоры Великого хранителя Йатра решил, что создание Ордена позволит ему узнать точное количество волшебников в королевстве и контролировать их. Он дал согласие.



Получив полномочия, Турмар сразу же принялся искать выдающихся волшебников для нового Ордена. Он обходил поселение за поселением, стремясь найти людей не столько со способностями к магии, сколько стремящихся изменить мир в лучшую сторону для каждого жителя Дринии, независимо от силы их волшебных способностей.

Первой в Орден вступила великая волшебница Нарла. До встречи с Турмаром она жила как отшельница в большом шатре на болотах. Она искала в северных землях королевства тех, кто только открыл в себе способность к магии. Волшебница укрывала их и помогала им научиться использовать свою силу во благо. Помимо этого, Нарла учила волшебников, которых приютила, скрывать свою суть от враждебно настроенных людей и избегать ненужных конфликтов. Главной идеей ее обучения было то, что она видела магию как созидающий инструмент. По ее мнению, та была дана Сивидом — богом снов и иллюзий, — чтобы помогать окружающим, и ни в коем случае не должна была служить ее обладателю в корыстных целях. Турмар нашел ее через одного из ее учеников и признал в ней женщину, обладающую невиданной волшебной силой и еще более выдающимися идеалами. Изначально она опасалась, что молодой рыцарь пришел, чтобы навредить, однако, узнав о его магических силах, приняла его. Она согласилась помочь Турмару в его начинаниях и вступила в Орден, а многие из ее учеников последовали за ней.



Второй великой волшебницей, которая пришла к Турмару, была Халбира. Девушка обладала невиданной красотой и даром убеждения. Она была покровительницей магов в южной части королевства и часто выступала от их имени в качестве переговорщика. Многие из магов были благодарны ей за покровительство. Именно благодаря ее стараниям удалось избежать открытых столкновений между магами и простым населением, включая и знать. В отличие от Нарлы, она сама

разыскала Турмара и предложила ему принять ее в ряды Ордена. Рыцарь был настолько восхищен талантами молодой девушки, что, невзирая на ее юный возраст, принял Халбиру в Орден. Более того, со временем молодые люди очень сблизились и в итоге даже признались друг другу в любви.

Прошло еще три с лишним года, прежде чем в Орден вступил четвертый, последний великий волшебник. Юношу звали Маграмбор, и родом он был с самого севера. Никто даже толком не знал, в каком селении он родился. Его знания о волшебстве были настолько велики, что многие позже решили, что его учили легендарные ведьмы из Диких земель. Впервые Турмар встретил его, когда тот защищал небольшую северную деревеньку от нелюдей-налетчиков из Диких земель. Израненный волшебник самоотверженно бился, пытаясь защитить селян от незавидной участи и, несомненно, проиграл бы, если бы рыцарь не подросел со своими людьми. От тяжелых ран Маграмбор чуть было не скончался, но рыцарь доставил его к Нарле, и та успела излечить храбреца. Когда юноша поправился, то много времени провел в обществе Турмара. Рыцарь — глава Ордена — многое почерпнул из этих бесед. Несмотря на свой возраст, Маграмбор знал очень многое о природе волшебства. Он поведал Турмару о волшебных кристаллах, которые гномы добывали в Алмазных горах, что лежали к северо-востоку от королевства людей. Эти кристаллы неведомым способом позволяли раскрыть способности к магии и многократно увеличить мощь волшебника, который их использовал. И тот было решил, что именно они позволили Маграмбору выстоять в недавнем бою против северных налетчиков, но, испытав его, убедился, что тот не только одарен, но и превосходит самого Турмара в силе волшебства. Турмар и Нарла со временем не только обучили Маграмбора, но и многое открыли для себя. Более всего волшебники удивлялись, что сам юноша не мог объяснить, откуда ему известно столько о природе волшебства. Но что еще более странно, ему почти ничего не было известно о собственном детстве: лишь смутные образы приходили на ум, когда он силился вернуть воспоминания. Уже вскоре он проявил себя как отличный руководитель, искусный оратор, а также поборник справедливости и был признан Турмаром, Халбирой и Нарлой как великий волшебник. Теперь их стало четверо, и они организовали верховный совет волшебников, который позже получил название Совет четырех. Основной его задачей было объявлено сохранение мира между магами и простыми людьми.

Решением совета и с благоволения короля в Северных землях, во владении, принадлежавшем Турмару, была воздвигнута башня, которая должна была стать главным местом жизни Ордена. Она имела восемь стен, а потому была прозвана в народе Восьмигранной башней. Эта твердыня была самым северным укреплением Дринии, а потому волшебникам волей-неволей пришлось стать защитниками северных границ королевства.

Изначально ответственность за патрулирование северной границы королевства лежала на Маркграфе Тирмака Рое Бэмсли — шурине короля. Однако Маркграф часто пренебрегал своими обязанностями, мотивируя свое бездействие тем, что дикари-нелюди с Севера никогда не приближались к северным городам и замкам и, более того, никогда не стремились обжиться на севере королевства. Обычно рейды варваров заканчивались парой-тройкой разграбленных купеческих караванов и деревень, после чего те уходили в Дикие земли, где их след пропадал. По правде сказать, Роя куда больше интересовали южные походы короля, в ходе которых ему удавалось раздобыть столько военных трофеев, что те с лихвой покрывали несобранные с разоренных земель налоги. Таким образом, уходя в походы на юг, он оставлял поселения без защиты, и если люди, жившие близко к его замку, могли укрыться за его стенами, то все остальные оставались один на один с врагом. Таким образом, волшебники не только построили себе дом, но и стали щитом для всех людей Севера.

За несколько лет волшебники во главе с Турмаром смогли сделать многое. Контролируя использование магии и изолируя алчных и опасных для общества магов в подземельях башни, они заслужили признание общества и доказали всем, что волшебство, поставленное под контроль, может сослужить добрую службу. Да и чего таить, дел для волшебников было много. Их помощь требовалась всюду — призвать дожди на засыхающие поля, поймать самых опасных разбойников, с которыми никто не мог управиться, исцелить раны и болезни. Так, помогая простому люду, они добились того, что многие перестали их опасаться, а некоторые, в особенности крестьяне из Тирмака, стали воспринимать их как своих защитников и покровителей. Однако такое положение дел не устраивало феодальную знать. Если раньше простой люд во всех бедах винил волшебников, то теперь, когда волшебники показали себя с хорошей стороны, у людей открылись глаза. Они поняли, что настоящей проблемой является безмерная жадность землевладельцев, обиравших их до последней нитки.

Но больше всех в сложившейся ситуации негодовал Рой Бэмсли. Простолюдины Тирмака больше не желали платить ему и его вассалам налоги, а также отбывать повинности. Они говорили, что Бэмсли не предпринимал никаких действий для их защиты от северной угрозы, в то время как волшебники оберегали их. Разгневанный маркграф приказал своим воинам и рыцарям силой взять то, что ему причиталось по праву. Крестьяне, думая, что волшебники защитят их и от этой напасти, решились было сопротивляться, однако у них, плохо вооруженных и не обученных, ничего не получилось. Лишь немногим бунтовщикам удалось бежать к Восьмигранной башне. У ее стен они попросили волшебников об убежище. Однако, Турмар, опасаясь конфликта с маркграфом, королем и местной знатью, отказал им. С ужасом великие волшебники и другие обитатели башни наблюдали, с какой жестокостью были перебиты восставшие у подножия твердыни.



С тех пор в совете волшебников все изменилось. Маграмбор, Халбира и Нарла осудили поступок Турмара. Глава Ордена пытался объяснить, что иного выхода просто не было, и что стоило им впустить бунтовщиков в башню, как они навлекли бы на себя гнев короля. И если Нарла, осмыслив произошедшее, смогла принять этот ответ, то Маграмбор и Халбира настаивали на том, что своим поступком Турмар предал идеалы Ордена. Пропорив несколько часов, они так и не смогли примириться, и каждый остался при своем. В этот же день разочарованная Халбира сообщила Турмару, что разрывает намеченную помолвку. Она уже давно заметила, что рыцарь часто пренебрегает идеями Ордена в угоду знати, к которой принадлежал. Девушка упорно не желала осознавать, что Турмар старался избегать открытых конфликтов между феодалами и волшебниками. Больше всего рыцарь боялся, что недовольные величием волшебников феодалы попытаются использовать свое влияние и потребуют от короля, чтобы тот распустил Орден.

Ссора в совете вызвала распри и среди остальных волшебников. Кто-то поддерживал Турмара, но большинство взывали к справедливости. Многие из них в прошлом были простолюдинами и познали на своих спинах тяжесть ярма. Они сочувствовали убитым крестьянам и потому поддерживали Маграмбора и Халбиру.



Через несколько дней за Турмаром прибыл королевский гонец. Глава Ордена предполагал, что Рой Бэмсли уже сообщил королю о беспорядках, о том, что люди в его марке перестали повиноваться, считая, что волшебники защитят их от законной уплаты налогов и поддерживают в случае восстания против маркграфа, а потому ожидал худшего. Реальность оказалась совсем иной, и все же весть была печальной. На Юге, в графстве Ринт, умер его отец граф Тэрли, и родственники Турмара желали видеть его на погребении. Собравшись в путь и посмотрев на башню, он оставил последние распоряжения Нарле и, вскочив на коня, поехал вслед за гонцом.

На следующий день Маграмбор предложил волшебникам послать помощь оставшимся в живых крестьянам и всячески поддержать их в нужде, а также предложить выжившим пищу и кров. Маги поддержали его предложение и отправились в ближайшую деревню, неся продукты и приглашая крестьян укрыться в башне от непогоды и холода. Их благородные начинания прервали люди маркграфа: они приказали им развернуться и убраться обратно в башню, заявив, что в этих землях только Рой Бэмсли имеет право казнить и миловать. Маги негодовали, а местные люди просили защиты и помощи. Дело шло к драке, но вдруг из группы магов вышел Маграмбор. Используя завораживающую силу своего голоса, он угрозами заставил слуг маркграфа отступить и убраться восвояси.

К вечеру волшебники помогли крестьянам в соседних деревнях, излечили их раны и накормили, а тех, у кого не осталось крова, отвели в

башню. На следующий день Маграмбор объявил всем, что собирается отправить прошение к королю. Вместе волшебники составили письмо, в котором просили разобраться его в произошедших событиях и наказать маркграфа. Также они требовали от короля подписать и узаконить «Хартию о правах», составленную ими. Она должна была гарантировать каждому человеку право на честный суд и ограничить произвол со стороны феодалов. Нарла, зная вспыльчивый характер короля, понимала, что такими действиями маги только вызовут его гнев. Она всячески пыталась уговорить всех дождаться Турмара и попросить его лично поговорить с королем, так как тот имел высокий авторитет в кругах знати. Но никто не послушал ее, волшебники во главе с Маграмбором и Халбирой искренне и наивно верили, что простые люди поддержат их начинания и что король, опасаясь массовых восстаний, узаконит хартию, а также накажет своего шурина. Когда работа над документами была закончена, Маграмбор достал трех почтовых голубей, которых держали на особый случай и, привязав все три копии, выпустил их с вершины башни. Когда последний голубь взмахнул крыльями, пути назад больше не осталось.

Птицы, прилетевшие в Вердел к королевскому двору, вызвали настоящий переполох. Король срочно созвал совет из всех своих приближенных. В этот же момент прибыл гонец от Роя Бэмсли, который сообщил о полном неповиновении как магов, так и крестьян в Тирмаке. После этого сообщения король твердо решил для себя, что ни на какие переговоры с волшебниками и их сторонниками он не пойдет, на что бывшие при дворе феодалы единодушно ответили согласием, видя в хартии ущемление своих прав и не желая идти на уступки. Посовещавшись еще, почти все они согласились, что на этот раз совет волшебников превысил свои полномочия и Орден должен был быть распущен. Конрат приказал всем вассалам прибыть в свои земли и собрать ополчение, готовое защитить интересы короны по первому зову. Также было приказано разыскать Турмара и срочно доставить его ко двору.

Когда все разъехались, Конрат призвал одного из своих рыцарей по имени Колрэд, который хорошо проявил себя во многих битвах и славился ратными подвигами. Именно ему король Конрат приказал отправиться с двумя сотнями воинов и немедленно арестовать Маграмбора с Халбирой, фактически поднявших восстание на севере королевства.

Уже через несколько дней Колрэд и его оруженосец Брэм вместе с отрядом добрались до стен Восьмигранной башни. Рыцарь не желал кровопролития и, будучи наслышанным о силе Маграмбора и других волшебников, понимал, что с двумя сотнями королевских воинов ему вряд ли удастся захватить башню и силой заставить волшебников сдаться. Поэтому он решил пойти на переговоры с восставшими, чтобы уговорить магов сдаться на милость короля, или хотя бы потянуть время и дожидаться подкреплений от Роя Бэмсли. Пытаясь прийти к мирному решению, Колрэд с Маграмбором все больше времени проводили в беседах. Однако, несмотря на все попытки рыцаря уговорить молодого волшебника сдаться, тот по-прежнему настаивал на своей невинности и отстаивал идеи равенства перед законом, изложенные в хартии. Обладая невиданным красноречием, волшебник все больше убеждал Колрэда в том, что идеи, которые он предлагает, имеют право на жизнь и что король неверно поступил, отвергнув его предложение о расширении прав простого люда.

Сам Колрэд был малоземельным рыцарем. Имея в своем распоряжении лишь небольшое поместье, каждый день он видел, как живут простые люди. Ему не были чужды страдания крестьян, угнетаемых своими феодалами в соседних землях. И если Колрэд все больше воспринимал идеи Маграмбора и в итоге даже согласился поддержать его, то юный оруженосец Брэм, будучи выходцем из знатного и богатого рода, напротив, все больше разочаровывался в своем господине. Уже через несколько дней переговоров он, как верный подданный королевства, написал донесение королю Конрату, в котором сообщил о невыполнении Колрэдом приказов и о его предательстве. Узнав о происходящем, Конрат приказал оруженосцу немедленно арестовать Колрэда и взять на себя управление отрядом. Но этого показалось ему недостаточно, и он послал своих людей за семьей рыцаря, желая продемонстрировать свою силу всем, кто отказывался повиноваться его власти. В помешательстве Конрат приказал убить всю семью рыцаря: двух его дочерей и жену. В тот день люди короля не знали жалости, поместье Колрэда объял огонь, и не было пощады ни его семье, ни тем простым людям, что служили ему верой и правдой. Новость о невероятной жестокости короля быстро распространилась по землям. К этому времени Брэм, воспользовавшись присланной ему королевской грамотой, уже сместил Колрэда и возглавил отряд, отправленный за мятежниками. Желая произвести впечатление на короля, он выдвинул волшебникам ультима-

тум и осадил башню. В это время, Колрэд, сидя под стражей, узнал, что случилось с его семьей от одного из караульных. Убитый горем, в ярости он разбросал охранявших его палатку стражников, схватил свое снаряжение и ринулся прочь из лагеря. Волшебники, признав его, впустили Колрэда в башню. Проклиная Брэма и короля, Колрэд обратился к восставшим и призвал их с оружием в руках сбросить с трона жестокого тирана и его знатных сподвижников, не желавших делиться властью с жителями Дринии. Сам же рыцарь поклялся, что не успокоится до тех пор, пока лично не пронзит короля своим мечом. Этой ночью Нарла пришла к Маграмбору и Халбире, она была сильно взволнована и не могла скрыть своей тревоги. Миротлюбивая волшебница не желала новых жертв и уговаривала молодых магов сдаться, но распаленные речами Колрэда, волшебник и волшебница наотрез отказались внимать ее советам. Тогда Нарла сказала, что не желает зла ни волшебникам, ни осаждающим крепость людям короля. Попрощавшись со всеми обитателями башни, она поднялась на вершину башни и растворилась в воздухе. С тех пор великую волшебницу Нарлу больше никто не видел.



К обеду следующего дня срок ультиматума, выдвинутого Брэмом восставшим, истек, и тот, получив от маркграфа подкрепление в сотню человек, решился на штурм. Весь день кипело сражение, и, хотя волшебников и их сподвижников было не больше четырех десятков, они не сдавались. Даже когда рухнули ворота башни, Брэм и его люди не смогли прорваться внутрь. Путь им преградил Колрэд. Те, кто воевал с ним бок о бок много лет, сразу не узнали его в черном траурном одеянии, с которым он не расставался впредь. Лишь герб, вышитый поверх туники, да расписной щит за спиной по-прежнему напоминали о рыцарском достоинстве воина. Он с неистовством бросился на них, круша щиты и шлемы своим двуручным мечом, пока враги не обратились в бегство.



К вечеру изрядно потрепанные отряды короля и маркграфа беспорядочно отступили и в башне воцарилась тишина. Лишь каждому третьему из защитников Восьмигранной башни удалось выжить, но враг их был сломлен. Увидев силу волшебства, люди короля в ужасе бежали куда глаза глядят. Брэм больше не видел иного выхода, кроме как отправиться к королю и просить его о помощи. Прибыв ко двору, он рассказал об увиденном. Давно королевский зал не видел таких разрушений. Король крушил мебель и проклинал всех, кого мог. Когда он успокоился, то приказал созвать войско. Выбора не оставалось, волшебники, воодушевленные победой, не желали подчиняться, и тогда Конрат решил утопить восстание в крови. Тем временем не отставали и мятежники. После штурма башни всем окончательно стало ясно, что миром дело не решить. Маграмбор нашел поддержку среди крестьян Тирмака. Уставшие от поборов и несправедливости маркграфа, люди охотно вступали в ополчение. Теперь волшебники и их сторонники уже не просто хотели принятия хартии, но желали свергнуть короля и знать. Они провозгласили, что собираются установить республику, в которой каждый житель Дринии будет равен другому, будь он хоть знатным, хоть простолюдином или волшебником. А до тех пор, пока цель не будет достигнута, они передали все полномочия Маграмбору, как самому достойному и великому из них.

Именно в этот момент к королевскому двору явился Турмар. Он узнал о событиях на полпути в свое родное графство и сразу же отправился к королю. Заверив Конрата в своей преданности, он долгое время пытался уговорить его попытаться решить дело миром, опасаясь, что в случае открытого конфликта волшебство попадет под запрет в королевстве раз и навсегда, а все маги станут жертвами гонений. Но король был непреклонен. Не прошло и трех недель, как разразилась война,

огонь объял весь север королевства, и, хотя волшебники и ополченцы сражались отчаянно, им не хватало оружия и выучки. Более того, уже в первых битвах стало ясно, что магических кристаллов, закупленных у гномов в Алмазных горах, не хватит, чтобы одолеть королевское войско. И чтобы хоть как-то компенсировать слабость своих сторонников, Маграмбор прибег к помощи запретных знаний. Понимая, что ему не победить без помощи магии, он создал могущественные костяные амулеты, позволяющие волшебникам забирать часть души каждого поверженного воина и использовать эту жизненную силу в своих целях наподобие той, которую они черпали из магических кристаллов. Теперь, чем больше воинов гибало на поле боя, тем сильнее становился Маграмбор.

Своим сторонникам он говорил, что то, что он делает — необходимое зло, что иного способа победить короля и его войско нет. Кто-то принял это, но многие, в том числе и некоторые маги, отвернулись от него, так как верили, что если у погибшего забрать часть души, то он не сможет пройти через Врата падших и будет вечно скитаться, не обретая покоя. Те, кто стал остерегаться Маграмбора, прозвали его и его последователей чернокнижниками. Сам же он сильно изменился. Некогда ценивший жизнь превыше всего, теперь Маграмбор был готов пожертвовать кем угодно во имя достижения цели. Изменился он и внешне. Будучи обезображенным в битвах, он стал скрывать лицо под черной маской, по которой его впредь и узнавали.

Один страх сменил другой — те, кто раньше остерегались жестокости короля Конрата и самосуда со стороны знати, теперь боялись Маграмбора, нарушившего законы мироздания. По всему королевству разошлись истории о том, какие ужасные вещи вытворяют этот чернокнижник и его приспешники на поле боя. Этим решил воспользоваться король. Несмотря на долгие уговоры Турмара, своим указом он объявил всех волшебников, за исключением лично одобренных им, вне закона. На фоне общей паники, волнений и множасьих слухов о предательстве магов по всему королевству начались погромы, а каждого человека, которого подозревали в использовании магии, стремились вздернуть на ближайшем дереве. Движущей силой этого процесса стали Хранители — преданные слуги Двуликого бога, покровителя всех людей Дринии. Долгие годы они посвятили борьбе с культами старых богов и последним оплотом таковых считали Восьмигранную башню, где маги несмотря на видимую лояльность к

Двуликому богу втайне продолжали чтить традиции поклонения Сивиду - богу снов, иллюзий и волшебства. Хранители всегда искали повода разделиться с волшебниками и вот наконец те потеряли поддержку короля и стали легкой мишенью. Люди беззаветно верившие в избранность этих служителей культа и следовавшие заветам Двуликого, добровольно вступали в отряды под предводительством хранителей и отправлялись на север, чтобы там влиться в ряды королевского воинства.

Именно этого опасался Турмар. Теперь отношение к волшебникам резко изменилось. Если когда-то люди просто недолго любили и побаивались их, то теперь, поощряемые хранителями и зная, что они возненавидели магов. Мог ли Турмар представить, что все случится так быстро и что равновесие, за которое он так боролся в течение многих лет, исчезнет в один миг. Теперь у любого, кто использовал волшебные силы, был простой выбор: или бежать, или сражаться до последнего, примкнув к Маграмбору. Больше никто не сдерживал себя. Никогда еще на земле Дринии не проливалось столько крови. Но у Турмара уже не было выбора, он понимал, что не может нарушить клятву, данную королю. Теперь единственным способом остановить кровопролитие было как можно быстрее подавить восстание. Скрепя сердце, он решил и дальше биться на стороне короля против своих бывших сподвижников и друзей.

В своем стремлении к победе Маграмбор решался на самые ужасные гнусности, которые только может позволить волшебство. Подчиняя себе души павших, чернокнижник заставлял их сражаться на поле боя под своими знаменами. Самым же страшным творением Маграмбора стал Колрэд. Слепленный жадой мести, он не знал жалости, а его сердце зачерствело. Многие славные рыцари, некоторые из которых когда-то были его соратниками, пали от его меча. Однако от боя к бою его израненное тело подводило его все сильнее и сильнее. Обратившись к Маграмбору, он попросил того дать ему сверхчеловеческие, неведомые силы, и чернокнижник исполнил его желание. После того как Маграмбор совершил темный ритуал, рыцарь потерял часть своей человеческой сущности. Став наполовину духом, он не испытывал более обычных человеческих потребностей — силы свои он черпал, пожирая души поверженных врагов. Теперь последнее, что видели павшие от его меча, — это костяной амулет, закрепленный на рукояти.



И все же, несмотря на все ухищрения, восставшие продолжали проигрывать, пока наконец не были отброшены к Восьмигранной башне. У подножия башенного холма разгорелась битва, решившая судьбу всех волшебников королевства. Две тысячи воинов короля прорывались к башне через редкие ряды защитников. Впереди шли Конрат и Турмар, окруженные верными рыцарями. Вот они уже прорвались на первые этажи Восьмигранной башни, как вдруг ужасный гул раздался над полем брани. Это Маграмбор пожелал обезопасить укрывшихся наверху волшебников и самого себя. Башня с грохотом раскололась на две части. Верхняя, оторвавшись, медленно начала подниматься над землей. Рыцарей и самого короля это событие застало как раз в тот момент, когда они поднимались по лестнице. С грохотом король и Брэм, который теперь служил его щитоносцем, покатались вниз, а Турмар и Дорб, один из рыцарей короля, удержались на верхних ступенях. Времени на раздумья не было, Турмар желал как можно быстрее закончить битву. Окликнув Дорба и других, он стал быстро подниматься вверх. Брэм помог королю подняться, в это же время к ним подоспел Фрид, один из королевских рыцарей.

Опасаясь, что нижние конструкции башни могут рухнуть, они как можно скорее выбрались наружу, но не успели пройти и пяти шагов от ворот, как Фрида сразил мощный поток волшебной энергии, выпущенный одним из волшебников с вершины башни, и тот, казалось сраженный насмерть, с грохотом рухнул вниз. У башни короля встретила еще одна группа воинов, большая часть которых продолжала биться с окруженными у башни волшебниками и крестьянами. Но вот среди окруженных выделялась мрачная фигура, от которой, казалось, исходила сама тьма. Брэм в ужасе признал своего бывшего господина, и тот, уловив момент передышки, перехватил его взгляд. Резким ударом меча Черный рыцарь оборвал жизни двух молодых воинов, а вторым

ударом оттеснил наседавших на него противников. Ужас охватил всех вокруг и будто бы сковал каждого из воинов короля. Они не могли противостоять ему, а просто пятились назад. Черный рыцарь шел вперед, не встречая сопротивления, пока, наконец, между ним и королем не осталось меньше десятка шагов. Только Брэм смог сбросить оцепенение и встал перед королем, прикрыв его щитом. Он сразу же почувствовал на себе жгучий холодный взгляд, исходивший из-под шлема своего врага. Лишь вера в то, что он стоит за правое дело, не позволила ему отступить прочь. В следующий миг его щит раскололся надвое, щепки разлетелись в разные стороны, а сам Брэм от удара невероятной силы выронил свой меч и упал к ногам короля. На поле боя вновь застыла злобная вязкая тишина. Король и Колрэд медлили. Некогда великий Конрат, державший Дринию в повиновении своей железной рукой, теперь казался жалким стариком на фоне темной фигуры. Развязка должна была вот-вот наступить, Колрэд поднял над головой свой двуручный меч, а король, пораженный невиданной доселе силой, упал на колени и выпустил из рук оружие. Но именно в этот момент на вершине башни разыгрались события, повлиявшие на ход всей битвы.

верхнюю площадку, оказалось, что его спутник где-то отстал и он остался совершенно один. Наверху его встретило более десятка волшебников, среди которых были и Маграмбор с Халбирой. Он хотел было опустить меч и предложить магам сдаться, но те даже не пожелали его выслушать. С криками о предательстве они направили против него свои магические силы. Каково же было их удивление, когда ни одно из заклинаний не причинило вреда их бывшему предводителю. Мало кто знал, но перед битвой из южных земель Турмару доставили удивительный рогатый шлем, который защищал его обладателя от любой магии, но параллельно с тем лишал его возможности пользоваться особыми силами. Удивленные тем, что Турмар никак не пострадал от их заклятий, волшебники бросились на него с посохами и мечами. Это было опрометчивым решением, ведь их бывший предводитель всю жизнь обучался искусству боя. Разгневанный нежеланием своих взбунтовавшихся подопечных хотя бы выслушать его, он не стал щадить их и разил направо и налево. И только когда его меч достиг знакомую фигуру в синих одеяниях, пелена ярости спала с его глаз. Смотря на рукоять и лезвие, глубоко вошедшие в живот девушке, он медленно посмотрел на ее лицо. Халбира была также прекрасна, как и



Турмар и Дорб, прорвались вверх по лестнице к вершине башни, однако, когда Турмар вышел на

в тот день, когда они впервые повстречались. Она тоже смотрела ему в глаза и тянула к нему руки,

хватаясь за его тунику и кольчугу, а сама как будто пыталась что-то ему сказать, продолжая почти безмолвно шевелить губами. Прошло всего несколько секунд, прежде чем жизнь покинула ее, и она упала в руки Турмара. Проклиная небеса, он от бессилия и ран сел, держа бездыханную волшебницу на руках, не в силах больше сражаться. Этим воспользовался израненный в бою Маграмбор. Несмотря на старые раны и сломанную руку, он подобрался к рыцарю и из последних сил нанес тому удар своим посохом по спине. Турмар взвыл от боли, а израненный чернокнижник, вложив все свои силы в удар, потерял равновесие и упал на своего врага. На каменном полу башни они сцепились в последней схватке не на жизнь, а на смерть. Рыцарь с криком навалился на чернокнижника, стянул черную шлем-маску с головы Маграмбора и начал душить его. Тот пытался сопротивляться, но был куда слабее рыцаря, а сломанная рука делала его и вовсе беззащитным. Задышавшись, чернокнижник в последний раз осыпал Турмара проклятиями и назвал предателем всех волшебников, а также народа Дринии, после чего, громко всхлипнув, перестал сопротивляться. С последним вздохом Маграмбора чары начали ослабевать и верхняя часть башни, до того поддерживаемая его неизмеримой волшебной силой, медленно подалась вниз. Сидя рядом с поверженным волшебником, Турмар в последний раз осмотрелся вокруг. Все то, что он некогда создал, все это теперь лежало в руинах — лучшие друзья и любовь всей его жизни безмолвно лежали вокруг, сраженные его рукой. Это был не только его конец — он понимал, что теперь будет с оставшимися в Дринии волшебниками. Наверняка прольется еще много крови, прежде чем наступит мир. В полной мере осознав это, он почувствовал тяжесть на сердце.

Башня с ревом рухнула вниз, погребая под своими обломками множество славных воинов с обеих сторон. По удивительному стечению обстоятельств, один из фрагментов рухнул на Колрэда, уже занесшего меч над королем, сам же Конрат и Брэм отделались синяками и ушибами. Когда черный рыцарь погиб, оцепенение спало с людей короля, и они с воодушевляющими кликами бросились на оставшихся в живых повстанцев, обратив их в беспорядочное бегство. Когда битва утихла и вернулись преследовавшие врагов воины, король взобрался на огромный валун, обломок башни. Он хотел было произнести речь, но, увидев, как мало его подданных уцелело, потерял дар речи. Так бы он и стоял безмолвно на руинах Восьмигранной башни, если бы тишину не прервал плач младенца.



Все уцелевшие с удивлением увидели, что из-под завалов у подножья холма выбрался Дорб, которого уже причислили к погибшим. Прихрамывая, он пошел вперед, держа на руках маленький сверток. Оказалось, что, когда рыцарь отстал от Турмара, он вступил на лестничной клетке в бой с бросившимся за ними чернокнижником. Когда он поразил его, то услышал хныканье ребенка в одной из комнат. Зайдя внутрь, рыцарь нашел маленькую девочку. У самого Дорба в это время была дочь такого же возраста, а потому он сжалился над малышкой и решил вынести ее из башни в безопасность во что бы то ни стало. Но когда воин поднял девочку на руки, Турмар уже свершил свое правосудие над Маграмбором. Каменный пол под ногами Дорба ушел вниз, и он, укрывшись щитом и забившись в угол комнаты, отдал свою судьбу и судьбу девочки в руки Двуликого Бога. Руководствуясь только ему ведомыми мотивами, тот сохранил им жизнь. И хотя рыцарь на время потерял сознание, оба через некоторое время смогли выбраться из-под обломков. У короля не было слов, чтобы описать свои чувства, поэтому он просто приказал рыцарям и их ополчению разойтись по домам, провозгласив низложение Ордена волшебников. Маленькую девочку он передал на воспитание Дорбу, а тот, в свою очередь, взял ее в свое поместье и, назвав ее Ирлой, воспитывал как свою вторую дочь.

Так орден волшебников прекратил свое существование, а их наследие оказалось под запретом. Новый закон, изданный Конратом, был беспощаден к любому, кто обладал даром, будь он знатным или простолюдином, новорожденным или глубоким стариком. Смерть — единственное, что ждало их. Те из волшебников, кто уцелел, бежали прочь из страны в надежде укрыться в других краях. Считается, что с той войны на земли Дринии еще ни разу не ступала нога мятежных волшебников. Однако некоторые жители Тирмака уверяют, что видели, как одним зимним днем

неизвестные люди вернулись к руинам башни и, проведя там не больше недели, ушли в северном направлении. Кто-то считает, что они вернулись, чтобы почтить своих погибших товарищей, другие полагают, что вернулись за телом своего проводителя Маграмбора, которое так и не было найдено после битвы. Что касается основателя Ордена волшебников, Турмара, то он был погребен с особыми почестями, невзирая на то, что сам был одним из них. Ему посмертно был дарован титул защитника Дринии, а меч, которым он бился во время сражения, и шлем, что защищал его от магии, были выставлены в королевском замке. Стоит сказать, что после той битвы осталось множество дивных артефактов, среди которых были десятки посохов и других магических приспособлений.

Медленно север Дринии стал оправляться от пережитых разрушений, но память и шрамы, что оставила война, забудутся не скоро....



Свиток второй

Завоевание Севера

Далеко на севере, за холмами и лесами, лежат таинственные Дикие земли. Сейчас стук топоров и скрежет кирок в этих местах сменили тишину и покой, царившие здесь сотни и тысячи лет. В давние времена, когда на Севере хозяйничали эльфы, все было иначе. Мало кто из жителей Дринии тогда знал, что совсем рядом рос и крепчал великий город эльфов Сальворн. Никто точно не мог ответить, где расположен этот город, для многих он был легендой, сказкой из старых, запыленных книг, преданием древних народов. Но Сальворн поистине существовал, а правил этим городом-государством с самого его основания великий совет друидов. Избранные своим народом и получившие благословение древних богов, они имели неограниченную власть. Друиды мудро правили своими подданными, под их властью эльфы подчинили себе все окружавшие их племена нелюдей, среди которых были орки, гноллы и ракшасы. Покоренные стали рабами и не знали милости от своих господ. Но и те, кто не попал в руки жителей Сальворна, вынуждены были бороться за свое существование. Лишенные земли и крова, они искали иной способ выжить и хватались за любую возможность раздобыть еды или денег. Чтобы прокормить себя и семьи, они собирались в плохо вооруженные банды и раз за разом совершали налеты на Тирмак, северную марку Дринии.

Здесь правитель, Рой Бэмсли, плохо охранял свои рубежи, а потому местные селения стали легкой и богатой добычей для северных варваров.

Так было до тех пор, пока волшебники Дринии не воздвигли Восьмигранную башню и не стали покровительствовать простым людям в Тирмаке. Но и в те годы варварам порой удавалось поживиться. А когда в огне войны пали могущественные маги и вся Дриния залечивала раны, нелюди, не боясь ничего и никого, совершали все более смелые и грозные набеги. Многие племена даже поселились на севере королевства. Захваченные ими земли давали хороший урожай и годились для выпаса скота куда больше, чем лесистые земли близ Сальворна.

Увы, решение варваров было опрометчивым. Уже через два года после восстания волшебников в дело вмешался король Конрат. Видя, что дикари, не боясь, построили свои деревни на землях марки, и устав от бездействия маркграфа Бэмсли, он решил лично разобраться с этой проблемой. Король созвал небольшой отряд из рыцарей, во главе которого поставил Дорба, одного из своих самых верных слуг. Тот, попрощавшись со своими дочерьми и подданными, не мешкая выдвинулся на северные рубежи марки, готовый огнем и мечом изгнать нелюдей из Тирмака и Дринии.

Рыцари налетели на племенные селения

варваров, как буря среди белого дня. Те сопротивлялись изо всех сил, но что могли они противопоставить плотным кольчугам и крепким щитам королевских подданных? Заточенные и обожженные деревянные копьа, грубые дубины да каменные топоры? И хотя нелюдей-северян было намного больше, воля короля Конрата была исполнена, варвары были разбиты и бежали.



Но Дорбу мало было одной победы, он хотел раз и навсегда уничтожить дикарей. Он желал найти то место, откуда они приходили, и отправить их в такую даль, чтобы они больше никогда не решились идти в Тирмак. Эта идея полностью овладела им, а потому он потратил массу времени в попытках узнать, где же находятся селения варваров в Диких землях. Он стал допрашивать каждого плененного дикаря. Однако ни уговоры, ни угрозы, ни пытки не могли сломить сильную волю гордых северян. Они погибали, так и не проронив ни слова. Время шло, но Дорб так и не добился от них признания, где живут их сородичи.

Через много дней Дорбу передали, что один из пленных, больной лихорадкой, бредит и говорит о каком-то городе. Дорб, решив, что это и есть селение дикарей, отправился к больному. Пленный был в бреду и описывал некий город, лежащий в Диких землях. По его словам, этому городу не было равных в красоте ни в Дринии, ни в южных землях, ни где-либо еще. Дикарь называл его Сальворн, то был город из людских преданий и былин. Дорб был в недоумении. Как и большинство жителей королевства, он считал Сальворн несуществующим вымыслом древних народов. Но варвар описал город столь подробно, что у рыцаря не осталось сомнений в правдивости его слов. Дикарь в бреду описывал дома и улицы, деревья и жителей — прекрасных, но жестокосердных эльфов, их сияющие на солнце доспехи, богатство и красоту Сальворна. Дорб же думал только о том, как он теперь отправится на поиски удивительно-

го города. Он хотел собственными глазами увидеть город-легенду, про который слышал с самого рождения. «А если все это правда? — спрашивал он сам себя. — Что, если волшебный город действительно существует? Неужели Сальворн не сказка?» Подумать только, долгие годы Король совершал поход за походом на юг от Дринии в поисках добычи, и с каждым годом эти предприятия становились все опаснее, а трофеев становилось все меньше. Но, может быть, истинные богатства лежали совершенно в ином направлении, там, где никто не стал бы искать. Эта мысль не давала покоя Дорбу. Решив убить двух зайцев сразу, он разделил своих людей на два отряда, которые должны были преследовать нелюдей, бегущих в Дикие земли. Воодушевленный историями пленника, он рассчитывал, что в ходе преследования сможет не только навсегда обезопасить северные границы королевства, но и побольше узнать о таинственном городе и о его местоположении.

Один отряд под его руководством должен был отправиться в восточную часть Диких земель. Другой же, переданный под управление рыцарей Этрика и Готхальда, был отправлен в западную часть неизведанного края. Погоня шла успешно, и вскоре все варвары были перебиты. Рыцари, отправленные на восток, выполнив свою задачу, повернули обратно в Дринию, а вот Дорб затягивал с возвращением. Ему казалось, что еще немного и за ближайшим холмом или лесом покажется прекрасный город эльфов. Его отряд все глубже удалялся на север от границ королевства, в рядах зарождалась смута, люди были в смятении и не понимали, что же ищет их предводитель с таким упорством, что гонит его все дальше и дальше в неизведанные, полные опасности края. В конце концов рыцарь все же был вынужден повернуть обратно к дому, так как пропитание почти закончилось, а недовольство, напротив, с каждым днем росло все больше. Отряд ждал возвращения домой, к своим женам и детям.

Однако им было суждено не вернуться обратно. Когда Дорб и его люди проходили небольшим проселком, одно из крупных деревьев с треском рухнуло, перегородив им дорогу. Следом упало еще одно позади. Внезапно зазвучал оглушительный рев.

Отряд сбился в кучу, пытаясь приготовиться к бою. Люди опешили, они не знали, откуда ждать опасности. Обнажив клинки и подняв щиты, они стояли в ожидании врага. Рев становился все громче, пока, наконец, перед отрядом не появился медведь. Зверь был огромных раз-

меров, его когти были больше воинских клинков, а звук рева раздавался дальше любого рога. Медведь поднял пасть и издал короткий гулкий рык. Со всех сторон в рыцарей полетели десятки стрел, а медведь бросился прямо к Дорбу. В три скачка зверь добрался до рыцаря, разбросав в стороны воинов, вставших на защиту своего командира. Он стоял перед Дорбом, глухо рыча и оскаливая зубы, а вокруг свистели стрелы, пущенные невидимыми руками из невидимых луков. Стоит отметить, что хотя стрел было так много, и казалось, будто им нет конца, лишь немногие достигли цели, большинство же застряло в щитах или отскочило от кольчуг и шлемов. По-видимому, нападавшие поняли это и с криками выскочили из леса. Впервые люди из Дринии увидели эльфов, тех самых жителей Сальворна, жестоких и кровожадных, но прекрасных своим обликом. Они были чем-то похожи на воинов Дорба, однако одевались совсем иначе. На головах у них красовались аккуратные открытые бронзовые и латунные шлемы, блестящие на солнце, а вооружены они были копьями с бронзовыми наконечниками и крупными темно-зелеными овальными щитами с росписью. Большинство не имели доспехов, однако некоторые были облачены в подобие кожаной брони и бронзовую чешую. Больше всего в глаза бросалась яркая зеленая боевая раскраска на их искаженных от боевого клича лицах. Дорб на мгновение отвел глаза от медведя, осматривая поле завязавшейся битвы, но это мгновение чуть не стоило ему жизни. Грозное существо, громко зарывчав, ударило его огромной лапой. Когти со скрежетом прошли по шлему, а лапа оставила ощутимую вмятину. И все же рыцарь был невредим. В этот же момент он увидел, как лавина эльфов захлестнула защищающийся из последних сил отряд. Многие из воинов были убиты. Дорб видел, как его друзья, люди, делившие с ним кров и пищу, теперь лежали на земле с навсегда застывшими лицами. Ненависть к эльфам охватила рыцаря. В отчаянии Дорб бросился на медведя, тот в ярости поднялся на дыбы. Этим рыцарь и воспользовался. Со свирепым воплем он вогнал медведю свой меч в сердце по самую рукоять. Зверь взревел и в исступлении начал бить лапами во все стороны. Одним из ударов он отбросил рыцаря наземь, после чего прошел еще несколько шагов и упал бездыханным. Как только Дорб упал на землю, на него сразу же набросилось несколько эльфов. Они, разгоряченные битвой, яростно били его чем только могли. Но их бронзовое оружие не брало ни кольчугу, ни шлем, оставляя лишь круп-

ные синяки и сильные ушибы на теле бесстрашного воина. Наконец один из них обхватил шею рыцаря и стянул с него шлем. В последние секунды Дорб успел заметить, что на месте убитого им медведя теперь лежал статный эльф в изящных одеждах. Но в этот момент раздался глухой удар, голова загудела от боли резкой боли и в глазах у рыцаря потемнело, а сам он отправился в небытие.



Очнулся Дорб уже со связанными руками на дне глубокой ямы, выложенной массивными бревнами по периметру. Рядом с ним сидело трое человек из его отряда, все они были сильно измотаны и плохо выглядели. Эльфы забрали у них почти все, оставив на несчастных только нижние туники да жалкие обмотки. Дорб хотел было спросить своих соратников о том, что происходило, пока он находился без сознания, но его вопрос прервал громкий удар веревочной лестницы о землю. Жестом один из охранников потребовал, чтобы пленники поднялись вверх.

Когда они выбрались, их глазам открылся великолепный город Сальворн. Полностью выстроенный из дерева искусными мастерами, он действительно не походил ни на одно людское поселение. Завороженный красотой города, Дорб замер на месте. Все рассказы безумного пленника, все предания и небылицы, рассказанные в детстве, оказались правдой. Дорб смотрел на проходящих мимо эльфов, на деревья, на дома, на улицы... Он так бы и остался стоять на месте, очарованный картиной чудесного города, но эльфы, стоявшие вокруг, стали толкать его и гнать за остальными пленниками, покорно бредущими по широкой улице. Только сейчас рыцарь заметил, что сами улицы были переполнены народом. Эльфы по обе стороны дороги смотрели на людей с большим интересом, о чем-то переговаривались и показывали пальцами на измученных, истощенных пленников. Создавалось ощущение, будто Дорб попал на какой-то праздник. Весь город пестрил от огромного количества разнообразных цветов,

а сами жители Сальворна были одеты в великолепные платья и красивые одежды. Все вокруг напоминало торжественное шествие, где-то впереди гудели рожки и шли музыканты, за ними следовали женщины с разноцветными флажками, после них шли пленники, а замыкали шествие воины в сияющих золотым блеском панцирях и шлемах. Тогда Дорб не знал, чем должно было закончиться это торжество, а потому ненадолго забыл о своем жалком положении, происходящее вокруг казалось ему каким-то чудесным сном. Процессия медленно шла вперед, пока, наконец, не вышла к центру города. Пленники увидели Великое дерево — сердце Сальворна. Дорб был потрясен, однако на его соратников гигантское дерево не произвело никакого впечатления. Они так и стояли, опустив головы и смотря замутненным взором себе под ноги. Видимо, они были очень истощены и измучены, пробыв долгое время без воды и пищи, а также без надежды на спасение. Огромный дуб возвышался над соседними строениями. В этот момент стихла музыка, над площадью повисла тишина. С разных сторон к дереву двинулись фигуры в зеленых мантиях. То были друиды, правившие великим городом, каждый из них подошел к дереву и прикоснулся к его огромным корням. Теперь, по-видимому, настала очередь пленников, так как к каждому из них подошло по два крупных воина и те повели их к дереву. Вместе они миновали арку из длинных корней и вышли к небольшой площадке, возвышавшейся над площадью, где их встретили пятеро друидов. Тот, что стоял в самом центре, был главным из них. В руке он держал длинный посох, усеянный небольшими бронзовыми колокольчиками. Он снял капюшон и жестом подозвал первого из пленников. Тот немного помялся, однако, почувствовав тяжесть рук своих конвоиров на плечах, решил повиноваться. Когда он подошел ближе, друиды расступились и люди с ужасом увидели старый жертвенник и рельеф, вырубленный в дереве, изображающий Хидира — древнего бога дикой природы. Дорб и его люди знали, что этому богу, как и другим старым богам, когда-то поклонялись и в Дринии. Хидир любил кровавые жертвоприношения. Каждый, кто поклонялся ему, знал, что это божество превыше всего чтит право сильнейшего. Для кровожадного и жестокого бога нет разницы, будет ли жертвой олень, пойманный на охоте, или человек, побежденный в бою. Для Хидира все были одинаковы: животные, люди, эльфы и представители других народов. Всех он видел частью природы, а потому принимал любую жертву.

На площади воцарилась мертвая тишина. Замокнули рожки и горны, женщины перестали петь веселые песни, даже дети замолкли и без всякого ужаса, а даже с интересом глядели на разворачивающееся перед ними действие.



Не успели Дорб и его люди прийти в себя от пронзившего их оцепенения, как друиды схватили первого пленника, острый ритуальный нож рассек горло воина и теплая кровь медленно начала струиться на жертвенник, после чего потекла по желобам, ведущим к корням дерева. Толпа эльфов, стоявшая на площади, возликовала, дети махали флажками, женщины кидали цветы, а мужчины громко кричали что-то на неведомом Дорбу языке. Для жестоких эльфов произошедшее не было актом насилия, ни одна женщина испуганно не вздохнула, ни одна не закрыла глаза и не отвернулась, когда кровь брызнула на алтарь, а потяжелевшее тело грузно опустилось рядом с жертвенником. Эльфы не считали, что жертвы заслужили иной участи, ведь для них они были фактически охотничьим трофеем, завоеванным в битве. Поэтому происходящее считалось праздником. Радуюсь жертве, они стали бросать в небо лепестки разных цветов и громко воздавать хвалы своему богу. Пытаясь избежать неминуемой участи, один из людей Дорба бросился в ноги друидам. Он громко кричал и молил о пощаде стражей, тащивших его, умолял сохранить ему жизнь. Однако беспощадные друиды оказались непреклонны. Тогда он попытался вырваться из рук стражей, державших его. Но те быстро умили его. Да и что он мог сделать с завязанными руками, усталый и изможденный... Через несколько секунд борьба была закончена и друиды потащили его к жертвеннику так же, как и его предшественника. Настал черед третьего воина. Он, не желая закончить жизнь бесславно, лежа в ногах у своих убийц, сам пошел к жертвеннику, гордо расправив плечи. Поступить его была спокойна, а глаза светились уверенно-

стью и мужеством. То был храбрый воин, близкий друг Дорба. Сердце отважного рыцаря неумолимо сжималось при мысли, что и он должен проститься с жизнью на алтаре чужого бога. Пленник, подойдя к друидам, поднял голову к небу, чтобы нож беспрепятственно достиг горла. Сверкнуло лезвие, и воин, захрипев, упал на землю, шепча слова молитвы Двубликому Богу — покровителю всех людей. Сам Дорб тоже про себя раз за разом просил у Двубликого о спасении или хотя бы о достойной смерти. И вот настал его черед. Когда стражники уже схватили Дорба своими цепкими пальцами, случилось то, чего он не мог объяснить еще очень долго. Дерево засияло невероятным светом, и все эльфы поспешили к нему, чтобы прикоснуться к его корням и воздать хвалы своему богу. Даже стражи бросили рыцаря на время. Он хотел было бежать, но осознал, что понятия не имеет куда. Вокруг него находился неизвестный ему город, а сам он был настолько слаб, что с трудом стоял на ногах. К тому моменту, когда он все же решился на побег и даже сделал несколько шагов в сторону, Великое древо уже вернуло свой обычный вид, а вместе с тем вернулись и воины, охранявшие рыцаря. Дорб решил, что все произошедшее лишь ненадолго отложило намеченную расправу и приготовился к смерти, однако друид с посохом в руке снял капюшон и медленно с тихим звоном подошел к пленнику. Позже Дорб узнал, что этого эльфа звали Алахир и он действительно был верховным друидом, как тот и предполагал изначально. Он приказал отвести рыцаря обратно в яму, и приказ был тотчас исполнен.



Тогда Дорб был несказанно рад случившемуся, но быстро понял, что ошибался. Впереди его ждал долгий год рабства. Да, эльфы активно использовали рабов из покоренных народов, в отличие от людей. Долгие дни того изнуряли непосильной работой. Но надо сказать, что он был не единственным, кого эльфы поработили и теперь заставляли исполнять их волю. Среди не-

вольников было великое множество полуорков. Почти все они были потомками когда-то покоренных орков и их господ, самих же чистых орков почти не осталось. Были здесь и те, кого жители королевства Дринии называли зверолюдьми: гноллы и ракшасы. Однако их в силу их дикого норова эльфы держали обособленно и в особо строгих условиях. Нужно сказать, что жители Сальворна куда чаще сравнивали своих слуг со скотом, нежели с разумными существами, и не гнушались убивать тех за любое неповиновение и приносить в жертву своему богу.

За свой срок пребывания в рабстве Дорб узнал многое о Севере и о его обитателях. Узнал о племенах нелюдей, которых эльфы до сих пор держали в подданных и из которых выбирали себе новых рабов, а заодно осознал, что именно это и подвигло племена варваров переселиться на северные рубежи Дринии, подальше от господ. Дикари просто бежали от безжалостных свирепых эльфов туда, где они были в сравнительной безопасности. Также Дорб узнал, что медведь, которого он сразил в битве, на самом деле был одним из друидов, ведь те могли обращаться в диких животных и жить среди лесных зверей годами. Рыцарь раскрыл секрет эльфийского долголетия. Он выведал, что все эльфы черпают жизненные силы у Великого древа, а потому живут куда дольше людей и других созданий. Жители Сальворна считали, что сам Хирид посадил его, после чего велел жившим вокруг эльфам заботиться о нем и подносить ему жертвы. Именно первые служители древа и получили от того свои удивительные способности и стали первыми друидами. Со временем, прознав о силе дерева, сюда стеклись и другие эльфы со всех концов мира и вместе воздвигли вокруг дерева город, который впоследствии и получил имя Сальворн. Интересно, что великое древо давало не только долголетие, но и подпитывало силы друидов, а они в свою очередь поддерживали магический барьер, который не позволял иноземцам случайно найти их город-государство. Только тот, кто уже бывал в нем, смог бы пройти по тайным тропам и найти его. Но больше всего Дорба поразило то, что эльфы, как и другие жители Диких земель, почти ничего не знали о железе. Правда, стоит отметить, что они активно использовали медь и ее сплавы, такие как бронза и латунь. Да, в обработке цветных и драгоценных металлов эльфийским мастерам не было равных. Те изделия, которые удалось повидать рыцарю, были великолепны и изящны, это касалось как предметов быта, так и их вооружения. И все же,

несмотря на великие творения жителей Сальворна и их высокую культуру, для Дорба они по-прежнему оставались иноверцами и дикарями, приносящими в жертву себе подобных и угнетающими всех, кого они считали низшими народами.

Было бы долго и очень утомительно рассказывать обо всем, что пережил рыцарь, что повидал и чего натерпелся. Но в одну лунную ночь ему удалось совершить побег. Дело было глубокой ночью, когда вокруг уже было тихо и лишь облака бежали по небу. Страж сопровождал Дорба, чтобы завести его обратно в яму. Накануне Дорбу явилось видение: его приемная дочь, Ирла, радовалась возвращению отца и говорила рыцарю, что завтра у него наконец появится шанс сбежать. Дорб был в растерянности, он не знал, верить ли видению или считать его всего лишь плодом больного и разгоряченного от непомерного труда воображения. Но во время работы он все же спрятал в складках туники небольшой, но острый камень. Страж Дорба вел себя довольно беспечно. Ни разу за год Дорб не предпринял ни одной попытки к бегству, поэтому молодой эльф ничего не боялся и даже насвистывал какую-то мелодию. Он приказал Дорбу остановиться и наклонился, чтобы завязать шнурок сандалии. Рыцарь воспользовался моментом. Он выхватил из складок туники камень и с размаху несколько раз ударил стража по голове. Дорб не видел, ранил он эльфа, убил или просто лишил сознания, но тот со всхлипом рухнул наземь и неподвижно замер. Рыцарь в спешке переделался в одежду эльфа, а самого воина сбросил в яму и, прихватив продуктов из сторожки, выпустил всех рабов, которых только смог. Сбежавшие нелюди подняли невиданную суматоху в Сальворне, и в общей сумятице Дорбу удалось ускользнуть через городские ворота.

Теперь ему предстоял долгий путь домой. За время, проведенное в рабстве, ему удалось узнать лишь немного о землях, которые окружали великий город. А потому спустя несколько дней рыцарь окончательно выбился из сил, но так и не увидел ничего, что бы напомнило ему о родных местах. Еда, которую ему удалось раздобыть при побеге, уже почти закончилась, а воды и вовсе уже не осталось. Окончательно обессилев, он упал наземь. В эти минуты отчаяния мысли его унеслись на юг, туда, где в его отсутствие росли две его дочери: Игрид и Ирла. «Что станет с ними, если я не вернусь, кто защитит их? Кто позаботится о моих любимых дочерях?» — эти мысли не давали ему покоя. Но усталость была слишком велика, и Дорб уснул мертвым сном у небольшого кустарника.

Сон, который ему снился, был на удивление красочным. Ему казалось, будто рядом с ним на земле сидела женщина в потрепанной мантии и капюшоне, она держала его голову у себя на коленях и что-то тихо напевала. Он не мог разглядеть ее лица, но чувствовал, что узнает ее образ, хотя и не мог припомнить откуда.

Когда он проснулся, то почувствовал, что полон сил, а когда потянулся к фляге и мешку с припасами, то с удивлением обнаружил, что те были доверху наполнены пищей и водой. Он долгое время не мог понять, что же случилось, его мучила мысль, что сон, который он видел, не был сном. Но он так и не нашел никаких признаков того, что кто-либо был здесь прошлой ночью. И все же, несмотря на непреодолимый интерес, он понимал, что должен идти дальше на юг и как можно быстрее достичь дома.



Так и получилось. К концу дня Дорб стал узнавать пейзажи Тирмака. И вот не прошло и нескольких часов, как он прибыл ко двору Роя Бэмсли. Маркграф признал рыцаря, которого многие считали погибшим, и приютил его у себя. Впервые за год Дорб спал в чистой теплой кровати. На следующее утро он первым делом справился о своих дочерях, однако полученный ответ принес ему куда больше горя, чем радости. После того как все решили, что рыцарь и его люди сгинули в северных землях, король Конрат взял его дочерей к себе, чтобы воспитывать их при дворе. Вот только когда те прибыли, обнаружилось, что Ирла — та самая Ирла, которую Дорб еще малюткой вытащил из-под обломков Восьмигранной башни и сделал своей приемной дочкой — оказалась способной к волшебству. Няньки при королевском дворе долгое время скрывали ее дар от всех вокруг, опасаясь, что опасный дар принесет смерть его совсем юной обладательнице. В те времена, согласно королевскому указу, любой волшебник, невзирая на его возраст и положение, должен был быть казнен немедленно. Дар Ирлы держался в стро-

гой тайне, но однажды малютка в присутствии короля силой своих чар подняла кошку к потолку и усадила ее на ближайшую люстру, и тайна сразу же стала достоянием общественности. Король решил следовать законам. Однако когда ближайшие стражи уже решили исполнить волю короля и потащили девочку в подвал, ему в ноги упала Игрид. Рыдая, она умоляла пощадить сестру. В тот момент даже сердце грозного короля дрогнуло, и он, поддавшись мольбам Игрид и придворных дам, присоединившихся к ее мольбам, отменил свой приказ. Тем не менее Конрат не мог позволить волшебнице, хоть и маленькой, разгуливать по своему королевству. Он разлучил сестер и приказал заточить Ирлу в башне, где та по его замыслу должна была расти в изоляции от внешнего мира.

Узнав от маркграфа эту историю, Дорб тотчас отправился на юг. Ему не терпелось увидеть дочерей. История поразила бедного рыцаря в самое сердце, и мучительная боль пронзала его душу, когда он думал, что пришлось пережить его крошкам, Ирле и Игрид, какие трудности пали на их еще не окрепшие, детские плечи. Он проклинал себя за то, что так легкомысленно отправился в этот поход, оставив дочерей. Конрат встретил рыцаря с огромным удивлением, он разрешил тому повидаться как с Игрид, так и с Ирлой, но при этом с каждой по отдельности. Король вообще запретил сестрам общаться, так как надеялся, что с годами они в силу своего малого возраста позабудут друг о друге, и от их отца он также потребовал подчиниться запрету. С тяжелым сердцем Дорб принял это требование. Он понимал, что король уже даровал великую милость, оставив его приемную дочь в живых, а потому не осмелился просить о большем.

Когда Дорб повидался с детьми, он вспомнил, что должен сообщить королю новости о Диких землях. Несколько дней подряд он раз за разом рассказывал всему двору о своих изумительных приключениях. Особенно всех заинтересовал великий город Сальворн и эльфы с их несметными богатствами и кровожадным культом. Сам же герой истории предложил королю совершить поход на север. Дорб желал справедливости и хотел отомстить за друзей, которых потерял по вине эльфов. Сердце рыцаря все еще было полно ненависти. Он проклинал эльфов и за смерть его воинов на поле брани, и за смерть тех пленников, что были вместе с ним, которым не удалось избежать жестокой расправы. Он рассказал Конрату все: и о человеческих жертвоприношениях, и о старых богах, которым поклоняются народы Диких земель, и о друидах, что проводят ужасные

ритуалы и обращаются в лесных зверей по своей воле. Король долго думал, прежде чем ответил Дорбу. Конрат понимал, что с момента восстания волшебников прошло всего три года и что войско, которым он располагал, теперь куда слабее, чем прежде, но все же неумолимая жажда трофеев и славы заставила его согласиться. Король созвал своих рыцарей и с тысячей воинов направился на север в Дикие земли. Дорб взялся показать путь к Сальворну и тоже начал готовиться к походу на север. Рыцарю не хотелось опять оставлять дочерей, ведь и этот поход мог оказаться последним. Прощание было очень тяжелым, Игрид, вцепившись в него своими ручонками, умоляла отца не уходить и остаться с ней, а Ирла в дорогу отдала своему приемному отцу прядь волос со своей головы. Но сердце Дорба горело праведным гневом, и он не мог найти себе покоя, пока не отомстит за убитых друзей и соратников.

Как бы ни было трудно оставить любимых дочерей, он вместе с войском Конрата отправился в путь. На этот раз все складывалось в пользу людей. Стояла ясная погода, а потому путь в Дикие земли не занял много времени. Теперь, когда королевское войско покинуло Дринию, все полагались только на память Дорба, и она не подвела.



Многие так и не поняли, как они подошли к Сальворну, потому как город внезапно вырос перед ними, словно гриб после дождливого дня — будто пелена в один миг спала с глаз каждого из участников похода. Город казался всем невиданной диковинкой, и многие не могли поверить, что это не плод их воображения. Мужественные воины, которых никакое чудо уже, казалось, не могло удивить, стояли в изумлении. Некоторые шептали молитвы Двудликому Богу, а кто-то стал вспоминать сказки из детства. Крепкие деревянные стены, сложенные из толстых бревен, были переполнены воинами и жителями. Эльфы тоже не могли поверить в происходящее. До сих пор никто из их врагов никогда не находил путь к их городу.



Друиды, что правили Сальворном, посчитали, что людей было мало, а потому решили не дожидаться, пока войско короля Конрата возьмет город в осаду. Под звуки труб и рогов городские ворота распахнулись, и оттуда на равнину вышло войско эльфов. Люди, видя, как перед ними строится многочисленное воинство, облаченное в сверкающую бронзу, не на шутку испугались. Многие рыцари обратились к королю с просьбой отступить пока не поздно, но Дорб выступил перед ними и убедил их, что тем удастся победить, если они отбросят страх, сомкнут ряды и стойко встретят врага. Король поддержал его и призвал каждого из воинов исполнить присягу. Воодушевленные королевские подданные быстро перестроились и, укрепившись на холме, приготовились к битве. Еще раз долину огласили медные трубы, и тысячи стрел одновременно взмыли ввысь и тучей обрушились на королевское войско. Однако, забарабанив по щитам и шлемам людей словно град, они не принесли ощутимого урона воинам короля. Как и в прошлый раз, лишь немногие из них смогли пробить крепкие кольчуги и стальные шлемы, а остальные отскочили от доспехов. Несколько раз еще звучала труба и рыцарей засыпало стрелами, прежде чем эльфы с пронзительным кличем набросились на плотные ряды людей. Словно о скалистый берег, врезались воины в сомкнутые линии рыцарей. В тот день сталь победила бронзу. Эльфийские мечи и копья попросту тупились и ломались, а бронзовые панцири и шлемы лопались и с легкостью пробивались стальным оружием королевских подданных. Но эльфы, не понимая своей слабости и отказываясь верить в собственную беспомощность, продолжали атаковать, невзирая на огромные потери, до тех пор пока холм, на котором стояли люди, не побагровел от их крови и не был устан сотнями тел. Но и тогда друиды и эльфийские командиры не осознали своего тяжелого положения и раз за разом приказывали продолжать наступление до того

момента, пока воины короля не погнали разбитых эльфов обратно к городу. Увидев крах своего воинства, жители города попытались было закрыть ворота, чтобы обезопасить Сальворн, но в панике толпа отступавших ринулась обратно в город, помешав жителям сделать это. Рыцари решили воспользоваться этой ситуацией и ворвались в город на хвосте отступавших. Теперь паника с поля боя перекинулась на город, а люди в свою очередь разбились на небольшие отряды и ворвались на улицы города. Они били эльфов повсюду, не щадя ни женщин, ни детей, ни стариков и к вечеру над башнями города реяли королевские знамена, а весь город представлял собой плачевное зрелище.

Всех эльфов, оставшихся в живых, воины короля согнали к центру города, на площадь, где стояло великое дерево. А сам правитель Дринии лично прибыл, дабы обратиться к уцелевшим эльфам. Ему сильно досталось в битве, но все же, преодолевая боль, он обратился к ним. Конрат требовал от толпы, чтобы те отреклись от своего бога Хидира и других старых богов и принесли ему и всем людям свои извинения, а также поклялись в вечной верности Двумику Богу, которого почитали на просторах Дринии. И чтобы доказать искренность своих слов и получить пощаду, эльфы, по его словам, должны были выкорчевать Великое древо и сжечь его. Но те в ответ на его требования лишь молчали. Он повторил свою речь еще раз, потрясая оружием, но гордые жители Сальворна и на этот раз ему не ответили. Тогда король, разъяренный неповиновением, приказал своим воинам загнать эльфов в строения рядом с площадью, забаррикадировать их двери и окна и поджечь. Не всем людям такая жестокость пришлась по душе, но все же они исполнили приказ, успокаивая себя тем, что эльфы действительно заслужили наказание за свои кровавые жертвоприношения и дикие обычаи. Медленно город объяло пламя, которое осветило вечернее небо красным заревом. В его свете можно было разглядеть, как люди выкорчевали Великое древо и, подобно остальному городу, предали его огню.

Так пал великий Сальворн. Не многим его жителям удалось бежать и укрыться под сводами Мрачного леса, большинство из них пали в сражении или погибли в огне, став кровавой жертвой Конрата и его людей. Сам же город был разграблен и уничтожен. Что касается рабов-инородцев, которых эльфы держали в подчинении, то их воины Конрата тоже предали мечу, узнав в них родственников тех налетчиков, что грабили Тирмак.

Через три дня, пополнив запасы продовольствия из эльфийских хранилищ и погрузив на повозки награбленную добычу, король и его войска тронулись в путь. Однако по дороге их нагнали посланные в округу разведчики во главе с Готхальдом. Новости, которые они принесли, навсегда изменили облик Диких земель. Оказалось, что совсем недалеко от разоренного Сальворна нашлись два места, богатых железом. Одно из них находилось в глубоких пещерах, а другое располагалось на высохших болотах неподалеку. До того как Конрат получил эти известия, он планировал никогда не возвращаться на Север, но теперь он уготовил этому региону иную судьбу.

По его приказу на руинах Сальворна было воздвигнуто поселение, названное Хольгардом, в то время как на болоте, где была найдена железная россыпь, был построен форт Бригмар. Изначально король хотел даровать эти земли одному из своих вассалов, однако он опасался, что железо, столь важный стратегический ресурс, станет сильным козырем в руках нового землевладельца и позволит тому диктовать условия и требовать привилегий. Поэтому он решил предоставить Хольгарду самоуправление, а для того чтобы поселение быстро росло, предоставил переселенцам из Дринии право не платить налоги в королевскую казну в течение восьми лет с основания города.

Грамотная политика Конрата, поддержанная Дорбом, Готхальдом, Этриком и другими рыцарями, оставшимися для организации жизни в Хольгарде, Бригмаре и прилежащих землях, позволила в быстрые сроки заселить западную часть Диких земель и сделать их частью государства. Теперь хольгардцы несли службу на диких северных границах. Поставив гарнизон в форте Бригмар, они начали добывать железо на болотах и после переправлять его через Хольгард на юг в другие части Дринии. С годами лесные тропы стали широкими дорогами, а одиноких путников сменили караваны купцов. Для поддержания порядка и исполнения законов Конрат также даровал Готхальду титул Защитника Севера, а безземельного рыцаря Этрика просил помогать тому по мере возможностей.

Теперь облик Севера был уже совсем другим. Люди не жалели ни лес, ни местных жителей. Сотни северных варваров были согнаны со своих земель и бежали на восток, опасаясь за свою жизнь. Но чем дальше хольгардцы уходили от дома в ходе своих экспедиций, тем больше они понимали, что их все же слишком мало, чтобы колонизировать регион целиком. Слишком необъятны были просторы Диких земель и слишком малы люди.

Если в ранние годы Хольгард и окружающие земли непрерывно развивались, то вскоре поток поселенцев начал иссякать. Не все могли привыкнуть к просторам Диких земель и суровым реалиям новой жизни. К тому же, со временем местные племена стали досаждать людям, и те, не имея возможности решить эту проблему, обратились за помощью к Королю. Однако тот вновь был занят военными походами на Юге, а потому не смог помочь им и послать воинов. И все же он предложил бургомистру Хольгарда альтернативу. Для начала Конрат заявил, что стоит по-другому использовать Форт Бригмар, находившийся в расположении Хольгарда. Предполагалось, что туда будут ссылать преступников со всего королевства и те будут жить там и защищать Форт и границы королевства от варваров из восточной части Диких земель. Выполняя условия, сосланные изгои должны были жить в относительной свободе, дав клятву не пересекать Великий северный тракт и не возвращаться в Дринию. Таким образом, проблема рабочих рук и защиты границ была временно решена.



Следующим поворотным моментом в истории Диких земель было прибытие гномов из Алмазных гор. Те бежали от некоего дракона, разрушившего их легендарный подгорный город Тумбард. Они звали дракона Балар и боялись, что тот следует за ними. Бургомистр и хольгардцы не поверили гномам, но все же, зная о их трудолюбии, предложили им еще не освоенную разработку железа в пещерах на севере от города в обмен на половину добытого железа. Гномы поклялись в верности Хольгарду и основали колонию, назвав ее Димхард. Так было положено сотрудничество между коренастым народом и людьми Севера.

Что касается Дорба, то после падения Сальворна и основания Хольгарда он, пробыв еще некоторое время в Диких землях, вернулся обратно в свое владение. Там он долгое время жил в достатке вместе со своей дочерью Игрид.

Дорб несколько раз просил короля позволить ему вернуть Ирлу домой из заточения в башне, но тот отвечал отказом. Более того, Конрат со временем и вовсе запретил рыцарю видаться со своей приемной дочерью. Это было тяжелым испытанием для Дорба. Он долгое время не мог смириться с потерей девочки, уже ставшей ему родной. Но Конрат, помня, что случилось раньше, не мог отпустить к отцу волшебницу, пусть даже совсем юную. Тем более что сила Ирлы возрастала, и, хоть малышка сама этого не понимала, Конрат видел, что у него есть лишь два пути — казнить Ирлу или вырастить ее в заточении в надежде на то, что тогда она никому не причинит вреда и со временем навсегда откажется от своего дара.

Лишившись возможности вырастить Ирлу, Дорб посвятил все оставшиеся ему дни своей родной дочери. Но девочка росла непохожей на своих сверстниц. Шитью и тихим вечерам у огня она предпочитала драки на палках с местными мальчишками и верховую езду. Она заменила рыцарю сына, которого у того никогда не было. Вот только она не могла унаследовать его поместье и получить рыцарский титул. Игрид и сама понимала это, но всегда мечтала стать такой же, как отец, и с мечом в руке биться с врагами королевства и участвовать в военных походах.

Дорб был счастлив, глядя, как Игрид взрослеет на его глазах. Вот только с годами мысли о второй его дочери, Ирле, все реже приходили ему на ум. В эти моменты он тщетно пытался вспомнить ее голос и лицо, но напрасно. Внешность малютки Ирлы стерлась из его памяти, и теперь лишь смутные образы порой наполняли разум уже стареющего воина. Со временем внешность Ирлы полностью исчезла из его памяти и Дорб уже не вспоминал о ней. Что же касается Игрид, то она, в силу своего небольшого возраста, почти не помнила свою сестру и почти никогда не говорила ней. Так Ирла, приемная дочь и сестра, малютка-волшебница, спасенная из-под обломков Восьмигранной башни, навсегда исчезла из жизни Дорба и Игрид. Время шло своим чередом, и вот однажды разум некогда могучего и отважного рыцаря помутился. Тот все меньше напоминал себя. В последние дни его жизни король Конрат прибыл повидать своего старого друга. Воин попросил его о том, чтобы король помог Игрид исполнить ее заветную мечту — стать рыцарем. Король,

хоть и с неохотой, но согласился и на следующий день после смерти Дорба даровал Игрид рыцарский титул. Впрочем, поместье, доставшееся ей от отца, было отозвано в пользу короля, так как женщины не могли наследовать земли. Но Игрид, первая женщина-рыцарь Дринии, сохранила герб своей семьи и была призвана ко двору Конрата.

Так закончилась история славного Дорба. Однако великие дела, сотворенные им, еще долго останутся в памяти жителей Дринии. Вот только кто знает, что теперь будет с краем, открытым для королевской экспансии его стараниями? Что будет с Хольгардом, Бригмаром, Димхардом и Дикими землями? Особенно теперь, когда стало понятно, что далеко не все из эльфов Сальворна погибли в минувшие годы. Кто знает, что происходит под сводами Мрачного леса, где они скрылись? Хольгардцы однажды попытались отправить туда экспедицию, но как только они вошли в лес, со всех сторон в них полетели острые стрелы. Никто не хотел рисковать, и потому люди решили отступить и больше не пытались расширить свои владения на север. Другой проблемой стали племена нелюдей, изначально изгнанные людьми из западной части Диких земель. Считается, что они долгое время грызлись друг с другом, пока наконец не объединились под властью некоего Балара, которого гномы описывали как дракона. Странно, что никто из людей его так ни разу и не видел. Однако стоит сказать, что после новостей об объединении вольных племен северные варвары стали часто появляться в западной части региона и даже несколько раз пытались штурмовать форт Бригмар, но после нескольких неудачных попыток их пыл угас и наступило длительное перемирие. Сейчас на Севере все тихо, но эту тишину в любой момент может прервать ужасная буря.



Свиток третий

Падение Тумбарда



Гномы — неприхотливые жители Алмазных гор и властители камня. Трудолюбивый народ, что воздвиг своими руками великие залы и чертоги в глубокой горной породе. Но где теперь их могущество? Остался лишь пепел. Огонь с небес пожрал Тумбард, великий город в глубине гор. Теперь уже немногие из них скрываются в Димхарде на северо-западе Диких земель. А ведь все могло быть иначе... Были времена, когда правитель гномов Зордред I правил своими подданными и смотрел в светлое будущее: хранилища ломились от драгоценных металлов и самоцветов, а в обширных подземных кузницах день и ночь был слышен звук молотов. В те дни гномы не знали нужды. И все же король опасался, что однажды великие копи могут иссякнуть, и тогда подгорный народ будет вынужден покинуть родной дом в поисках другого пристанища. Он был готов сделать все, чтобы не допустить этого, а потому снова и снова приказывал подданным искать богатые жилы и россыпи самоцветов в пещерах и разломах Алмазных гор.

И вот однажды ушей короля достигла благая весть. Совсем недалеко от подгорного королевства была обнаружена пещера, таившая несметные богатства. Впрочем, его слуг сильно обеспокоил едкий запах серы и черный дым, исходящий из глубин. Каждому гному было сразу понятно, что по всем признакам в пещере, вероятнее всего, обитал дракон, а может, даже несколько, и потому советники короля сказали тому оставить всякие попытки продолжить исследование подгорных тоннелей в этом месте и ни в коем случае не начинать там разработку. Гномы были суевер-

ным народом и, как и многие другие жители этого мира, верили, что если оскорбить дракона или изгнать того из его логова, то бог огня Акрокат воспримет это как личное оскорбление и отвернется от любого совершившего подобное злодеяние. С другой стороны, пребывание дракона в одной из пещер говорило о наличии в ней большого количества золота, так как драконы питали слабость к этому металлу. Зордред I все это понимал, но никак не мог смириться с тем, что придется распрощаться с заветной мечтой и шансом обеспечить свой народ богатствами на столетия вперед. В итоге он все же решил лично заглянуть в пещеру и разыскать дракона, который поселился внутри, чтобы узнать у того, как долго тот будет пребывать в этом месте. Воздав хвалу Акрокату, король со свитой отправился в самые глубины пещеры. Спускаясь вниз, он убедился, что разведчики, нашедшие пещеру, его не обманули.словно ручьи, по стенам то тут, то там спускались золотые жилы. И вот, когда запах серы стал невыносимым, а от дыма уже всюю начали слезиться глаза, он и другие гномы увидели ее — Великую драконицу. В тусклом свете фонарей и факелов, словно гигантская скала, она лежала в центре под высоким потолком и дремала, изредка сквозь сон сотрясая своды пещеры своим громким дыханием. Обычно драконы могли почуять приближение кого-либо на весьма внушительном расстоянии даже во сне, но она не подавала никаких признаков беспокойства и мирно продолжила спать, даже когда один из гномов, по-видимому, первый раз увидевший подобное создание, случайно уронил фонарь на каменный пол. Объяснение подобному поведению было только одно, и оно находилось прямо перед ними. Огромные идеально гладкие яйца лежали в небольшой расщелине, у которой спала мать-драконица. Все встало на свои места: по-видимому, она очень долго искала место для кладки, и не нашла ничего лучше, чем эта пещера. Теперь же, отложив яйца и потеряв много сил, драконица впала в глубокий сон. Пожалуй, для Зордреда I это был наихудший расклад — если бы в пещере поселился одинокий дракон, то можно было бы ожидать, что он прожвет в ней лет пятнадцать-двадцать, после чего отправится в другое

место в поисках жилища. Но драконица и ее потомство задержатся здесь не меньше, чем на век. Возможно, королю даже не придется увидеть, как мать и ее выводок покинут гнездо. Разочарованные таким положением дел, гномы убралась в свои и на долгое время позабыли об этой пещере.

Прошло больше полувека, прежде чем Зордред I вспомнил об упущенной возможности. С годами драгоценных металлов в старых копиях почти не осталось, и лишь железо по-прежнему было в изобилии. Наступили тяжелые времена для подгорного народа. Торговцы из вольных городов Юга с куда меньшей охотой брали изделия из стали и железные слитки в обмен на пищу и ткани. Их интересовало золото, и они отлично знали, что гномы, не способные прокормить себя самостоятельно, будут готовы заплатить любую цену в обмен на краюху свежего хлеба. Пытаясь не допустить голода, Зордред I опустошил казну, закупая провизию и другие повседневные товары. Чтобы хоть как-то справиться с проблемой, гномы даже стали уделять больше времени скотоводству, рыболовству и охоте, но и этого было недостаточно. Король, видя страдания своего народа, стал задумываться о переселении в другое место. Владыка Алмазных гор помнил, какие страдания и лишения ждут тех, кто решит покинуть свои родные чертоги — он и сам в молодости пришел в эти горы следом за своим отцом вместе с другими родичами, и по его памяти многие тогда погибли от голода и холода, прежде чем им удалось наладить выработку металлов и самоцветов в шахтах. Сложившаяся ситуация сильно отразилась на короле, он мало ел, почти не спал, а в голове его крутились мысли о пещере, занятой драконами. Как бы он хотел избавиться от этих созданий и вернуть былое величие подгорному царству. Иногда ему даже приходила в голову мысль, не попробовать ли тайно убить драконов, но он знал, что это очень непростая задача и гнал эти кощунственные идеи прочь. Он опасался гнева Акроката, который считался создателем этих существ и во всем покровительствовал им. И вот однажды во сне к нему пришел один из богов, которого Зордред I и все, кто верил в старых богов, не жаловали. Это был Двуликий Бог. Он поведал Зордреду I о слабости драконов. Те, как известно, были наделены очень прочной чешуей, пробить которую было невероятно трудно, даже самые острые клинки гномьей работы едва ли смогли бы причинить вред такой броне. Но Двуликий поведал гному о металле, упавшем с небес. По его словам, этот материал был столь крепок, что ему поддалась бы даже драконья чешуя.



Проснувшись в холодном поту, подгорный король разослал своих подданных во все концы света, дабы те нашли столько метеоритного железа, сколько смогут. И когда спустя пару месяцев его приказ был исполнен, загремели кузницы и лучшие мастера изготовили пять длинных двуручных мечей, которые были в тайне наречены Драконобоями. Мечи сильно отличались от другого оружия, клинки их были чернее ночи, а при ударе они издавали неестественный протяжный звон. Желая сделать все по закону, Зордред I созвал совет. По обычаю, король не мог принимать важные решения без поддержки совета, полномочия в котором передавались по наследству от отца старшему сыну подобно тому, как передавалась и королевская власть. И когда, показав Драконобои, он поведал собравшимся о своих намерениях убить драконов, то столкнулся с серьезным непониманием. Лишь малая часть советников поддержала его утверждения о том, что подобное зло необходимо свершить во имя выживания королевства. Многие же назвали намерения посягательством на Акроката, который никогда не простит подобной обиды всем гномам. Так или иначе, но большинство проголосовало против предложения короля, и тот вынужден был публично отказаться от своих намерений.

Отчасти Зордред I был рад такому исходу, ведь его действительно тяготила перспектива убийства священного создания. Успокоившись, он со свитой отправился во дворец. По дороге ему встретились десятки просящих, все они протягивали к нему руки и просили пожаловать им хотя бы несколько монет, дабы они смогли прокормить свои семьи. Никогда король не видел своих подданных столь разбитыми и подавленными, а потому все его спокойствие сошло на нет. Еще несколько дней он бродил по тронному залу взад-вперед, пока наконец не смирился с тем, что придется сделать то, чего страшился более всего. Он решил втайне от совета убить драконицу и ее

выводок, после чего обставить все так, будто та с детенышами покинула пещеру раз и навсегда.

Несколько недель его самые верные слуги следили за заветной пещерой день и ночь, чтобы подгадать момент, когда драконица вернется с очередной охоты. Гномы знали, что одолеть дракона в честном бою почти невозможно, а потому хотели уловить момент, когда молодые драконы и их мать будут дремать после обильного питания и не смогут учуять их приближение. И вот момент настал: облачившись в крепкие доспехи и вооружившись мечами-драконобоями, король и четверо его самых верных телохранителей отправились к цели. Приближенные Зордред I уговаривали его не идти лично, дабы гнев Акроката не обрушился на него, но тот ответил, что лишь он один должен взять на себя этот грех во имя спасения собственного народа.



Когда гномы подошли к драконьей пещере, уже смеркалось. С последним лучом солнца король и его телохранители вошли внутрь пещеры и медленно начали спускаться по крупным камням. Предположения гномов оказались верны — драконица крепко спала, а рядом с ней устроились маленькие детеныши. Король жестом указал гномам на них, а сам тихо подошел к голове огромного создания. Медленно Зордред I поднял черный меч вверх. В последнюю секунду он тихо прошептал сквозь зубы: «Прости», и драконица, будто услышав его, раскрыла свои огромные желтые глаза и уставилась на него. Король на секунду опешил, но все же нашел в себе силы и резко опустил меч вниз, следом за этим последовали еще четыре глухих удара. Дело было сделано, и в пещере повисла зловещая тишина. Гномы, по-видимому, не могли поверить в то, что совершили, а потому ни один из них не решился проронить ни слова. Еще несколько минут они стояли безмолвно, прежде чем Зордред I прервал их молчание. Он приказал телохранителям обставить все так, будто драконица и ее выводок покинули

пещеру. Было решено сбросить тела в глубокую расщелину, где никто бы не стал их искать. Распорядившись обо всем, король решил немедленно отправиться обратно во дворец, дабы никто из его приближенных не заподозрил в его отсутствие неладное. Когда он поднялся к выходу из пещеры, то еще раз окинул взглядом ее богатства и, когда он уже был готов развернуться и уйти прочь, ему показалось, что кто-то будто смотрел на него из глубины. Зордред I долго вглядывался в кромешную тьму, но так и не смог увидеть кого-либо и, отбросив дурные мысли, вышел прочь. Спустя несколько недель король при помощи своих самых верных подданных распустил слухи о том, что недавно обитатели пещеры улетели и что теперь она свободна, а значит гномам ничто не мешает присвоить ее себе. С великим ликованием все жители королевства встретили эти новости и в скором времени освоили приобретенные копи. Казна снова наполнилась золотом. Наступила новая эпоха изобилия, голодные годы остались в прошлом. Казалось, теперь для Зордреда I должно было наступить время спокойствия, но того, напротив, стали терзать сомнения и опасения за судьбу своего народа. Он никак не мог избавиться от ощущения, что за ним кто-то наблюдает, да и не мог он поверить в то, что Акрокат простил ему убийства священных существ. Опасения короля были не беспочвенны. В тот день, когда он и его телохранители окропили пол пещеры драконьей кровью, в темном гроте недалеко от матери скрывался пятый из ее детей по имени Балар. Меч не настиг его в тот день лишь по случайности, гномы просто не заметили его в полумраке. По меркам драконов он был еще очень мал и не мог ничего противопоставить королю и его телохранителям, пришедшим расправиться с его семьей. Он видел все от начала до конца и поклялся Акрокату, что уничтожит Зордреда I и всех тех, кто был с ним в тот день и не будет пощады ни им, ни их потомкам. Молодой дракон хотел даже накинуться на короля, когда тот покидал пещеру, но здравый смысл возобладал над гневом, и он отступил. Впереди его ждали долгие годы одиночества и лишений.

Гномы быстро превратили его бывший дом в пыльную шахту, где днями и ночами не затихал стук кирок и грохот вагонеток. Теперь Балар вынужден был прятаться в вентиляционных штольнях и крупных разломах. Сначала он влачил жалкое существование, питался остатками с шахтерских столов, но чем больше он рос, тем чаще выбирался на ночную охоту в предгорьях Алмаз-

ных гор, которые граничили с Дикими землями. Больше всего времени он тратил на то, что попросту наблюдал за тем, как живут и работают гномы, узнавая о них все больше и больше с каждым днем. Балар был очень любознательным драконом, со временем он, воруя свитки, научился читать и даже разговаривать — сам с собой, разумеется.

Минуло еще полвека, прежде чем мягкие чешуйки, покрывавшие его тело, превратились в непробиваемый панцирь, а на лапах выросли когти, что были подобны мечам. Крылья его были столь мощными, что от потока ветра, пущенного ими, содрогались скалы и, наконец, он почувствовал внутри то самое жаркое пламя, что даровал Акрокат каждому из его племени. Настало время мести. Для начала все еще молодой дракон опробовал свои силы на одиноких шахтерах, забредших в отработанные штольни, в которых он и скрывался. И вот, когда он удостоверился в своей мощи, то наконец явил себя миру. Огонь и едкий дым заполнили все вокруг, пещера, что давала гномам неслыханные богатства, теперь стала могилой для сотен шахтеров, что кропотливо трудились в недрах гор. Те же из гномов, кто смог избежать смерти от едкого дыма или жаркого пламени, бежали к горе, которую считали своим домом.

Зордред I в те дни был уже пожилым гномом, вести о произошедшем сильно подкосили его. А тем временем весь совет и его сын Зордред II обратились к нему, вопрошая, какое злодеяние свершили гномы, что сам Акрокат послал на них дракона. И тогда старый король, испытывая муки совести, поведал им о том, как полвека назад он в тайне от всех пролил кровь драконицы и ее детей, дабы спасти свой народ от голода. Опасаясь, что поступок короля приведет дракона в гномьи чертоги, зал зароптал, в адрес Зордреда I посыпались проклинания. Казалось, вот-вот что-то произойдет. Кто-то проревел с дальних трибун: «Отдадим короля на суд Акроката», — и крикуна поддержали десятки голосов. Многие советники требовали, чтобы по древнему обычаю король был предан огню. Они верили, что только так божество увидит раскаяние подгорного народа и защитит гномов от пламени дракона. Телохранители короля, почувствовав, что тому угрожает опасность, попытались вывести его, но путь им преградили уже разгоряченные советники. В перепалке завязалась драка, и скоро немногочисленную королевскую стражу смяли и оттеснили прочь. С воплями и криками советники теперь принялись за короля, волоком они вытащили того из зала совета и прямо по улицам поволокли к храму

огненного бога. Часть простых гномов, завидев их, попыталась было остановить происходящее, но их было слишком мало, так как большинство сейчас наблюдало со стен и башен за тем, что происходило у пещеры. Вмиг распахнулись двери храма, Зордреда I привязали к жертвенному столбу, установленному на капище, обложили сухим хворостом и облили маслом. Король умолял своих палачей одуматься, но те, боясь божественного гнева, вовсе потеряли способность трезво мыслить. Кто-то чиркнул огнивом, пламя медленно поползло вверх и мигом охватило короля.



А пока советники пытались задобрить Акроката гнусным жертвоприношением, на стенах воины Железного гарнизона готовились отражать нападение дракона. Из арсенала было роздано лучшее вооружение и доспехи. Гномам впервые за несколько сотен лет предстояла серьезная битва не на жизнь, а на смерть. Балар в свою очередь уже покончил со всеми, кто был в пещерах, и впервые в своей жизни вышел под лучи солнца. До того он опасался покидать пещеру днем, оправданно полагая, что его заметят, но теперь дракон мог уже не скрываться. Мигом он взмыл в воздух и устремился к гномьей твердыне. Как и до этого в шахтах, он обрушил на защитников крепости всю силу своего пламени. И хотя многие защитники сразу пали духом в этот момент, дракон все еще не прорвал оборону. Чтобы попасть внутрь подгорного королевства, тот должен был сокрушить великие ворота, сделанные из прочной дубовой древесины и окованные лучшей сталью, которую только могли сделать подгорные мастера. Одетые в броню с головы до ног, воины Железного гарнизона встали стальной стеной за крепкими воротами, готовые защищать Тумбард. Каждый из них знал, сколь высокую цену придется заплатить, чтобы одолеть такого могущественного врага. И вот, с громким гулом и треском, ворота разлетелись в щепу. Перед ними,

занимая весь проем, предстал величественный дракон. Раскаленный воздух, едкий дым и горячее пламя ударили в плотно сомкнутые ряды щитов. Опалились длинные бороды, запахло горелой плотью, и все же гномы стояли на своих местах. Разгневанный дракон в ярости кинулся вперед, разметаив первые ряды огромными лапами. Но и это не сломило гномов: не щадя себя, они стали колоть дракона копьями прямо в мягкое брюхо. Испугавшись за свою жизнь, тот поднялся на крыльях к самому потолку зала. С яростным ревом он кинулся вперед, изрыгая пламя вглубь горы, где не было защитников. Балара вел его нюх, он помнил, как пахнули убийцы его матери и всецело доверял своему чутью. Первым делом он отправился за королем, но тут дракона поджидало величайшее разочарование. Зордред I, о мести над которым Балар думал все эти годы, уже был убит своими советниками и предстал перед ним догорающим в пламени костра у тлеющего столба. Рядом с останками короля толпились советники, напуганные появлением дракона. Они сбились в углу, словно овцы в загоне, и умоляли стихийных богов пощадить их. Сердце великого змея наполнилось неописуемым гневом, больше полувека он ждал этой встречи, ждал, когда же сможет заглянуть старому королю в глаза и поведать тому, через какие лишения ему пришлось пройти, чтобы теперь насладиться местью. Все было зря, с жутким ревом дракон замотал головой, изрыгая огонь из своей утробы, храм Акроката наполнился пламенем, и советники последовали в мир падших следом за своим королем. Балар не находил себе места, он метался из стороны в сторону, круша статуи и постройки. И дракон мог бы так еще долго бесноваться, если бы не черный клинок Драконобоя, вмиг рассекший часть перепончатого крыла. Взвыв от боли, дракон резко обернулся и увидел своего обидчика. То был гном по имени Фордрак. Он был одним из гномов, некогда убивших семью Балара, и теперь дракон приготовился обратить весь свой гнев против него. Но прежде чем он двинулся на одинокого воина, из тьмы вышли еще трое, и в каждом из них Балар признал тех, кому и предназначалась его месть. Все были вооружены мечами из небесного железа и надвигались на дракона с разных сторон. В тот момент, несмотря на свои размеры и невиданную силу, великий змей вновь почувствовал себя тем самым детенышем, что когда-то забился в темный грот и наблюдал за расправой. Никогда с тех пор он не был в такой опасности, как сейчас. Но секундный страх сменился неистовством, одним

ударом своего хвоста Балар переломил позвоночник гному, что подобрался к нему ближе всех. Затем пришел черед его пламени. Как ни пытались Фордрак и другие воины, но они не могли даже подойти к дракону, так силен был жар, исходивший из его пасти и ноздрей. Даже несмотря на то, что к месту битвы подоспели другие стражники, вскоре Фордрак остался один, все остальные пали в неравном бою. Из последних сил ему удалось подобраться к измотанному длительным противостоянием дракону и нанести тому сильный удар по основанию одного из крыльев. Дракон скрючился от боли, и в этот момент гном нанес тому несколько ударов в грудь. Балар завопил так, что стены подгорного царства стали содрогаться, однако все же нашел в себе силы откинуть воина могучей лапой в сторону, нанеся тому глубокую рану. Но черный меч остался в груди дракона. Истекая кровью, он пошел прочь и бежал без оглядки до тех пор, пока не добрался до самого глубокого хранилища в Тумбарде. Желая изгнать всех гномов прочь, Балар стал испускать клубы дыма и пламя, которые поднимались по штольням и коридорам на верхние уровни. Удушливый дым, исходивший из недр, теперь не оставлял выжившим подгорным жителям выбора. Добраться до Балара было невозможно, а оставаться в задымленных чертогах попросту чрезвычайно опасно.



Так великий народ был сломлен, и те немногие, кому удалось бежать, разбрелись по соседним регионам. Удалось выбраться и Фордраку. Убедившись, что дракон не погиб, так как дым продолжал идти из глубин в течение нескольких дней, он и множество других гномов двинулись в Дикие земли, надеясь там найти себе прибежище. Долгие дни они брели, пока, наконец, их не остановили патрульные из Хольгарда. Люди были удивлены, увидев подгорных жителей столь далеко от их дома. По законам Дринии, любые иноверцы, а гномы были таковыми, должны были быть немедленно изгнанными за пределы государства.

Однако бургомистр Хольгарда Хэм Мудрый решил, что сотрудничество с гномами может принести пользу. Он предложил низкорослому народу поселиться недалеко на севере от города, там, где в глубокой пещере залегала железная руда. Сами люди не очень-то спешили налаживать здесь добычу, предпочитая довольствоваться болотным железом, которое в изобилии можно было найти в окрестностях Форты Бригмар. По договору, в обмен на пищу и защиту, гномы должны были отдавать половину всего добытого железа людям. Более того, они признавали зависимость от города и должны были по первому зову выставить ополчение в случае войны. Гномы долго спорили, но в итоге приняли предложение людей. Так было положено сотрудничество между столь разными народами. Вскоре гномы воздвигли деревянную крепость у переданной им пещеры и прозвали это место Димхардом.



Но, несмотря на вновь обретенный дом, многие из низкорослого народа поглядывали в сторону Алмазных гор. В сердце каждого гнома горел огонь и вера в то, что однажды им удастся вернуть великие чертоги. Фордрака в те времена заботили другие вещи — он опасался, что однажды дракон может прийти за ним, желая свершить свою месть. Но еще больше его волновала судьба Зордред II, наследника престола, который в гуще битвы за Тумбард куда-то пропал. Он слышал много версий о том, что же произошло, но большинство все же сходилось на том, что того вывели из зала совета, когда гнев советников обрушился на его отца. Однако что было дальше, остается загадкой, хотя были и те, кто утверждали, что видели, как Зордред II покинул город, причем они также говорили о том, что тот унес с собой черный меч, по видимому, Драконобой, принадлежавший королю.

Что касается Балара, то тот сильно пострадал в схватке с Фордраком и другими гномами. Сильно израненный, он забился в самую глубо-

кую часть пещеры и начал исторгать дым, дабы ни один из гномов не смог к нему подобраться. Несколько дней чадила гора, прежде чем дракон убедился, что все ее жители покинули свой дом. Он захватил Тумбард, но жажда мести в нем отнюдь не угасла. Еще был жив Фордрак, смертельно ранивший дракона и оставивший в его груди Драконобой, и наследник гномьего трона Зордред II. Однако сейчас его более всего беспокоили раны на груди, которые после извлечения меча по-прежнему кровоточили. Больше недели он боролся за свою жизнь, прежде чем почувствовал, что та вскоре покинет его. В свой смертный час он воззвал к Акрокату и древним богам и попросил тех помочь ему и дать возможность избежать смерти. И, по преданиям, которые пересказывают варвары Диких земель, хозяин огня ответил на его мольбы. Его волновала не столько судьба дракона, сколько собственная власть над умами смертных существ. Они видели своей угрозой Двуликого Бога — покровителя людей, который однажды обманул старых богов и теперь находил себе все больше сторонников. Обсудив все, боги предложили дракону жизнь и возможность отомстить, но в обмен тот должен был защитить вольные племена в Диких землях, которые еще не отреклись от старых богов и не подчинились людям. Своей волей они не только даровали Балару жизнь, но изменили облик Дракона. Теперь некогда крылатый зверь предстал перед миром в ином обличье. Выглядел он как молодой человек, тело которого было покрыто все той же невероятно крепкой чешуей, а на голове красовалась корона из острых костяных шипов. Говорят, он не потерял свой дар исторгать пламя и по-прежнему был невероятно силен. После своего преобразования Балар отправился прочь из Тумбарда, в восточную часть Диких земель, и там приступил к воплощению в жизнь новых задач.

Первым делом он обратился к племенам полуорков и предложил тем свое покровительство и защиту в обмен на их верную службу, однако те, отличаясь воинственной натурой, подняли его на смех. Тогда он поочередно вызвал каждого из вождей на поединок и одолел их. По древнему обычаю, тот, кто побеждал нынешнего вождя, мог занять его место. Дракон не воспользовался этим правом, но потребовал, чтобы все племена поклялись ему в верности. Вместе со своими новыми подданными он воздвиг небольшое поселение и назвал его Рудвар. Со временем туда стали стекаться прознавшие о его силе нелюди, явились гноллы и ракшасы, до того коче-

вавшие по лесам и полям, не имея собственного дома. Чувствуя силу дракона за своей спиной, вольные племена перестали опасаться людей из Хольгарда, нападали на караваны и даже несколько раз совершали налеты на форт Бригмар, однако так и не смогли захватить его. Интересно, что сам Балар почти никогда не покидал Рудвар, по-видимому, предпочитая пока открыто не выступать против людей. Он опасался, что любая попытка уничтожить хольгардцев и изгнать их обратно в Дринию привлечет внимание короля Конрата к Диким землям, а это, в свою очередь,

непременно приведет к очередному масштабному вторжению людей на Север, и тогда войны не миновать. И кто знает, смогут ли северные варвары из вольных племен одолеть людей в этой схватке.

Прошло уже несколько лет с тех пор, как установилось относительное перемирие. Хольгардцы предпочитают не соваться в восточную часть Диких земель, а представители вольных племен теперь лишь изредка переходят границы людских владений.



Игровой мир

Народы

Люди

Нет народа более многочисленного и многогранного, чем люди. Деятельные и находчивые, они находят способ выжить даже в самых суровых условиях. В отличие от других народов, живших преимущественно в одном конкретном регионе, люди расселились по многим землям и стали жить крупными общинами и племенами. Группы людей, жившие в Дринии, были разорены сильными вождями, которые узурпировали власть и стали впоследствии знатью. Так было образовано королевство Дриния, где появились две группы: знатные, управляющие всем и получающие свои права по наследству, и простые люди, частично ограниченные в правах. А вот в землях к югу и востоку на реках и важных торговых маршрутах возникли крупные города-государства, заимствовавшие племенные принципы всеобщего равенства и избираемости власти. К тому же до сих пор существуют и племенные объединения преимущественно живущие на Просторных равнинах. Люди известны и тем, что стали основными приспешниками Двуликого Бога, который бросил вызов старым богам и поставил себя превыше всего. Особенно широкую поддержку, в первую очередь среди знати, он получил в Дринии, где впоследствии было запрещено поклоняться какому-либо другим богам, а те, кто нарушали этот закон, подвергались гонениям. Людям из этого королевства была также свойственна нелюбовь к представителям других народов, так как те преимущественно были иноверцами и зачастую представляли из себя дикарей и варваров. Лишь гномы отчасти заслужили доверие людей благодаря своему трудолюбию и редким умениям в обработке металла. Если говорить о хольгардцах как о жителях самой северной части королевства, то их взгляды были весьма разнообразны в связи с тем, что в этот город переселялись колонисты со всех концов Дринии и прилежащих земель. Сейчас люди удерживают под своим контролем западную часть Диких земель, мечтая однажды изгнать вольные племена варваров и навсегда избавить себя от опасности вторжения с востока.

Особенности:

Мастера мечей

Люди — именно они предпочитают в качестве оружия мечи, как короткие, так и длинные двуручные. Люди могут пользоваться любыми мечами, даже если не обладают специализацией Мастер оружия.



Эльфы

Народ, который люди долгое время считали выдумкой из старых сказок. Представители эльфов внешне были похожи на людей, однако имели острые кончики ушей и предпочитали раскрашивать себя зеленой краской. По слухам, они никогда не старели и жили вечно, хотя, скорее, их долголетие можно было связать с покровительством бога-охотника Хидира. Некогда эти создания жили в крупном городе-государстве, именуемом Сальворн. Это величественное поселение эльфов, которое было выстроено вокруг могучего дерева, посаженного самим Хидиром, было жемчужиной Севера, равного которому по красоте и величию не было ни в Дринии, ни за ее пределами. За крепкими деревянными стенами города процветали искусства и ремесла, а за их пределами в лесах и полях друиды практиковали свое умение обращаться в диких животных и говорить с природой. Но общество этого великого народа, как и все другие общества, имело изъян. Долгие столетия эльфы угнетали завоеванных жителей Диких земель, таких как орки, ракшасы и гноллы, превращая их в рабов и облагая тяжелой данью. Рабы-инородцы, истязаемые тяжелым трудом и невыносимыми условиями жизни, сделали эльфов великим и богатым народом, но каждый из них мечтал о дне, когда сможет сбросить ярмо со своей шеи и отомстить эльфам за все невзгоды, что они принесли. Сами эльфы презирали инородцев, в том числе и людей, это презрение стоило эльфам их величия. Однажды люди из Дринии пришли и взяли город штурмом, после разграбив его и спалив дотла. Эльфы ничего не могли противопоставить им, не зная о железе и изготавливая свое снаряжение из бронзы и латуни. Лишь немногим эльфам удалось сбежать на самый север Диких земель и скрыться там в гуще Мрачного леса, где они и проживают по сей день, став тенью некогда могучего народа, державшего в страхе все Дикие земли. Но даже сейчас они хранят старые традиции и обычаи и еще больше сблизилась с дикой природой. Теперь эльфы лишь изредка совершают вылазки вглубь Диких земель в случае крайней необходимости и в гуще леса мечтают восстановить былое величие.

Особенности:

Лучники леса

Эльфы — непревзойденные стрелки из лука, они могут использовать в бою любые луки, даже если не обладают специализацией Мастер оружия.

Друзья дикой природы

Хидир — повелитель дикой природы — все еще благоволит эльфам. Дикие звери реже нападают на них, нежели на представителей других народов.



Гномы

Коренастые и отважные гномы с самого начала времен тяготели к земле и камню, стремясь закопаться как можно глубже. Под горами и холмами они строили свои великие королевства и глубокие шахты. И так было неспроста, бог земной тверди Гумбар покровительствовал им и научил их слышать песни металлов и ценных камней. И хотя гномы были отличными рудокопами, кузнецами, литейщиками и ювелирами, они не могли существовать в отрыве от других народов. Именно им гномы продавали свои изделия и обменивали их на пищу, ткани и иные вещи, которые сложно было достать, проводя весь день в темных подгорных тоннелях. Чаще всего их торговыми партнерами были люди из крупных торговых городов, которые по достоинству оценивали трудолюбие этого народа. Зарекомендовали себя подгорные жители и как отличные воины. В былые времена люди часто нанимали к себе на службу тяжелооруженные отряды профессиональных наемников, которые были выходцами из коренастого народа. Долгие годы самым крупным поселением гномов считался город Тумбард в Алмазных горах, однако, когда его разорил дракон Балар, гномы отправились скитаться по всему миру в поисках нового дома. Часть из них нашла таковой в Димхарде — крепости, что была выстроена в западной части Диких земель.



Особенности:

Традиции боевых топоров

Каждый уважающий себя гном отлично обрабатывает с боевыми топорами. Гномы могут пользоваться любыми топорами, даже если не обладают специализацией Мастер оружия. Песнь металла

Гномы — превосходные мастера особенно по части изделий из железа. При заказе снаряжения гномы расходуют на его изготовление на один слиток железа меньше, чем другие народы, однако только в том случае, если на изготовление требуется больше одного слитка. Безмятежные сны

Ни одного из гномов еще никогда не касалась рука бога снов Сивида, по этой причине гномы не могут взять специализации Волшебники и Чернокнижник. Низкий рост и густые бороды

Гном не должен быть ростом выше 160 см и обязан носить бороду, если он мужского пола.



Орки

Худощавые создания небольшого роста с серовато-белесой кожей и заостренными ушами, передвигающиеся чаще всего в полуприседе. Также зачастую их можно отличить по торчащим из рта небольшим клыкам. В их культуре превыше всего стоит культ физической силы. Необузданные племена этого народа когда-то жили на самом севере Диких земель. Они вели нелегкую жизнь, пася скот и перебираясь с места на место. Но однажды возникла угроза, с которой те не смогли справиться. Эльфы из Сальворна заявили претензии на всю территорию Диких земель и потребовали от орков подчиниться их воле. Племена не желали покоряться. Объединившись, они попытались дать отпор эльфам, однако те были в разы лучше вооружены и организованы, а потому объединенное войско орков потерпело сокрушительное поражение. Части из них удалось бежать на восток и скрыться за Алмазными горами. А те, кто решил остаться и бороться, были полностью порабощены эльфами и стали неотъемлемой частью их хозяйства. С тех пор вольных орков по эту сторону алмазных гор никто не видел, а те, что были рабами в Сальворне, постепенно выродились.

Полуорки

Народ рабов, искусственно выведенный эльфами. По сути, в жилах у полуорков текла кровь как эльфов, так и орков, а сами они были похожи на высоких крепко сложенных людей с грубой кожей сероватого оттенка и большими клыками. Они были куда крупнее и сильнее своих предков, хоть и унаследовали орочьи традиции и поведение. Со временем эльфы даже освободили часть из них и позволили тем жить вольно, выплачивая дань в пользу Сальворна. Однако полуорки едва ли могли выжить, отдавая большую часть своего урожая эльфам. Пытаясь хоть как-то прокормиться, они, вместе с другими народами Диких земель, такими как ракшасы и гноллы, пускались в авантюрные походы на северные земли королевства Дринии. Впоследствии, когда пришли люди и спалили Сальворн, освободившиеся полуорки и их свободные родичи поселились в восточной части Диких земель и жили там племенами так, как некогда жили их древние предки — орки.

Особенности полуорков:

Невероятная выносливость

Полуорки вразы выносливее любого представителя другого народа, а потому получают одну дополнительную единицу здоровья на постоянной основе.

Большой рост

Полуорки выше представителей других народов и не могут быть ниже 160 см.



Ракшасы

Пожалуй, один из самых таинственных народов. Ракшасы — это зверолоуды, похожие на крупных кошек. В отличие от других народов они отлично используют свои когтистые лапы для охоты и в бою со своими врагами. Кроме того, им нет равных в выслеживании добычи и преследовании. Все это, а также постоянная жизнь в суровых условиях Севера делает их превосходными следопытами и охотниками. Тихие и ловкие, они многие годы мирно жили в лесах Диких земель, чаще всего поодиночке или небольшими группами, и лишь изредка собираясь на племенной совет. Впоследствии часть ракшасов была поработана эльфами из Сальворна, а оставшиеся на свободе, будучи малочисленным и разобщенным народом, согласились стать их данниками. Когда народ эльфов, в свою очередь, пал под натиском людей с юга, Ракшасы освободились и продолжили свое простое существование. Однако люди из Дринии не желали видеть их на своих землях, а потому хольгардцы изгнали тех прочь из западной части Диких земель. Ракшасы затаили на людей обиду и поклялись перед старыми богами, что непременно отомстят им за перенесенные лишения и вернут себе землю, на которой веками жили их предки.

Особенности:

Ловкость рук

Ракшасы — невероятно ловкие создания. Им ничего не стоит с легкостью взломать любой замок, каким бы сложным он ни был. Все представители этого народа изначально получают специализацию Взломщик.

Острые когти

Благодаря острым когтям ракшасы стали мастерами рукопашного боя, а потому могут сражаться против своих врагов, используя руки.



ГНОЛЛЫ

Зверолюды, отдаленно напоминающие собак и гиен. Они известны своей силой и выносливостью, а также кровожадным нравом. Живут представители этого народа стаями, каждой из которых руководит вождь. В основном гноллы кочуют с места на место и охотятся на диких животных. Когда эльфы Сальворна покорили другие племена нелюдей в Диких землях, они попытались поработить и гноллов, но те не сдались, а затаились в лесах, которые им были хорошо известны, и нападали на эльфов исподтишка тогда, когда те этого не ожидали. Такой метод войны вынудил завоевателей отступить, и, хотя многие гноллы были уведены в плен, остальным удалось отстоять свою независимость и сохранить жизнь. Для гноллов пришествие людей из Дринии прошло наиболее незаметно, так как они жили в восточной части Диких земель. И все же некоторые их сородичи пострадали от рук людей, поэтому гноллы не питали теплых чувств к Хольгардцам.

Особенности:

Плотоядность

Гноллы — известные охотники и предпочитают мясо любой прочей еде. Каждый из представителей этого народа может исцелить себя от ран, съев часть (шкуру) пойманного животного. Великая охота

Если гноллы собираются в стаю хотя бы из трех представителей во главе с вожаком и приносят две шкуры, то все они получают две дополнительные единицы здоровья, которые впоследствии не могут быть восстановлены. В течение одного часа может происходить только одна великая охота. (Эффект от великой охоты складывается с эффектом от специализации Берсерк.).



Боги и Черные Привратники

Врата падших

Считается, что до пришествия богов все, кто населял этот мир, обитали в мире теней. Сейчас туда возвращаются души тех, кто завершил свой путь, будь то божество или обычный смертный. Но когда мира еще не существовало и кругом царила вечная пустота, Черные Привратники уже несли свою службу, охраняя Врата падших. Когда высшие боги создали мир и совместно с младшими населили его живыми существами, роль Привратников изменилась: они стали проводниками и стражами для душ. Из известных смертные припоминают только Кирина, Фозбарта и Алахира. Трое стражников по очереди охраняли души падших и провожали их в мир теней. Покинуть свой пост и обрести покой Привратник может только тогда, когда кто-то добровольно или по условиям сделки решит занять его место. Многие говорят, что хранители врат обладают неограниченной силой, которая превышает даже силы богов, вот только никто не знает, почему они используют ее крайне редко. Многие также предполагают, что Привратники подчинены чьей-то высшей воле и уже полностью не принадлежат себе. Помимо Привратников у ворот можно встретить и духов-прислужников, которые служат Привратникам и помогают им во всех делах.

Кирин

Когда-то Кирин был простым человеком с Севера, которого застигла война. Долгие годы он бился, не щадя себя, чтобы защитить земли своего племени от людей с Юга. Но когда он вернулся в родное селение, то узнал, что его жена и дети совсем недавно погибли от голода. Спустя несколько недель он прибыл к Вратам падших и попросил у Черного Привратника, имя которого сейчас уже забыто, вернуть жизнь его близким. В обмен Кирин пообещал занять пост у ворот, как только завершится его жизненный путь. Вернувшись обратно, он еще несколько лет счастливо прожил со своей семьей, пока одним зимним днем не провалился под лед во время рыбалки.

Фозбарт

Отец Кирина Фозбарт, узнав о том, что его сын занял место Черного Привратника, поспешил к Вратам падших и сменил своего сына, позволив

тому обрести вечный покой. Многие столетия он занимал этот пост, не желая никому подобной судьбы и отказывая всем, кто порывался занять его место. Он видел, как меняется мир, как уходят из этого мира короли и вожди и как рушится все то, что им удалось воздвигнуть за долгие десятилетия. Видел тех, кому было еще рано покидать мир, и тех, кто задержался в нем дольше положенного срока, и даже богов, которые потеряли преданность смертных и были преданы забвению.



Алахир

Верховный друид, некогда правивший в эльфийском городе Сальворне. Несмотря на то, что эльфы из этого города могли жить долгие сотни лет, Алахир все же опасался смерти. Желая заполучить бессмертие, он решился на сделку с Черным Привратником Фозбартом. Старик, до того отказывавший всем, на этот раз, видя алчность эльфа и желая проучить того, дал свое согласие. По условиям сделки, Алахир получал вечную жизнь до тех пор, пока стояло Великое древо в центре Сальворна. Эльф, наивно полагая, что под его руководством город и волшебное дерево будут стоять вечно, с радостью принял усло-

вия. Мог ли он знать, что уже спустя полстолетия Сальворн будет взят приступом рыцарями короля Конрата, дерево будет предано огню, а сам он убит в ходе обороны города. После своей кончины он сменил Фозбарта и стал следующим Черным Привратником. Алахир, по сей день не смененный ни человеком, ни варваром, ни каким-либо другим живым существом, провожает и стережет души, расплачиваясь за свою эгоистичную алчность и желание обрести бессмертие.

Старшие Боги

Старшие, стихийные боги считаются самыми древними из всех божеств и, пожалуй, нет места, где бы их не знали. Именно они создали в пустоте первозданный мир. Повелевая силами четырех стихий, они по праву считаются обладателями одними из самых могущественных сил во всех мирах и землях.

Акрокат

Бог огня, известный своим воинственным характером и невероятной силой. По преданиям, живет этот бог на солнце в огненном дворце и оттуда наблюдает за смертными, а прислуживают ему там великие драконы, которых он создал и которым он даровал часть своей божественной силы. Со временем некоторые его слуги спустились на земную твердь, и даже по сей день их иногда можно встретить на востоке за Алмазными горами. Веками Акрокат покровительствовал самым яростным воинам и поощрял их. Но не только битвы привлекали его внимание. Этот бог также даровал народам власть огня над металлом и показал, как работать в кузнице и создавать в огне предметы быта и оружие. Считается, что любая жертва, принесенная Акрокату, должна быть предана огню, будь то живое существо или предмет.

Бонус:

Избравшие Акроката своим покровителем получают возможность освоить специализацию Берсерк и использовать ее преимущества в бою.



Гумбар

Бог земли и камня, покровитель рудокопов, каменотесов и земледельцев. С давних пор считается защитником гномов. С первых дней ему полюбился коренастый народ, говорят, что он даже явил себя и долгое время правил ими. За годы, которые Гумбар прожил среди гномов, он передал своим любимцам способность слышать песню металла и минералов, что сделало из представителей горного народа лучших горняков. Однако, в отличие от других народов, среди гномов никогда не было тех, кто мог бы использовать волшебные силы. Считается, что это случилось, когда Сивид — бог снов и волшебства — влюбился в молодую смертную женщину и попросил Гумбара разрешить ему жить на земной тверди вместе с ней. Гумбар согласился, а взамен попросил того никогда не пробираться в сны гномов. И все же со временем Гумбар потерял интерес к своим подопечным, покинул гномов и стал напоминать о себе все реже, но и сейчас те продолжают считать его своим покровителем. Они и представители других народов приносят ему в качестве даров различные изделия, которые сбрасывают в глубокие расщелины или закапывают в жертвенные ямы.

Бонус:

Избравшие Гумбара своим покровителем смогут впитать в себя крепость земли и получить одну дополнительную еди-

ницу здоровья, если коснутся одного из древних камней, разбросанных по Диким землям.

Тигбит

Богиня воздуха, владычица ветров и хозяйка небосвода. Считается, что эта богиня дала жизнь первым грифонам, которые сейчас уже почти не встречаются. Она восседает над миром и с высоты взирает на необъятные просторы. Эта богиня, в отличие от других, держится поодаль от смертных и редко вмешивается в их дела. Тигбит невероятно капризна и переменчива, а погода является отражением ее настроения. В качестве даров она предпочитает цветные порошки или лепестки цветов, игриво подхватывая их дуновением ветра и разнося по всей округе. Многие верят, что если воздать ей хвалу и много даров, то можно на время стать духом и словно ветер гулять даже там, куда не может ступить нога простого путника.

Бонус:

Избравшие покровительницей Тигбит смогут переплотиться в бесплотных духов у ее алтарей и в этом облике путешествовать по Диким землям.



Линар

Богиня воды, повелительница морей, рек и озер. Покровительница рыбаков, мореходов и всех, чья жизнь идет более в воде, чем на суше. Каждый, кто когда-либо ступал на борт корабля, лодки или плота, знает, что стоит ему прогневать хозяйку вод, как та утянет обидчика на дно. С давних пор, перед тем как отправиться в первое

путешествие по воде, мужчины венчались с Линар, надевая на руку деревянный перстень и бросая второй в реку или море. Считалось, что если перстень унесло прочь, то можно без опаски отправляться в путь. Также существует поверье, что если взять на корабль женщину, то Линар, с которой были обвенчаны мужчины, будет ревновать и лишит всех находящихся на этом корабле своего благословения. Лучшим даром для богини, как и для любой простой женщины, считались венки, сплетенные из цветов, различные женские украшения или искусно украшенные резные деревянные кораблики. И хотя эту богиню в первую очередь ассоциируют с морями и реками, ей также принадлежат родники и ручьи, а желающие выкопать колодец воздают совместную хвалу Гумбару и Линар. Говорят, что в Диких землях есть источники, испив из которых можно исцелить свои раны, если, конечно, вы почитаете Линар и считаете ее своей покровительницей.

Бонус:

Избравшие покровительницей Линар смогут разыскать в Диких землях ее алтари, у каждого из которых есть родник, испив из которого можно исцелить все полученные раны и полностью восстановить все свои очки здоровья до максимума.

Младшие Боги

Эти боги пришли следом за повелителями стихий, и каждый из них имел свои никому неизвестные планы. Именно стараниями младших богов мир стал таким, каким мы можем видеть его сейчас. Они населили его живыми созданиями наравне со старшими богами. Стоит сказать, что многие из младших богов не пришли из мира павших. Когда-то некоторые из них были смертными, которые либо сами достигли божественного состояния неизвестными способами, либо были возвышены самими богами.

Хидир

Бог дикой природы, хозяин лесов и неосвоенных земель, великий охотник и покровитель эльфов. Хозяин диких животных и растений. Обычно изображается как мускулистый юноша, вооруженный копьем или луком и облаченный в шкуру, медвежью или волчью. Этот бог чтит только право сильного и предпочитает кровавые жертвы. Считается, что он даровал друидам их сверхъестественные силы и способность обращаться в животных. Сейчас, после падения Сальворна и сожжения великого древа, многие считают, что Хидир перестал покровительствовать эльфам, но так это или нет, никто из людей толком сказать не может.

Бонус:

Те, кто выбрал Хидира как своего покровителя, получают возможность освоить специализацию Друид и использовать ее преимущества.



Сивид

Бог снов и иллюзий. Покровитель волшебников. В отличие от других богов, которые даруют особые силы только своим ярым почитателям, Сивид поступает совсем иначе. Его очень интересуют жизненный путь смертных и их судьбы. Но еще больше ему нравится наблюдать за тем, как меняется их поведение, когда они внезапно заполучают в свои руки сверхъестественную силу. Каждую ночь он пускается в путешествия по сновидениям каждого из живущих в нашем мире, и стоит ему прикоснуться к спящему, как в том проявятся способности к волшебству. Эти способности могут быть совершенно разной силы — кто-то может их даже не заметить и жить так всю жизнь в неведении, не осознавая своей особенности, а кто-то сразу обнаружит в себе невероятную магическую силу. Стоит сказать, что большинство новоиспеченных волшебников обладают совсем небольшими способностями и лишь немногие из них могут развить их путем длительных тренировок. Так, например, волшебница Нарла провела долгие годы в изоляции, пытаясь раскрыть весь свой потенциал. Но есть и те, кому через касание Сивида передалось невероятное могущество, такими были великие волшебники Турмар, Маграмбор и Халбира. Безусловно, это не все великие волшебники, есть и другие, но живут они далеко за пределами Дринии. У Сивида, в отличие от других богов, есть сын от смертной женщины. Его зовут Шагрил, некоторые также считают его одним из младших богов и поклоняются ему.

Бонус:

Выбравшие Сивида своим покровителем смогут получить специализацию Волшебник и Черно-книжник.

Шагрил

Бог-полукровка, родившийся от союза Сивида и смертной женщины. Далеко не все считают его полноценным богом из-за его особого происхождения. Чаще всего его изображают как уродливую бесформенную тень или сгусток тьмы. Хотя этот бог унаследовал от своего отца возможность блуждать по снам, он использовал ее весьма своеобразно, насылая на спящих кошмары и ужасы, а также мучая их страшными видениями в темное время. Более того, это божество обладало крайне скверным характером и вороватым нравом. Говорят, этот бог покровительствует вора и убийцам, крадущимся в ночи, а также волшебникам, ищущим запретного знания. Некоторые даже считают, что Маграмбор в свое время избрал Шагрила как своего покровителя, и тот раскрыл тому, как можно пленить чужие души и использовать их в качестве энергии для сотворения магии (впрочем, это только неподтвержденные догадки и никаких доказательств этому нет). С Шагрилом также связывают появление волшебных камней. По легенде, когда он родился, Сивид расплакался, лишь увидев, в какой форме предстал перед ним его сын, а его слезы, упав на землю, превратились в камни, из которых волшебники всех времен черпали энергию для своих нужд. Даже до сих пор можно услышать, что волшебные камни называют слезами Сивида. И хотя не существует каких-либо ритуалов, считается, что этот бог питается страхом смертных и их мучениями, а потому любой, кто заставляет посторонних испытывать подобные чувства, доставляет ему радость.

Бонус:

Те, кто выберут Шагрила своим покровителем, смогут получить специализацию Волшебник и Черно-книжник. Помимо этого они также автоматически получают специализацию Взломщик и смогут безнаказанно проходить в гиблые земли у Врат падиших. Блуждающие души и Черные прислужники не смогут причинить им вреда.

Вотбан

Бог ремесел и творчества. Покровитель лучших мастеров, нашептывающий им свои советы на ухо во время работы. Говорят, для этого бога нет лучшего дара, чем готовое изделие, в которое мастер вложил всю душу, и неважно, сделано оно на продажу или чтобы порадовать самого Вотбана.

Бонус:

Избравшие Вотбана своим покровителем при заказе снаряжения смогут автоматически заменить один из материалов, необходимых для производства, на любой другой.



Юдея

Богиня-защитница, оберегающая смертных от болезней и невзгод. Среди богов навряд ли можно найти кого-то еще, столь чутко следящего за буднями простых смертных. Считается, что она неустанно следит за каждым живущим в этом мире как заботливая мать, но — увы — тех, кого она пытается уберечь от невзгод, слишком много. Чаще всего в качестве подношений ей приносят различные целебные травы или отвары.

Бонус:

Те, кто избрал Юдею своей покровительницей, смогут избежать неприятных событий, которые периодически случаются с каждым персонажем.

Тусвир

Бог удачи, обаяния и праздности. Балагур и весельчак по своей натуре, этот бог предпочитает пышные празднества и смертных, что желают вкусить все удовольствия от жизни. Но больше всего Тусвир превозносит азарт и хватку, свойственную далеко не всем. Многие считают, что

этот бог отвечает за то, какой стороной ляжет монета, брошенная в споре. Тем, кто ему нравится, сопутствует удача, другим же, напротив, не везет. Говорят, что Тусвир даже создал особую монету, обладателю которой во всех делах сопутствует удача. Обычно в качестве подношений этому богу подносят вкусные яства или крепкие хмельные напитки, а иногда и золото.

Бонус:
Невероятная удача будет сопутствовать каждому, кто избрал Тусвира своим покровителем. Существует шанс, что при общении с персонажами вы сможете гораздо легче убедить их в чем-либо. Чаще всего последователи Тусвира получают более богатое вознаграждение за выполненное задание. Также покровительство Тусвира позволит добавить +1 к броску вашего кубика в случае, где таковой решает исход чего-либо.

Двуликий Бог

Пожалуй, самый молодой из всех богов и самый амбициозный. Считается, что он был сотворен богами из душ двух братьев-близнецов, которых при жизни звали Тик и Фик. Тик был добродетелен и справедлив, а Фик, напротив, алчен, вероломен и жесток. Двуликий должен был стать идеальным судьей как для самих богов, так и для людей; тем, кто мог решить любой спор беспристрастно, так как имел все качества — как отрицательные, так и положительные, доставшиеся ему от душ братьев-близнецов. Долго Двуликий служил другим богам, верой и правдой решая их споры и покорно продолжая вершить справедливый суд, попутно все больше убеж-



даясь в алчности и корысти своих создателей. Так было до тех пор, пока однажды между богами не вспыхнул спор о том, должен ли среди них быть один главный правитель и кто им будет. Многие выдвинули свои претензии на этот титул, и в этот раз, как и прежде, они призвали Двуликого, чтобы тот решил их спор. Но претендентов было так много, что даже его многогранная сущность не могла принять решение. Поэтому он попросил

каждого из богов одарить его небольшой частью своей силы и сущности, дабы тот, испытав их, смог принять решение. Боги, недолго думая, согласились. Впитав часть их силы, он собрал в себе все противоположности, которые только можно было разыскать, и вынес вердикт, который привел всех богов в замешательство. Единственным достойным занять титул верховного божества Двуликий назвал самого себя. Но боги не признали



Хольгард

Город людей Севера

Хольгард — это сравнительно небольшой городок в Северных землях королевства Дриния, оплот людей на границе королевства с Дикими землями. Имеет статус Вольного города и управляется избираемым градоначальником, Городским Советом и Народным Собранием. В управлении Хольгарда находятся соседние поселения — форт Бригмар и колония гномов Димхард.



Краткая история

Хольгард был основан сразу после победы людей над эльфами на месте их разрушенной столицы Сальворн. Несмотря на свою непродолжительную историю, это поселение людей имеет важное значение в регионе. Город был образован недалеко от залежей железа, которое требовалось королю Дринии Конрату для участия в постоянных войнах. Это открытие привело к притоку поселенцев в город и его росту — первоначально построенная крепость обросла земляным валом, в город стали стекаться успешные торговцы, которые вскоре приумножили свое богатство на торговле мехом, железом и деревом. Король боялся отдавать этот важный и ценный регион в руки кого-либо из своих подданных, поэтому даровал Хольгарду статус вольного города — то есть

Город переживал эпоху бурного развития в первые годы своего существования — на месте одного крупнейших выходов железной руды на поверхность недалеко от города был построен хорошо укрепленный форт Бригмар, а бежавшие из своих земель и преследуемые последним из детей бога Огня Драконом Баларом гномы основали свою колонию Димхард и заключили договор

с людьми, согласно которому они отдавали им добываемое железо в обмен на кров и защиту от огнедышащего монстра. Первоначально король Конрат всячески способствовал переселению новых людей на Север для его освоения новых отвоеванных у эльфов территорий — государь видел в регионе важное стратегическое значение, ему был нужен металл для оружия и доспехов. Все это благоприятно влияло и на социальную жизнь в городе — появилась система самоуправления, был образован Городской Совет из числа самых успешных и уважаемых торговцев, создано собственное ополчение, суд, рынки. Однако как гласит дринийская поговорка, наше существование похоже на дерево. Чем больше стремимся мы вверх, к свету, тем сильнее тянутся корни к земле, вниз, в мрак, в глубину. Счастливым дням Хольгарда, как и всему под пристальным взором Двуликого Бога, суждено было пройти.

Очень скоро тяжелый климат, набеги варваров и внутренние распри привели к упадку городу. Король увлекся войнами и конфликтами на других границах Дринии, дележка добытого богатства и отсутствие притока новых жителей лишили город былых темпов развития. Для увеличения добычи руды городские власти вынуждены были отправлять в форт Бригмар преступников для работы на шахтах.



Обострили ситуацию и участвовавшие нападения полудиких существ — коварные варвары Диких Земель угрожают безопасности приграничных территорий, изгнанные эльфы жаждут мести и крови людей, лишивших их дома, а путешественники все чаще и чаще приносят дур-

ные известия о страшном существе, по слухам являющимся детищем древних богов и сжигающим все на пути в огне своей ярости и коварства.

В эти тяжелые дни перед свободным городом Хольгардом лежат два пути — исчезнуть с карты земель Дринии и отправиться в небытие или восстать из пепла и обрести бывшее могущество и богатство, установив власть людей в суровых и неприветливых Диких Землях.

Описание локации

Хольгард - небольшой город людей, в котором ощущается упадок, однако кое где еще остались следы его бывшего величия. Город состоит из двух частей — внутренняя крепость (бывший «Иерусалим-Карфаген-Минас-Тирит») и городские кварталы, которые находятся вне крепости, оруженные земляным валом. Внутри города находятся следующие постройки:



Цитадель Хольгарда — это сердце города. В нем находится весь арсенал городского ополчения и городской стражи, здесь работает городской градоначальник — бургомистр, и собирается Городской совет — основной законодательный орган и центр управления городом. В случае осады города и прорыва внешнего кольца обороны именно здесь собираются защитники города. В цитадели хранится казна Хольгарда, а на ее вратах закре-

пляются тексты законов города. Вход в цитадель охраняется стражниками — простой житель города не имеет права заходить в этот центр политической жизни. Прорваться в цитадель можно только через ворота цитадели — взять закрытые ворота можно тараном (таран должны удерживать 4 человека в течение 20 ударов, удары отсчитываются игровым мастером на цитадели) или же двумя прямыми попаданиями из катапульты.

Городские кварталы — это территории вокруг цитадели, окруженные городским валом. Вал невозможно преодолеть, прорваться в городские кварталы можно только через внешние городские ворота — взять ворота можно тараном (таран должны удерживать 4 человека в течение 20 ударов, удары отсчитываются игровым мастером на цитадели) или же одним прямым попаданием из катапульты. Перед входом в цитадель находится эшафот и лобное место — здесь озвучивают приказы бургомистра и приводят в исполнения смертные приговоры. В городских кварталах можно найти основные строения города Хольгарда — кузницу, торговую площадь, городскую библиотеку, святилище Двуликого Бога и тренировочную площадку городских стражников. Вход на территорию городских кварталов изначально разрешен только горожанам и всем остальным людям — представители других рас не пускаются на его территорию.

Кузница — на этой площадке в Хольгарде можно производить оружие и доспехи. Кузницей заведует Кузнец (игровой мастер) — искусный мастер своего дела. В кузнице всегда горит пламя и работают кузнечные меха — и днем и ночью кузнец переплавляет железную руду в слитки для отправки в королевство и производит не смыкая глаз мечи, копья и щиты — все для того, чтобы гарнизон Хольгарда никогда не был беззащитен перед внешней угрозой. Здесь можно:

1. Произвести оружие. Для того, чтобы произвести оружие, необходимо отдать кузнецу столько единиц ресурса, сколько указано в прейскуранте (для каждого из видов оружия свое количество ресурсов), плюс доплатить один золотой. Кузнец отдаст вместо ресурса выбранное оружие. При поклонении богу мастеров Вотбану можно заменить один из требуемых ресурсов на другой. Гномы платят за изготовление оружия на одну единицу металла меньше.
2. Переплавить железную руду в слиток. Изготовление чего-либо из железа возможно только при переплавки его в слитки. Сделать это можно в плавильнях кузницы. Каждый может бесплатно

попросить кузнеца помочь ему переплавить его найденный кусок железа в слиток. Железо (кусок парафина) помещается в специальную плавильню, где под контролем игрового мастера расплавляется, а затем заливается в подготовленные формы. Впоследствии за это железо можно приобрести предметы у кузнеца, а так же продать его ему.

3. Работать на кузнеца. Кузнец может нанимать в помощь себе подмастерьев, которые будут помогать ему переплавлять железо в слитки. За эту работу он будет платить им зарплату — один золотой за каждые 2 выплавленных слитка либо за некоторое время активной работы.



Торговая площадь — это центр торговой жизни Хольгарда. Раньше здесь всегда былолюдно — торговцы и ремесленники наперебой выкрикивали предложения о продаже железа и мехов, здесь заключались сделки и разорялись целые семьи. Однако вместе с упадком города опустела и торговая площадь — сделки все чаще стали уходить в тень, заключаться за пределами города. Тогда Городской Совет принял указ о том, что все экономические сделки, заключенные за пределами торговой площади, считаются незаконными. Ввозя ресурс в город, каждый должен заплатить пошлину — тогда он получает полное право торговать за торговым столом. Указ дал свои плоды — торговля начала возвращаться в город... Здесь можно:

1. Приобрести торговую площадь для продажи добытых ресурсов. Каждый ресурс, ввозимый в город, декларируется и проверяется стражей на входе. За возможность торговать на территории города необходимо заплатить пошлину в размере одной монеты с привезенных ресурсов. Это дает право игроку продавать свои ресурсы другим игрокам и городским властям. Иные сделки по купле-продаже считаются незаконными и преследуются городской стражей.
2. Приобрести ресурсы у Кузнеца. Все проданные кузнецу игроками ресурсы перепродаются им на

рынке — цену он назначает сам исходя из ситуации на рынке. Кроме ресурсов здесь можно приобрести и другие предметы, которые поступают к Кузнецу...

Городская библиотека — Некогда на этом месте находился символ былого богатства и могущества развивавшегося Хольгарда — Центральная городская библиотека. Ее построили на деньги от успешной продажи железа при предыдущем бургомистре, а ныне почетном председателе Городского Совета Хэме Мудром, славившемся своей просвещенностью. В этой библиотеке были собраны все знания Диких Земель, которые были получены в ходе путешествий, исследований и походов. Каждый житель Хольгарда мог прийти в библиотеку и прикоснуться к удивительному миру знаний. Именно трагедии в библиотеке и начался упадок города — библиотека была подожжена эльфом-фанатиком, желавшем отомстить людям. Часть хранилища в ходе пожара удалось спасти — теперь на месте пепелища находится небольшой временный шатер, в котором хранятся старые свитки. Председатель Совета Хэм Мудрый объявил о начале возрождения библиотеке — в шатре он будет собирать то, что было утрачено в ходе пожара, и теперь он надеется, что всем Хольгардом им удастся устранить потери этой ужасной трагедии. Здесь можно:

1. Узнать о свойствах уникальных предметов, найденных в Диких Землях. Председатель Совета Хэм Мудрый может попытаться найти в древних свитках информацию о странных и чудодейственных предметах и сообщить ее игроку.
2. Получить вознаграждение за найденные реликвии и свитки. Председатель Совета Хэм Мудрый желает возродить библиотеку города. За найденные свитки и артефакты о щедро заплатит в случае, если они будут представлять реальную цену. Часть этих свитков и предметов разбросаны по Диким Землям, а часть находятся у богатых коллекционеров в Рудваре и Бригмаре.
3. Прочитать документы об истории Дринии и событиях, которые происходили на территории Диких Земель. В ходе пожара удалось спасти часть древнейших рукописей Свиды Сказителя, автора легендарных летописей, в которых рассказывается о важнейших событиях, которые навсегда остались в прошлом... Однако тот, кто знает историю, понимает, как существует сегодняшний мир и может не повторить ее ошибок... Возможно эти записи прольют свет на события сегодняшнего дня...

Святылище Двуликого Бога — отдельное место в городе занимает священное место, посвященное главному богу людей — Двуликому богу.

На территории Дринии культ Двуликого Бога — это единственная официальная религия людей, все культы поклонения старым богам древнего мира — Сивиду, Акрокату и многим другим официально запрещены. Святилище — это центр религиозной жизни Хольгарда. Оно поддерживается послушником ордена Двуликого Бога — религиозной организации, имеющей большую власть на территории Дринии. Так или иначе, но резиденция Ордена находится довольно далеко от Хольгарда, и все, что входит в полномочия послушника — это сбор податей во славу Двуликого Бога и раздача благословений, а так же распространение веры на варваров и обнаружение магов для придания их суду.



Здесь можно:

1. Принести приношение Двуликому Богу. Возможно, это поднимет вас в его глазах и поможет вам на вашем жизненном пути. Кроме того, праведность в вере свидетельствует о благопристойности и порядочности — такому человеку легче убедить судей и общественность в том, что он непричастен к преступлениям. Кроме того, если гражданин редко приносит дары Двуликому, это накладывает на него тень подозрений в порочности и даже волшебстве.
2. Обратиться в веру Двуликого Бога. Принятие этой веры приносит игроку уменьшение пребывания у Черного Привратника.
3. Пообщаться с послушником Двуликого — он име-

ет контакт с Магистром Ордена Двуликого и получает от него задания по распространению его культа на варваров и поиску преступников-варваров.

Тренировочная площадка — здесь тренируются городские стражники — элитное ополчение Хольгарда, в котором почтут за честь служить каждый горожанин. Стражей командует Капитан Рэмбли — его строгий нрав и железная дисциплина являются залогом успешной деятельности стражников, а их снаряжение — самое качественное во всех Диких Землях. Стражники в совершенстве владеют оружием и получают плату за свою службу. Здесь можно:

1. Вступить в городскую стражу. Стражники получают плату за свою работу и повышают умение владения оружием, а так же им добавляется одна единица здоровья. Кроме того, щит и туника стражника невозможно забрать после его ранения, а оружие закупается за счет государства. Стражники восстанавливаются на тренировочной площадке и заключают контракт на работу на определенное время.
2. Повысить свое умение владения оружием. Капитан Рэмбли может помочь за умеренную плату повысить свой уровень владения оружием и открыть доступ к более сложным уровням вооружения.

Социально-административная структура

В жизни города участвуют только горожане — это люди, которые не преследуются в соответствии с законом и сделали что-либо полезное во благо развития города (оценивается Городским Советом). Горожане платят налог в размере одного золотого в час. Изначально не существует способа вступления в горожане — однако это можно регламентировать новым законом. Сама система управления городом выглядит следующим образом:

Бургомистр

Этот человек — верховный руководитель городской исполнительной власти. Должность бургомистра была учреждена одновременно с дарованием королем Конратом Хольгарду статуса вольного города. Первым бургомистром был выбран еще молодой тогда поселенец по имени Брем, который за три своих срока смог принести городу величие, процветание и развитие. Однако когда сроки его правления подошли к концу, он был вынужден покинуть свой пост. Новые избранные бургомистры из числа богатых и алчных торгов-

цев старались лишь приумножить свое торговое влияние на этом посту и ухудшить положение конкурентов, поэтому город пришел в запустение. В обязанности бургомистра входит:

1. Принимать законы вольного города. Бургомистр подписывает итоговый текст закона, который вступает в силу на всех подконтрольных Хольгарду территориях. Кроме того, бургомистр обладает исключительным законодательным правом — законы, которые предлагает бургомистр, обсуждаются только с Председателем Городского Совета Хэмом Мудрым и принимаются бургомистром единолично в случае его одобрения.
2. Сбирать налоги и обеспечивать казну приходом финансов. Бургомистр собирает налоги с горожан, пошлины с торговцев, а так же следит за тем, чтобы королевские заказы по сбору железа выполнялись в срок. Каждое определенное время (один час) необходимо отправлять определенное количество добытого железа королю в столицу Дринии Вердел. За это король присылает финансы на внутренние расходы.
3. Содержать городских стражников. Восстановление стражников происходит не в мире теней, а в Цитадели, а их щит и форма не могут быть забраны при ранении стражника. Однако стражники получают плату за свою службу, а оружие для них необходимо закупать у Кузнеца. Поэтому в казне у бургомистра должны быть деньги, чтобы это существовало.
4. Бургомистр назначает коменданта Бригмара и вместе с ним организует доставку железа из форта в город. Бургомистр выбирается на передленное время (2 часа), и может остаться максимум на 3 срока. Выбирается бургомистр на Народном Собрании из числа представителей Городского Совета свободным голосованием — каждый горожанин имеет один голос. Выборы проходят в следующем формате: все желающие члены Городского Совета, желающие стать бургомистром, выступают перед Народным Собранием со своей речью, в которой они озвучивают, как именно они хотят изменить город. После этого Народное собрание может задать ему вопросы, и он должен на них ответить. Далее происходит голосование. После определения большинства голосов, происходит церемония инаугурации нового бургомистра, который клянется работать на благо города и горожан в святилище Двуликого Бога и на своде городских законов, после чего в городе происходит праздничное поздравление нового градоначальника.



Городской Совет

Городской совет — это законодательный орган в Хольгарде. В него входят самые богатые и уважаемые горожане — представители торговых гильдий, успешные добытчики железа и т.д. Вступление в Городской Совет платное — заплатив десять золотых в казну города можно принимать участие в его законодательной жизни. Городской совет возглавляется Почетным Председателем Хэмом Мудрым — эта должность была учреждена совсем недавно на Народном Собрании, так как горожане видели, что Хольгард приходит в упадок, и попросили бывшего бургомистра Хэма Мудрого, который больше не мог выбираться на эту должность, помочь в возрождении города. Уже немолодой Хэм внял этой просьбе и вошел в Городской Совет на особых полномочиях — он имеет больше голосов в Совете, личные законы, которые выдвигает бургомистр, принимаются только с его одобрения, а так же Хэм ведет Народное собрание и Городской совет. Изначально в Городском Совете состоят три человека: Эрика Ротбард — успешный купец-южанка, по слухам связанная с Железной Лигой (торговый союз между некоторыми крупными городами Юга и Севера). Эрика прибыла в Хольгард в годы управления бургомистра Хэма и застала переселение гномов из Алмазных гор, спасавшихся от преследования драконом Баларом. Эрика с самого начала поняла, что гномы — умелые мастера добычи железа и способствовала принятию закона о мирном сосуществовании людей и гномов, после чего стала их покровителем, обещав защитить их от Дракона, к которому она видит большую опасность для Хольгарда. С присущей южанам терпимостью к не таким, как она сама, Эрика старается принять ряд политических мер по установлению гармоничного сосуществования между людьми и другими народами. (Сторонник железной лиги, гномьи шахты, толерантность, враг дракона)



Кристоф Аламейн — представитель успешного купеческого рода из столицы Дринии Вердела. Кристоф известен на территории всей Дринии своими успешными торговыми сделками, и имеет связи даже с представителями королевского рода. Кристоф в годы правления бургомистра Хэма инвестировал большое количество финансов своего торгового предприятия в строительство форта Бригмар для защиты найденных там выходов железной руды, а потому имеет определенный доход с продажи железа королю. Кристоф чувствует, что форт Бригмар — лакомая цель для варваров и эльфов, кроме того он понимает, что его доходу железа угрожает гномье поселение Димхард и их покровительница Эрика Ротбард, поэтому Кристоф ненавидит все другие народы Севера (как и большинство людей) и относится к ним как к низшей расе. Благодаря связям с королевским двором Кристоф активно поддерживает Конрата и королевскую власть на территории Северных земель. (Сторонник короля, форт Бригмар, шовинизм, враг всех существ)

Генриетта Норшид — дочь недавно почившего почетного гражданина Хольгарда Эрона Норшида, которая на правах его преемницы вошла в Городской совет. Ее отец являлся одним из старейших жителей города — он участвовал еще в Восстании Волшебников на стороне мага Маграмбора и желал сделать этот регион свободным от диктатуры короля, однако когда маг стал использовать черную магию и забирать души для своих ужасных ритуалов, Эрон покинул ряды его войск и все свои силы стал уделять строительству города и его процветанию, однако он не перестал любить волшебников за то, что они пытались защитить простой люд и всегда ратовал за отмену их преследования. Именно благодаря его и Хэма стараниям в Хольгарде появились цитадель и библиотека, увеличился поток поселенцев. Однако в последние годы ввиду своего преклонного возраста Эрон Норшид отошел от своих дел, и город погрузился в упадок, но не смотря на

это он всегда был верен идеям превратить Хольгард в республику — отделиться от власти короля, добиться независимости от всех внешних сил и включить в территории города все ближайшие части Диких Земель, в том числе и поселение Рудвар. На смертном одре старый Эрон умолял свою любимую дочь Генриетту продолжить его дело — и она не смогла остаться в стороне. Из уважения к почившему почетному гражданину, его друг и товарищ Хэм Мудрый включил молодую Генриетту в Совет, где благодаря своей молодости она не имеет большого авторитета, однако ее энергичность могут существенно изменить положение дел в нем. Генриетта выступает за провозглашение свободного Хольгарда Республикой, развитие его инфраструктуры, пополнение казны, отказ от выплат королю Конрату и разрыв всех связей с Железной Лигой, отмену гонений на магов и привлечение любых ресурсов для борьбы за независимость — она готова вступить в союз даже с самой страшной мифической тварью, лишь бы привести хольгардцев к былому величию. (Сторонник свободы города, город Хольгард, невмешательство, враг власти короля, маги — добро, использование варваров как наемников и последующее включение Рудвара во владение людей). В обязанности Городского Совета входит:

1. Обсуждение и принятие новых законов на территории Хольгарда для последующего их утверждения на Народном Собрании.
2. Управлять городской казной. Городской совет решает, на что бургомистр может потратить собранные финансы.
3. Обсуждение городской политики относительно отношений с соседями и низшими расами.
4. Выбирать коменданта форта Бригмар — человека, обеспечивающего порядок на территории крепости-поселения.

Члены Городского Совета имеют право:

1. Избираться бургомистром Хольгарда
2. Вести крупную торговую деятельность на территории земель Хольгарда — Городской совет и бургомистр могут наделить кого-либо из его членов исключительными правами на добычу определенного ресурса и разработку шахт.
3. Заключать договор с городскими властями по поставке и разработке ресурсов (государственный заказ).
4. Выдвинуть бургомистру вотум недоверия. В случае, если он плохо справляется со своими обязанностями, Городской Совет может единогласно проголосовать за его отстранение от власти, и тогда этот вопрос вынесется на обсуждение Народного Собрания.

Членство в Городском Совете бессрочное, вступление платное (10 золотых). Законы принимаются следующим образом — на заседании Городского совета предлагающий закон озвучивает его положения (До этого предлагаемый закон озвучивается на Народном собрании). Далее каждый из членов Совета (и бургомистр) могут кратко высказаться, после чего начинается голосование. На голосовании есть следующее количество голосов: Почетный Председатель Городского Совета — 4 голоса (как представитель воли Народного Собрания).

Бургомистр — 1 голос.

Член Городского совета — 1 голос.

В случае большинства голосов решение принимается. Бургомистр обладает правом вето — он может отменить одно из решений Городского совета за все время своего правления — это решение не будет переобсуждаться до конца его полномочий.



Народное собрание

Народное собрание — это орган обсуждения, в который входят все горожане Хольгарда, а так же рыцари короля. Народное собрание собирается перед заседанием Городского Совета. На нем происходит первичное обсуждение законов, которые собираются предложить члены Городского Совета. Это происходит в следующей форме — на суд Народного Собрания выходит член Городского Совета и выступает с речью о своем законе, ста-

раясь убедить горожан. Далее каждый гражданин может высказываться о законе и задавать вопросы, а Почетный Председатель Городского Совета Хэм Мудрый внимательно слушает позицию народа. Члены Городского Совета не могут высказываться на Народном Собрании. После окончания Народного собрания Хэм Мудрый будет голосовать на Городском Совете исходя из мнения горожан.

В функции Собрания входит:

1. Выборы нового бургомистра. Бургомистр выбирается из членов Городского Совета голосованием горожан и определяется большинством голосов.
2. Слушания законопроектов. Народное собрание слушает представителей Городского Совета и высказывает свое мнение о законопроектах. Хэм Мудрый учтет мнение народа при финальном голосовании.
3. Обращение к Городскому совету и бургомистру. В финальной части Собрания каждый может обратиться к городским управляющим с просьбами и комментариями — они должны будут учесть мнение народа.
4. В исключительных случаях Народное собрание обсуждает вотум недоверия бургомистру. Для отстранения бургомистра от должности положительно должно проголосовать две трети и больше граждан.

Защитник Севера

Защитник Севера — это особая должность представителя королевской власти на территории Северных Земель. Первым Защитником Севера стал сэр Готхальд благодаря своим походам с сэром Дорбом в Дикие Земли. Защитник Севера — это высшая судебная власть в Хольгарде. Недавно сэр Готхальд пропал без вести, и пока король не направил в Хольгард нового рыцаря, его функции временно исполняет Хэм Мудрый.

В обязанности Защитника Севера входит:

1. Решение судебных вопросов. Защитник Севера решает, виновен подсудимый или нет, а наказание ему назначается исходя из законов Хольгарда. В отсутствие Защитника эту функцию на себя взял Хэм Мудрый.
2. Сообщение королю Конрату информации о происходящем на Севере.
3. Наем добровольцев в Королевскую армию. Защитник Севера заключает контракты с людьми на присоединение к армии Короля.
4. Поиск и арест преступников на территории земель Севера.



Комендант форта Бригмар

Комендант форта Бригмар выбирается из числа военнообязанных жителей Хольгарда и назначается Городским Советом путем голосования. В его обязанности входит:

1. Обеспечение безопасности в форте Бригмар и стабильной добычи железа.
2. Переправка железа в Хольгард и доставка преступников в Бригмар.

Отношение к другим расам

Официальной религией людей Дринии является вера в Двуликого Бога — покровителя справедливости, человеческой расы и воплощения всех аспектов жизни смертного. Иные верования в старых богов стихий и природы на территории Дринии считаются незаконными — за них следует наказание в виде принудительных работ в форте Бригмар. Главной религиозной организацией в Дринии является Орден Двуликого, которым руководит Говорящий с Двуликим и Магистр Ордена. Штаб-квартира Ордена находится в Верделе, а в самом Хольгарде есть его святилище, которым заведует послушник. Однако в силу исторических причин вера в Двуликого Бога — это очень молодая вера людей на Севере, где распространены древние верования в богов природы, поэтому Хольгард никогда не отличался особенной твердостью в вере. Однако жители стараются регулярно делать пожертвования Двуликому Богу — это свидетельствует о благочестии и не вызывает подозрений в иноверии и колдовстве. Принятие этой веры приносит игроку уменьшение пребывания у Черного Привратника. Символ обращения к Двуликому — это демонстрация внешней и внутренней части ладони руки со словами «Слава Двуликому» как символ его относительности и противоположности. Обратиться в веру Двуликого можно в святилище в Хольгарде.

Люди Хольгарда относительно мирно существуют только с гномами Димхарда — они дали

им приют и позволили основать колонию в обмен на добычу для них железа. Остальные расы традиционно презируются всеми людьми Дринии.

Эльфы считаются злыми и жестокими тварями лесов, которые уже были побеждены людьми и изгнаны из их бывшей столицы Сальворна, города, который был полностью сожжен. Широко осуждаются тяга эльфов к кровавым жертвоприношениям, их старый языческий культ и примитивные технологии, которые часто объясняются их недоразвитостью.

Варвары Диких Земель — это агрессивные племена на границе контролируемых людьми территорий. Их причудливые виды (многие из них напоминают животных и вообще не способны говорить) и варварские дикие верования (поговаривают, что они даже сжигают людей во славу своим древним богам) вместе с их природной агрессией вселяют в людей ужас и неприязнь. Варварам, как и эльфам, запрещен вход на территорию города — их часто берут в плен и используют как рабочую силу в Бригмаре.

Маги — это главные преступники в королевстве Дриния. Ни один человек еще не забыл, как коварные волшебники восстали против законной власти короля и ввергли страну в хаос и разрушение. Волшебство официально преследуется по закону в Хольгарде и карается смертью.

Существование с гномами можно назвать самым мирным для людей — они приносят им железо и доход, однако многие поселенцы, особенно близкие к столице Верделу, считают их за низшую расу и фактически пренебрежительно пользуются ими как дешевой рабочей силой, презирая их за их верования в бога земли.



Городская стража

Городская стража обеспечивает порядок и закон в Северных Землях. Для вступления в ряды стражников человек должен заключить контракт с капитаном стражников Рэмбли. Вос-

становление стражников происходит не в мире теней, а в Цитадели, а их щит и форма не могут быть забраны при ранении стражника (в отличие от оружия). Человек, состоящий на службе стражником, имеет дополнительное очко здоровья. Стражники получают плату за свою службу и улучшают свое мастерство владения оружием, а само оружие для них необходимо закупать у Кузнеца. В обязанности стражников входит:

1. Обеспечение безопасности в Хольгарде - стражники охраняют городские ворота и ворота цитадели и не пускают посторонних.

2. Патруль Великого Тракта и дороги до форта Бригмар.

3. Охрана поставок железа из форта Бригмар в Хольгард.

4. Поддержание порядка в Бригмаре под управлением комендантом.

5. Постоянные тренировки во владении оружием.

6. Арест преступников и доставка их на суд в Хольгард.

Для вступления в ряды стражников, необходимо отправиться в Хольгард и найти на тренировочной площадке капитана Рэмбли.



Торговля

Согласно указу Городского Совета Хольгарда, законной считается только торговля ресурсами и иными предметами на торговой площади города. Все добываемые горожанами ресурсы для продажи должны ввозиться в Хольгард — плата за ввоз ресурсов устанавливается пошлиной (1 золотой). После этого человек получает право торговать на территории рыночной площади. Цену на ресурс он назначает сам. Ресурсы так же могут покупаться и продаваться государством (Кузнец). Незаконная торговля за пределами Хольгарда преследуется по закону и наказывается принудительными работами в форте Бригмар. На рыночной площади можно торговать различными ресурсами (железо, дерево, меха), а так же оружием, щитами и най-

денными предметами и свитками, зельями и т.д. В Хольгарде существует так же два вида внешней торговли:

1. Торговля с Королем Конратом. Король постоянно требует поставок железа. В начале часа он присылает свиток с количеством железа, которое необходимо отправить в Вернел. В обмен на поставку, которую должен организовать город и лично бургомистр, король присылает золото. В случае, если поставка не была осуществлена, король остается недоволен и это может привести к различным последствиям.

2. Торговля с Железной Лигой. Железная Лига — это торговый союз между некоторыми крупными городами Юга и Севера. Королевский указ официально запретил вступать городам Дринии в Железную Лигу, однако никто не запрещал сотрудничать с ними. Железная Лига покупает железо дороже, чем король, и Хольгард может торговать с ней для получения денег в казну., однако если это станет известно королю, возможно это вызовет его недовольство...

Суд и законы

Верховная судебная власть в Хольгарде и на его территориях осуществляется Защитником Севера - особой должностью представителя королевской власти на территории Северных Земель. Подозреваемый предстает на суде, где стороны обвинения и защиты высказывают свои версии событий, а Защитник Севера выносит свой вердикт — виновен или не виновен подсудимый. Сам Защитник Севера не может выступать государственным обвинителем — вместо него может выступить любой горожанин или представитель управления городом. Обвиняемый может защищаться сам, либо через своего представителя. На суд так же допускаются свидетели. В настоящее время Защитник Севера сэр Готхальд пропал без вести, и его функцию выполняет Председатель Совета Хэм Мудрый, который всегда славился среди жителей своей справедливостью и беспристрастностью.

На территории Хольгарда как части земель Дринии, но при этом города, который сохранил вольный статус, действуют два вида законов:

1. Законы Дринии и личные указы Короля Конрата. Эти законы действуют на всех землях Дринии и присылаются королевским посланником, однако городские власти сами решают, приводить их в исполнение или нет (несогласие с королем может вызвать его недовольство).

2. Городские законы Хольгарда. Эти законы принимаются Городским Советом и бургомистром после слушания на Народном Собрании. Они действуют на территории Северных Земель, подконтрольным городу, исключая колонию гномов Димххард.



Законы Дринии и Королевские указы:

1. Магия и колдовство официально запрещены на территории королевства и преследуются по закону. Магия и колдовство караются смертной казнью. В случае сопротивления представителям правопорядка магии или волшебник может быть убит на месте.

2. Двумикий Бог является единственно верным богом в Дринии, а вера в Двумикого — единственная правильная вера. Верования и поклонения старым богам, а так же принадлежность к их культу караются заключением под стражу и каторжными работами до момента смены вероисповедания. Наказание может быть заменено на выплату штрафа в случае отречения от ложных богов и принятия Двумикого бога как единственно верного.

3. Иностранцы и представители других рас (кроме гномов) не имеют гражданских прав на территориях Дринии, а в случае, если они представляют опасность, могут быть изгнаны с королевских земель или преданы мечу. Наказание может быть заменено на пожизненные каторжные работы.

4. Городу Хольгарду присваивается статус вольного города в составе королевства Дриния. Город имеет право самоуправления и право принимать

собственные законы, которые не противоречат королевским указам. В городе устанавливается выборная власть бургомистра и Городского Совета.

5. Городам Дринии запрещено вступать в Железную Лигу городов. Деятельность Железной Лиги осуждается на территории Дринии.

6. Изгои — предатели и изменники королевства. За свои преступления они лишаются всех прав в королевстве и были высланы за его пределы, дабы искупить свою вину перед королем тяжким трудом. Изгои отмечаются клеймом на лбу и им запрещается пересекать границы Дринии.

7. Представитель знати, будь он безземельным рыцарем или крупным землевладельцем, стоит выше любого простолюдина. Он имеет право быть осужденным только равным (другим знатым или рыцарем) и имеет право карать за несоблюдение законов Дринии на месте без суда и следствия на своих владениях в королевстве, кроме территорий, переданных вольному городу Хольгарду.

8. Защитник Севера — это особая должность представителя королевской власти на территории Северных Земель. Он имеет право высшего суда и обязан установить закон и порядок на территории Хольгарда и его окрестностей.



Законы вольного города Хольгарда:

1. Законной считается только торговля ресурсами и иными предметами на торговой площади города. Все добываемые горожанами ресурсы для продажи должны ввозиться в Хольгард — плата за ввоз товаров устанавливается пошлиной (1 золотой). Нелегальная торговля карается принудительными каторжными работами.

2. Принятие законов осуществляется Городским Советом, после слушаний перед Народным Собранием. Правом предлагать законы обладают только члены Городского Совета. Законы принимаются голосованием и подписываются бургомистром. Вступление в Городской Совет возможно только по решению Городского Совета за особые заслуги перед городом.

3. Бургомистр — это руководитель города и вы-

бираемая должность. Бургомистр имеет право собирать налоги и распоряжаться казной с одобрения городского Совета. Бургомистр выбирается на ограниченное время на Народном собрании путем голосования и не может оставаться на этой должности более трех сроков. Бургомистр имеет право самостоятельно предлагать и подписывать законы с одобрения Почетного Председателя Городского Совета. Бургомистр обязан обеспечивать казну за счет налогов, а так же содержать городских стражников.

4. Народное собрание — это совещательный орган, в который входят все граждане города. На народном собрании обсуждаются проекты законов, выбирается новый бургомистр из числа членов Городского Совета, а так же может быть отстранен старый бургомистр.

5. Гномы имеют право верования в своих богов и свободного проживания на территории своей колонии Димхард.

6. Воровство запрещено на территории Хольгарда и карается каторжными работами.

7. Убийство запрещается на территории Хольгарда и карается смертной казнью или пожизненными каторжными работами.

8. Любое правонарушение или спорная ситуация рассматриваются Защитником Севера. Подозреваемый предстает на суде, где стороны обвинения и защиты высказывают свои версии событий, а Защитник Севера выносит свой вердикт — виновен или не виновен подсудимый. Сам Защитник Севера не может выступать государственным обвинителем — вместо него может выступить любой горожанин или представитель управления городом. Обвиняемый может защищаться сам, либо через своего представителя. На суд так же допускаются свидетели. В отсутствие Защитника Севера его функцию выполняет Председатель Совета. Наказание виновному назначается Городским Советом.

9. На территорию свободного города Хольгард запрещен вход представителям других рас и ино-
родцам.



Земли вольных племен

Земли вольных племен — неизведанные территории на северо-востоке от города людей Хольгарда, расположенного в Диких Землях. Эти территории официально не освоены людьми, здесь обитают вольные народы, которые в среде людей принято называть варварами. Основным оседлым центром обитания племен в этих землях является поселение Рудвар.



Краткая история

Издавна территории Диких Земель были населены различными причудливыми расами — здесь обитали гноллы, эльфы, ракшасы, орки и многие другие создания. Все они находились на разной стадии развития и почитали Старых Богов, то есть тех, которые олицетворяли собой природные стихии (огонь, вода, воздух, земля и т. д.).

Они вели преимущественно кочевой образ жизни и были дикарями. Первое государство смогли создать эльфы — огнем и мечом они подчинили остальные народы вольных племен и закобалили их на долгие годы. Центром жизни в Диких Землях стал Сальворн — эльфийская столица. Долгое время гноллы, ракшасы и орки притеснялись эльфами — последние даже отказались подчиниться эльфам и были практически полностью истреблены, а на их основе эльфы вывели полуорков — могучих и крупных существ, которых они сделали своими рабами. Однако тирании эльфов со временем пришел конец — в Дикие Земли стали проникать более развитые и технологичные люди из королевства Дриния. Они разбили эльфов и сожгли Сальворн, изгнав уцелевших в Мрачные леса. Казалось бы, жизнь вольных племен должна была наладиться — освободившись от власти эльфов они могли вернуться к нормальной и свободной жизни. Однако у людей, воздвигнувших город Хольгард на месте уничтоженного Сальворна, и пришедших в эти земли за огромными запасами железа, были другие планы. Они изгнали представителей дикарских племен, посчитав их не ровней себе. Теперь вольные племена оказались чужими в своих родных местах — земли, которые они населяют, находятся на севере от подконтрольных людям территорий, где они продолжают вести кочевой образ жизни и борются за выживание. Среди этой разношерстной толпы нет единства — они поклоняются разным богам, заселяют разные территории и постоянно перемещаются по ним (и всех рас только полуорки пришли к оседлому стилю жизни — они облюбовали поселение Рудвар, в котором можно встретить и других представителей вольных племен).



Однако их объединяет общая история, тяжелая судьба, верность старым богам и уважение к традициям своих племен.

Локации

На землях вольных племен, простирающихся на огромные расстояния и по большей части покрытых безлюдными дикими полями и лесами, все же есть несколько мест, достойных общего внимания, которые помогают сориентироваться здесь:



Рудвар

Поселение, изначально воздвигнутое полуорками по воле Балара, который, по слухам, присягнул Акрокату и поклялся защитить вольные племена от влияния людей и воли Двумликого Бога. Со временем в это поселение перебрались и представители других варварских народов, но до сих пор среди жителей так и нет единства. Все они считают покровителями разных богов и не желают подчиняться вождям иных племен кроме своего. И все же, несмотря на разногласия, именно это место стало ключевым для всех вольных племен, обитающих в Диких землях, здесь возведены крупнейшие святилища во славу большинства из старых богов и построены укрытия, в которых можно пережить холодные северные зимы. В Рудваре царит всеобщее равенство среди вольных племен — здесь нет главного или ведущего народа. Каждый, будь то полуорк, гнолл, ракшаса или гном, может войти в поселение беспрепятственно. Здесь вольные племена собираются на Великий Совет Вольных Племен, где обсуждают насущные вопросы, проводят праздник в честь Старых Богов и выбирают отряд Чемпионов Стихий — четырех лучших последователей Старых Богов, которым поручается общая задача, связанная с благополучием всех вольных племен. Варвары не едины — у них нет государства, правителя, столицы или принадлежащих им земель. Единственной точкой связи этих раз-

ношерстных рас является именно Великий Совет, на который собираются по сигналу Балара. Здесь можно: Произвести оружие. Для того чтобы произвести оружие, необходимо отдать одному из старейшин варварских племен столько единиц ресурса, сколько указано в преискуранте (для каждого из видов оружия свое количество ресурсов), плюс доплатить один золотой. Кузнец отдаст вместо ресурса выбранное оружие. При поклонении богу мастеров Вотбану можно заменить один из требуемых ресурсов на другой. Гномы платят за изготовление оружия на одну единицу металла меньше. Вознести молитвы Старым Богам. На территории Рудвара есть святилища всех основных Старых Богов — Акроката, Гумбара, Тигбит и Линар. Обратившись к одному из жрецов этих богов можно получить веру в него и присущие ей бонусы. Получить и использовать специализацию. В Рудваре можно встретить мастера профессий — он поможет использовать навыки, которые присущи вашей профессии. Получить задание от одного из старейшин племени.



В Рудваре можно найти работу для каждого варвара — их могут выдавать как старейшины племен, так и персонажи, которых можно встретить в Рудваре.

Собраться на Великий Совет Вольных Племен. По условному сигналу, который разносится над всеми землями вольных племен, представители варварских рас должны явиться в Рудвар, где им предстоит провести праздник в честь Старых Богов и выбрать Чемпионов Стихий.

Черные столбы

Еще одно странное место на Севере Диких земель. Путники, которые видели Черные столбы, никогда не могли указать, где именно они находятся. Но каждый из них отмечал, что когда ты проходишь через это место, то необъяснимо испытываешь приступ непонятной тревоги. До конца не понятно, что это — капище какому-то богу или одинокий курган. Так или иначе, это место не сулит ничего хорошего, а потому никто особо и не пытался разыскать его и указать точное местоположение. Именно здесь остановилось вольное племя ракшас, когда одна из них по имени Фатих вместе со своими товарищами схватила Защитника Севера по имени Готхальд. Здесь собираются ракшасы на начало игры.

Священный ручей

Священный ручей — это бьющий из под земли ключ в том месте, где по легендам богиня воды Линар впервые вступила на землю. Как уверяют сторонники и почитатели Линар, вода из этого источника обладает волшебной силой и способна исцелять раны и лечить болезни. Место, где находится этот ручей, хранит в тайне стая гноллов — именно Линар помогла пережить им завоевание эльфов и не быть полностью завоеванными ими, выжить в тяжелых условиях севера и суметь прокормиться. В благодарность гноллы избрали Линар своим покровителем и никому не говорят о месте ее источника — ведь все боятся, что рано или поздно вода в нем может иссякнуть... Здесь собираются гноллы на начало игры.



Форт Бригмар

Форт, возведенный хольгардцами на болоте, которое нынче почти высохло. Долгие годы этот форт был приютом для добытчиков, копавших железистую крошку в окрестностях и переправлявших ее в Хольгард. Однако так было лишь во времена расцвета Хольгарда. С годами, когда поток переселенцев на Север иссяк, жителям города попросту перестало хватать людей, чтобы удерживать крепость и восточную часть Диких земель. Бургомистр и совет обратились к Конрату, но тот был занят своими проблемами и потому отказался посылать воинов для защиты форта. Однако король издал альтернативный указ, по условиям которого на пограничную службу и добычу железа стали отправлять преступников и других неугодных королевской власти. Таким переселенцам запрещалось далеко уходить от Форта и, тем более, пересекать северный тракт, который отделял западную часть Диких земель от восточной, а чтобы тех было легко отличить, им ставили клеймо. Контроль над крепостью оставался в руках коменданта, назначаемого из Хольгарда, а лояльность изгоев, как называли таких людей в Дринии, обеспечивали поставки оружия и пищи, без которых жители Форта ждала либо голодная смерть, либо смерть от рук варварских племен, живших в восточной части Диких земель. В обмен на поставки комендант и изгои, живущие в крепости, обязывались добывать железо и переправлять его в Хольгард. За последнее время из-за плохого ухода деревянные стены Форта сильно покосились, но, несмотря на это, изгоям совместно с хольгардцами несколько раз удалось отбить нападения варваров на крепость. Здесь можно:

1. Попытаться договориться с населяющими форт изгоями о том, чтобы наладить торговлю с фортом шкурами и другими ресурсами в обмен на его богатые залежи металла.

Социальная структура

Между варварами нет единства — формально ни один из этих народов не обладает государственностью, их способы существования сильно отличаются. Гноллы кочуют стаей с места на место в поисках пропитания и безопасности для своих сородичей, ракшасы живут семьями и собираются вместе только в случае большой беды или праздников, а полуорки разделены — часть из них до сих пор находится в рабстве у эльфов, а часть смогла сбежать оттуда, после чего основало небольшое поселение — Рудвар.

Внутренняя иерархия у этих народов так же отличается — орки и гноллы выбирают вожака, а у ракшасов все держится на воспитании младшего поколения по принципу «старший-младший», заботы по связи семей ложатся на жрицу богини Тигбит Цитру. Вольные племена стараются мало контактировать друг с другом — их больше волнуют свои внутренние задачи, однако по обычаю предков у них сложилась традиция всеобщего сбора — Великий Совет вольных племен в день почитания всех старых Богов. Великий Совет вольных племен и отряд Чемпионов Стихий

На Великий Совет всегда следует сигнал — как правило, либо это звуковой сигнал, который разносится над Дикими Землями, либо Совет собирает один из народов вольных племен, рассылая по всем землям гонцов. На Великий Совет необходимо явиться всем представителям вольных племен — оркам, гноллам и ракшасам. Великий Совет — точка общения всех племен. Начинается Совет с ритуала поклонения всем Старым Богам, которые ведут собравшиеся жрецы. После этого начинается общее обсуждение — на Великом Совете может выступить каждый и поделиться проблемами и предложениями, которые достойны общего внимания всех вольных племен. Там же можно проголосовать и принять общее решение и закон. Далее на Совете выбирается отряд Чемпионов Стихий — элитная группа, в которую входит представитель каждого старого бога (чемпионы огня, воды, воздуха и земли — если явились такие), для которых варвары выбирают общую задачу, важную для всех них — миссию. Члены этого отряда получают дополнительные бонусы и поддержку от своих богов-покровителей (увеличенные очки здоровья), а так же символ своей принадлежности к отряду. Никто из варваров не имеет право нападать на членов отряда Чемпионов — они олицетворяют единство вольных племен в их борьбе с внешними захватчиками. Для того, чтобы стать чемпионом, нужно пройти испытание: Чемпион Линар: Найти на территории земель вольных народов тайный источник со священной водой Линар, набрать воды оттуда и принести ее жрецу. Чемпион Акроката: Привести Балару пленника в кандалах и принести его ему в жертву. Чемпион Тигбит: Выйдя из тела в состоянии медитации (в образе духа) и отправиться к Чемпион Гумбара: Необходимо принести 4 новых добытых единицы руды. Пока желающие выполняют задание для вступления в отряд Чемпионов, остальные могут восполь-

зоваться плодами жизни в Рудваре: приобрести оружие, обучиться профессии и т. д. Как только чемпионы выбраны, Великий Совет выбирает для них задание — каждый может предложить свое (атака на форт Бригмар, поход на Хольгард, создание коллективной казны, выбор общего вождя всех племен и т. д.), а так же жрецы на группах предлагают сюжетные задания. Круг голосует, и по результатам голосования отряд отправляется на выбранное задание. После выполнения задания отряд должен вернуться в Рудвар и сдать оружие — за выполнение задания он получит большое вознаграждение. Если за отведенное время отряд так и не сумел выполнить задание, он расформировывается — члены отряда должны сдать снаряжение в Рудвар. После завершения времени на задание Великий Совет может созваться одним из комиссаров на племени вновь, и процесс снова пойдет.



Стая Гноллов

Гноллы — это зверолоуды, отдаленно напоминающие собак и гиен. Они известны своей силой и выносливостью, а также кровожадным нравом. Живут представители этого народа стаями, каждой из которых руководит вожак. В основном гноллы кочуют с места на место и охотятся на диких животных. Когда эльфы Сальворна покорили другие племена нелюдей в Диких землях, они попытались поработить и гноллов, но те не сдались, а затаились в лесах, которые им были хорошо известны, и нападали на эльфов исподтишка тогда, когда те этого не ожидали. Такой метод войны вынудил завоевателей отступить, и, хотя многие гноллы были уведены в плен, остальным удалось отстоять свою независимость и сохранить жизнь. Для гноллов пришествие людей из Дринии прошло наиболее незаметно, так как они жили в восточной части Диких земель. И все же некоторые их сородичи пострадали от рук людей, поэтому гноллы не питали теплых чувств к Хольгардцам.

Социальная структура

Гноллы живут стаями — эта форма существования позволила им выживать в суровых условиях природы Диких Земель. Гноллы никогда не стояли города — они предпочитают кочевой образ жизни, то есть перемещаются в те районы, где есть пища и ресурсы. В племени гноллов есть два основных руководителя:

1. Шаман племени гноллов Харш Белый Глаз

Этот мудрый и старый гнолл уже не в состоянии охотиться сам, но обладает бесценным кладом знаний, которые помогают племени выживать вот уже многие годы. Гноллы племени уважают его, а сам он любит вспоминать истории из тяжелой жизни племени, где его знания и опыт помогли пережить очередные привратности судьбы. Шаман является абсолютным авторитетом среди гноллов — каждое его слово стая воспринимает как личную волю. Он знает, где добыть пищу и где лучше остановиться на ночлег. Кроме того, Харш является жрецом богини воды Линар — именно он услышал ее зов к священному ручью в тот день, когда племя уже несколько дней подряд без еды и воды с потерями бежало от охотящихся на них эльфов. Будучи без сил, Харш закрыл глаза и вдруг почувствовал, как его словно зовут в сторону болот. Он позвал соплеменников за собой из последних сил и вывел их к священному источнику, который исцелил их раны. Этот подвиг сделал Харша вожаком племени. Однако годы дают ему знать, что силы постепенно оставляют его, и скоро он отправится в Мир Теней, поэтому он сложил с себя полномочия вожака и хочет, чтобы племя выбрало нового вожака.

2. Вожак племени гноллов

Вожак племени — это непосредственный предводитель действий стаи на местности. Любой гнолл, который станет вожаком, будет слушать волю Харша до его последних дней, чтобы перенять его мудрость и знания, однако по традиции вождь — это лучший из всего племени, самый сильный, самый умный и тот, кто обладает даром убеждения. Для того, чтобы стать вожаком, необходимо доказать всему племени свои лидерские качества — для этого Харш организовал Великую Охоту на оленя, убийца которого и получит власть над племенем. Вожак отвечает за жизнь каждого в его племени — он должен сохранить племя и сделать так, чтобы оно выжило в тяжелых условиях дикой природы. Недовольные вожаком могут бросить ему вызов — племя собирается в круг, внутри которого бросивший вызов и вождь сражаются до последней капли крови — во время боя можно

сдаться на милость победителя (тогда он решит твою судьбу по своему усмотрению), или драться до последнего. Оставшийся в живых становится вожаком и получает одобрение шамана Харша. Проигравший и погибший отправляется к Вратам Павших, по возвращении откуда он может снова стать частью племени (гноллы не злопамятны и не таят обид).

3. Остальные члены стаи

Все остальные гноллы равны между собой — каждый из них прекрывает своего товарища в бою или во время охоты, он заботится о ближнем и ставит выживание племени превыше всего.



Поведение

Племя для гнолла — это большая семья, важнее которой для него нет ничего. Во время охоты или боя гноллы общаются друг с другом при помощи воя — воем они призывают на помощь, с боевым воем бросаются навстречу противнику, воем договариваются во время охоты. Чувствуя опасность или видя перед собой того, кто им не нравится, гноллы начинают рычать на него. У гноллов отличный нюх и слух — они стараются быть внимательными в лесу и на болотах, которое их стая облюбовала недавно вблизи Священного ручья. К другим вольным племенам гноллы относятся нейтрально — это всегда зависит от ситуации. У них нет конкретной ненависти ни к одному из народов — однако если перед племенем стоит вопрос выживания и поиска пищи, они могут напасть на любого и забрать его шкуру, съев мясо. Гноллы стараются нести все добытое в племя, при этом само племя кочует. Собравшись все вместе при желании сменить место временного проживания, гноллы отправляются в путь. Достигнув места, которое им нравится, гноллы обустроят его — они приминают вокруг траву и делают небольшую берлогу (кучу из веток, камней, травы и т. д.), куда они сносят добытое и которую бережно охраняют. Гноллы часто начинают лаять при виде ракшасов — сказывается инстинкт реакции на кошек, да и к тому же по отношению к ним они

испытывают некоторое предубеждение. Ракшасы живут небольшими семьями и стараются ходить сами по себе, в то время как гноллы живут в стае и считают ее важнейшим из всего, что может быть. Но и эти предубеждения для гноллов не носят характер вражды или ненависти - встретив ракшаса в Рудваре, они могут отвесить шутку в его адрес или напугать его лаем, но драться с ним никогда не полезут. Гноллы — очень храбрые и самоотверженные создания, готовые отдать свою за члена своего племени, однако единственное, что вызывает у них животный страх — это души из Мира Падших. Гноллы чувствуют запах смерти, который исходит от них и понуро скулят в их присутствии, стараясь скрыться подальше. Первостепенной целью для охоты для гноллов являются дикие животные, а уж только затем — одинокие путники или заблудившиеся в лесу зеваки.

Вера

Стая гноллов беззаветно предана богине воды Линар — это связано с историей спасения племени во времена господства эльфов. Спасаясь от отряда эльфов, гноллы отступали все дальше на север, теряя своих товарищей, голодая и мучаясь от жажды. Когда один гнолл по имени Харш уже готовился умереть и закрыл глаза, он услышал зов богини Линар и не помня себя пошел на ее голос, который вывел его и остатки племени к Священному источнику. Это спасло племя от смерти и в благодарность гноллы возносят Линар мольбы о помощи и почитают ее. Эту веру хранит прежде всего сам Харш Белый Глаз, который со временем перестал быть вожаком и получил статус шамана — духовного наставника племени, осуществляющего контакт с самой Линар. Вера в Линар передается в племени из поколения в поколение — молодым гноллам с детства рассказывают легенду о чудесном спасении племени от гибели и призывают уважать Линар, однако если новый вожак решит принять новую веру в племени, это вполне возможно. Не так давно шаману Харшу было видение, в котором он услышал голос Линар. Та сообщила ему, что ее силы постепенно покидают ее, ее могущество уже не то, как прежде, и священный источник уже больше не бесконечен. Это заставляет гноллов охранять источник и хранить его местоположение в тайне, чтобы силы Линар никогда не покинули ее.

Племя полуорков

Полуорки - народ рабов, искусственно выведенный эльфами. По сути, в жилах у полуорков текла кровь как эльфов, так и орков, а сами они были

похожи на высоких крепко сложенных людей с грубой кожей сероватого оттенка и большими клыками. Они были куда крупнее и сильнее своих предков, хоть и унаследовали орочьи традиции и поведение. Со временем эльфы даже освободили часть из них и позволили тем жить вольно, выплачивая дань в пользу Сальворна. Однако полуорки едва ли могли выжить, отдавая большую часть своего урожая эльфам. Пытаясь хоть как-то прокормиться, они, вместе с другими народами Диких земель, такими как ракшасы и гноллы, пускались в авантюрные походы на северные земли королевства Дринии. Впоследствии, когда пришли люди и спалили Сальворн, освободившиеся полуорки и их свободные родичи поселились в восточной части Диких земель и жили там племенами так, как некогда жили их древние предки — орки.



Социальная структура

Полуорки разделены. Часть из них до сих пор находится в рабстве у эльфов в Мрачном лесу и всегда выполняет их поручения, но существуют так же и вольные полуорки, бежавшие из плена эльфов и основавшие поселения в землях вольных племен.

Полуорки-рабы

Полуорки-рабы живут своей небольшой общиной в Мрачном лесу, на территории поселения эльфов. Эльфы используют их для разного вида черной работы — перенос тяжестей, доставка грузов и т. д. Эти полуорки никогда не видели свободной жизни и не знают другой судьбы, поэтому мечтают о свободе только тайно, не предпринимая попыток бежать. Внутри их общины нет различий — все они равны и безправны между собой, однако как и остальные полуорки склонны доверять праву сильного, могучего и физически развитого, стараются держаться вместе и тихо ненавидят своих мучителей и проклиная свою судьбу. Эльфы держат их в ежовых рукавицах, поэтому последние полуорки-рабы оставили всяческие попытки бежать — они лишь ждут помощи судьбы и тянут свою тяжелую ношу.

Свободные полуорки

Свободные полуорки долго скитались по полям и лесам, пока не сбились в племя, где действовало право сильного и жесткая диктатура одного из полуорков по имени Хаммуг, волю которого желавшие защиты полуорки должны были исполнять безприкословно. Племя полуорков двигалось все дальше на Север, пока однажды дозорные не наткнулись в полях на странного дракона, обратившегося в человекообразную форму, по имени Балар — последнего представителя этих существ на севере Дринии. Хаммуг опасался, что дракон может быть опасен для него и с яростным криком бросился на Балара, однако тот, не смотря на то, что был тяжело ранен, сжег Хаммуга на месте, когда тот еще даже не успел нанести удар своей палицей. Увидев разрушительную мощь дыхания Балара и узрев его силу, дарованную ему самим богом огня Акрокатом, полуорки пали перед ним на колени и признали в нем своего господина. Балар дал им огонь и повелел вознести мольбы Акрокату, а поскольку у полуорков существует правило о том, что трофей всегда достается убийце, Балар занял место Хаммуга и стал верховным покровителем и защитником полуорков. Полуорки построили по его велению поселение Рудвар, куда каждый представитель вольных племен может войти. В племени полуорков есть жесткая иерархия.

1. Верховный защитник племени - Балар. Надо всеми стоит Балар — раненный дракон в человеческой форме, порождение бога Акроката, который дарует полуоркам огонь и золото.
2. Вождь племени полуорков. С повеления Балара полуорки получают вождя — вождем считается тот, кто убил больше всего врагов и принес их оружие Балару. Более слабые и менее статусные полуорки подчиняются вождю — он символизирует силу и мощь полуорков и получает благословение Балара через дубину вождя (1 дополнительную жизнь получает каждый, кто использует дубину).
3. Обычные члены племени. Показателем статуса в племени полуорков является благословение посланника Акроката — дракона Балара. Его Балар дает за принесенное ему оружие, которое он собирает. За каждое оружие Балар делает специальный знак полуорку на его теле или одежде — по количеству этих знаков и измеряется статус в племени. Именно поэтому среди полуорков ценится физическая сила, жертвенность в бою и количество поверженных противников — наибольшим уважением пользуются самые крупные полуорки, убившие больше всего противников и получившие самые глубо-

кие раны в боях. Среди них нет знати, каст, богатых или бедных — для полуорка важнее твои физические показатели и благословение Балара. В племени полуорков действуют следующие правила: трофей всегда переходит убийце (общей казны нет, каждый зарабатывает себе сам), полуорк никогда не отступает перед противником, даже если тот превосходит его числом — он дерется за свою честь до последней капли крови. Свободные полуорки решили для себя, что больше никогда не будут рабами — они порядком и больше всех натерпелись от их мучителей эльфов и теперь никогда снова не окажутся в кандалах или колодках. Именно поэтому полуорки никогда не сдаются в бою, а самое позорное, что может случиться — это попасть в плен. Такой полуорк будет подвержен осуждению. Однако те их собратьев, которые до сих пор находятся в рабстве у эльфов, вызывают у членов свободного племени полуорков жалость и сочувствие, а их мучители — ненависть и презрение. Полуорки уже очень давно хотят освободить своих товарищей и даровать им свободу.



Поведение

Полуорки достаточно терпеливы — годы мучений и тягот рабства выработали в них удивительную стойкость и крепость духа. Ходят они прямо и гордо, наконец разогнув свою спину после годов

рабства, никогда не склоняются ни перед кем и не падают на колени. Говорят полуорки грубо и низко, периодически переходя на низкое рычание. Вывести их из себя достаточно трудно, но если они чувствуют приближение боя, драки, опасности, получают оскорбление или кто-то намекает на их рабское прошлое, орки впадают в ярость — в ней их бывает не остановить. Они рвут и мечут, глаза их наливаются кровью, и они готовы наносить удары до той поры, пока противник не испустит последний вздох. Общаются полуорки грубовато и порой невежливо — в речи они используют простые предложения, а иногда и просто говорят по одному слову, используя укороченные формы слов и инфинитивы глаголов («Полуорк есть доволен», «Хаммут хотеть есть») и т. д. Полуорки-рабы отличаются от поведением от своих свободных собратьев — их головы опущены, а взгляд кажется потухшим. Полуорки — единственное оседлое вольное племя, они живут в поселении Рудвар. Здесь находятся алтари старых богов и в частности — Акроката, а так же живет раненный дракон Балар, поэтому полуорки полагаются на крепость стен Рудвара и охраняют его от захватчиков. К остальным расам свободных племен полуорки относятся нейтрально — ракшасов и гноллов они воспринимают как равных и таких же свободных, как они, более того, многие полуорки желают того, чтобы остальные вольные племена сплотились вокруг Рудвара в единую варварскую конфедерацию. Полуорки ненавидят эльфов за годы мучений и рабства, на которые те обрекли их — встеча с эльфом вызывает у полуорка ненависть и желание убить его. Люди для полуорков не представляют особой опасности и даже вызывают некоторое уважение за их владение оружием, силу и централизованность власти. Однако если те начинают проявлять агрессию к полуоркам, те спокойно готовы поставить выскочек на место. Неприятие к людям вызывает лишь их вера в Двуликого Бога — Акрокат и его порождение Балар ненавидят нового бога и думают, что скоро люди обратят всех в их веру. Такого вмешательства полуорки тоже не одобряют. Гномов полуорки просто не замечают и периодически посмеиваются за их чрезвычайно малый рост. Многие из полуорков даже никогда не видели их. Особенно настороженно и пренебрежительно полуорки относятся к волшебникам — колдовать считается недостойным искусством боя, полуорки признают лишь грубую силу и владение оружием, боевые умения. Тот, кто способен остановить противника на расстоянии магией, воспринимается

как хитрец и тот, кто уклоняется от честной схватки. Смерть среди полуорков воспринимается как что-то неизбежное — все мы рано или поздно умрем и отправимся к Вратам Падших, поэтому достойнее всего — встретить смерть в бою.

Вера

Свободные полуорки помнят и благодарны Балару и его создателю Акрокату за защиту и объединение, поэтому богом-покровителем полуорков является Акрокат — бог огня. Испивая кровь, которую дракон Балар дает им, они получают способность берсерка и готовы рваться в бой. Балар вызывает у полуорков благоговейный ужас и уважение, ведь он обладает огромной силой и является порождением самого бога. Однако в целом полуорки достаточно веротерпимы и поклоняются всем старым богам — ведь их сила в связи. Поскольку полуорки — это оружие Балара, его волю они воспринимают как свою и готовы умереть за него в благодарность и долг. Полуорки-рабы не получили поддержки Балара, поэтому не так лояльны ему, однако они верят во всех старых богов.



Община ракшасов

Пожалуй, один из самых таинственных народов. Ракшасы — это зверолоуды, похожие на крупных кошек. В отличие от других народов они отлично используют свои когтистые лапы для охоты и в бою со своими врагами. Кроме того, им нет равных в отслеживании добычи и преследовании. Все это, а также постоянная жизнь в суровых условиях Севера делает их превосходными следопытами и охотниками. Тихие и ловкие, они многие годы мирно жили в лесах Диких земель, чаще всего поодиночке или небольшими группами, и лишь изредка собираясь на племенной совет. Впоследствии часть ракшасов была поработана эльфами из Сальворна, а оставшиеся на свободе, будучи малочисленным и разобщенным народом, согласились стать их данниками. Когда народ эльфов, в свою очередь, пал под натиском людей с

юга, Ракшасы освободились и продолжили свое простое существование. Однако люди из Дринии не желали видеть их на своих землях, а потому хольгардцы изгнали тех прочь из западной части Диких земель. Ракшасы затаили на людей обиду и поклялись перед старыми богами, что непременно отомстят им за перенесенные лишения и вернут себе землю, на которой веками жили их предки.

Социальная структура

В обществе ракшасов господствует матриархат. Ракшасы живут семьями и воспитывают подрастающее поколение. Издавна именно особи женского пола добивались максимального уважения в общине, поэтому Верховной Хранительницей издавна выбирают женщину - матриарха. Поскольку народ ракшас пережил две страшные катастрофы - порабощение эльфами и изгнание людьми, этот древний народ существенно сократился в численности - по природе своей ракшасы - мирный народ, поэтому многие из них стали жертвами этих страшных преобразований. Так же существенно на общество ракшас повлияла низкая рождаемость - молодые ракшасы появляются редко и растут довольно долго, прежде чем стать полноценными взрослыми особями, и в этом процессе их жизнь подвергается постоянной опасности. Это и привело к тому, что главными стали женщины - они занимались воспитанием подрастающего поколения, а сами ракшасы объединялись семьями - так проще было обеспечивать выживаемость молодого поколения. Однако численность ракшас постоянно сокращается - все это заставляет их замыкаться и прятаться от мира, существует риск полного вымирания. В таких условиях именно воспитание и сохранение младшего поколения является приоритетной задачей для всей общины ракшас - поэтому семейственность так высоко ценится. Общество разделено следующим образом: Верховная Хранительница. Эта ракшаса следит за жизнью всех остальных семей, защищает общину и добивается поддержки богини Тигбит. В настоящий момент верховным матриархом выбрана Цитра - опытная ракшаса, которая пережила годы дани эльфам и великое изгнание людьми, после чего смогла собрать оставшиеся уцелевшие семьи на племенной совет. У Цитры две дочери - именно они являются матриархами на уцелевших семьях. Им Цитра готовится передать управление общиной. Хранительница. Эта ракшаса руководит молодым поколением в одной семье. Молодые особи объединяются в семьи, выживание и обучение кото-

рых и должны обеспечить хранительницы. Этот статус передается по праву рождения или усыновления (удочерения) - только представители правящей семьи могут становиться хранителями. Молодая особь. Молодые ракшасы еще неопытны и беззащитны - им предстоит всему обучиться у своих более старших товарищей. Они стараются держаться под ее защитой до того момента, пока окончательно не узнают о мире вокруг и не смогут основать свою семью. Статус в обществе ракшас измеряется по уровню духовного развития и опыта - чем больше раз ракшаса придавалась медитации и поклонению богине Тигбит, тем больше она вызывает уважения. Формально у ракшас нет единого племени - семьи объединяются в общину, которая периодически собирается вместе и принимает решение о перемещении и дальнейших действиях. На таких советах Верховная хранительница выслушивает мнения всех, но решения принимает самостоятельно - ее дочери должны выполнять ее повеления.



Поведение

Ракшасы по своей природе - очень любознательный и активный народ. Все новое вызывает у ракшасов природный интерес, но строгий матриарх Цитра старается ограничить их от внешнего мира - пережив две великих катастрофы и осознав, что ее община стоит на грани вымирания, она считает, что в окружающем мире нет ничего хорошего, и старается подготовить к этому молдняк - она учит их быть настороженными, скрытными и держать-

ся в стороне - любой контакт может привести к бедам и проблемам. Ракшасы уже контактировали с эльфами - и те заставили их платить дань, а контакт с людьми привел к тому, что ракшасы лишились своих мест обитания. Ракшасы всегда защищают своих детей - встретив противника, они стараются закрыть их и всегда думают об их безопасности - это вопрос выживания. Цитра призывает семьи к максимальной скрытности - никто не должен раскрывать чужакам место сбора семей на общинный совет - это место держится в тайне, а всякий, кто приведет туда чужака, будет наказан. Из-за сокращения своей численности ракшасы держатся обособленно и скрытно - они балансируют между своим природным интересом ко всему новому и жесткими правилами, которые в общине установила Цитра (не вступать в лишние контакты, не рассказывать общинные тайны и т.д.). Конечно, проводимая Цитрой политика не у всех вызывает согласие - ее молодые дочери жаждут исследовать мир и открыть его другим ракшасам, но в общине Цитра обладает непоколебимым авторитетом - поэтому дочери не знают, как ей сказать об этом. После изгнания из своих земель ракшасы ведут кочевой образ жизни - Цитра считает, что эти новые неприветливые места никогда не станут им домом, поэтому строить здесь поселения бессмысленно. К тому же ракшасы - вольный народ, они любят природу и свободу, предпочитая не запирают себя в стенах и под крышами домов. Такой образ жизни привел к их обеднению - они не ведут хозяйства, и вместо этого вынуждены, используя свою скрытность, стараться заработать, тихо и тайно проникая в дома людей фермеров и вскрывая чужие сундуки, либо грабя проходящих странников. Ракшасы очень чувствительны к окружающему миру - когда они довольны, они приветливо урчат, а когда злятся - шипят на недоброжелателя. Ракшасы любят музыку и все, что ее издает - например, музыкальные инструменты. Главным трауром в семьях ракшасов является потеря ребенка - если погибает молодой ракшас, остальные очень грустят и всячески пытаются почтить его память скорбью. По отношению к другим обитателям ракшасы чувствуют свое превосходство - они ведут себя как гордый и свободолюбивый народ и считают, что остальные вольные племена не очень то на это способны, поэтому они слегка заносчивы. Гноллов ракшасы считают примитивными - они полагают, что у них нет своей головы и воли, а есть только воля стаи, которой они тупо и слепо подчиняются, не обременяя себя мышлением. Полуорков ракшасы избегают по другой причи-

не - из-за своего острого нюха они чувствуют их сильнейшую вонь, которую не могут выносить спокойно - при встрече с полуорком они стараются всячески продемонстрировать презрение к их запаху. К людям и эльфам ракшасы относятся прохладно и недоверчиво - на людей они затаили обиду за изгнание, а эльфам припоминают годы тирании и диктатуры, а так же дань которой те их облажили. Наибольший интерес у ракшас вызывают волшебники - им очень нравятся чудеса, которые они показывают. Это вызывает у них восторг. Скрытны, но очень любознательны. Все новое вызывает у ракшасов природный интерес, но строгая Цитра старается ограничить их от внешнего мира - она считает, что в нем нет ничего хорошего. Любят музыку.



Вера

Гармония - это удел ракшасов. Поскольку ракшасы - это очень древний народ, годы поклонения старым богам позволили им развить свой разум и душу. Гармонию ракшасы обрели у богини воздуха Тигбит. Изревна ракшасы осваивали медитацию, учились покидать свое тело, исследовать и путешествовать в мир мертвых и душ, который был им всегда очень интересен. Поклонение Тигбит позволило ракшасам освоить техники выхода души из тела для того, чтобы свободно и безопасно путешествовать по миру Диких Земель и знакомиться с ним. Однако каждый из народа ракшасов помнит - если задержаться в мире теней слишком надолго, можно потерять связь с телом и остаться блуждающим духом. В медитации и поклонении Тигбит ракшасы находят смирение и уединение - Великая хранительница Цитра после изгнания ракшасов людьми неделю медитировала на одиноком пустом холме без пищи и воды, слушая мелодии ветра. К Тигбит ракшасы обращаются в тяжелые годы лишений с просьбами о сохранении жизней их детей и защите. Кстати, сами дети просто обожают покидать тело и отправляться в странствие в образе души - они беззаботно носятся по ветру и наслаждаются изучением окружающего мира.

Мрачный лес



Мрачный лес — Пугающий и непри- ветливый. Мало кто — будь то человек, гном или варвар-северянин — рискнет ступить под его своды без особой необходимости. Всем известно, что где-то там живут эльфы, которые чутко стерегут свои границы. С годами лес все сильнее сдвигается на юг, говорят, сам Хидир по ночам будит деревья и перегоняет их все ближе к землям, где живут люди. Сами Хольгардцы уже давно забросили попытки исследовать и патрулировать местность вблизи леса и передали эти полномочия своим подопечным — гномам из Димхарда. Но и они не очень-то любят приближаться к этому месту. Так или иначе, лес уже давно стал загадкой для всех, кто живет в Диких землях. Правда заключается в том, что там скрываются эльфы некогда покинувшие Сальворн. Лейрисса, одна из жительниц Сальворна, сумела спасти одно из семечек Великого Древа и посадила его на солнечной лесной поляне. Из семечка за долгие годы выросло крупное дерево, впоследствии ожившее и превратившееся в дриаду. Эльфы стали поклоняться ей, а Лейрисса стала их предводительницей. Эльфы многое пережили за эти зимы, много того о чем давно позабыли, живя в достатке за стенами их некогда прекрасного города. Многие из них погибли, и все же глубоко в их сердца заползло лишь одно желание — желание отомстить людям и забрать у тех земли, некогда принадлежавшие им.

Описание локаций

В Мрачном лесу у эльфов почти нет сво-

его дома, они живут в шалашах и плохих палатках. Также есть место где живет дриада. Жители леса приносят ей дары и обращаются к ней, желая, чтобы она замолвила за них слово перед Хидиром. Рядом есть небольшое капище, на котором Эльфы приносят свои охотничьи трофеи в жертву богу-охотнику.

Социальная структура

Эльфы сохранили свои старые традиции и до сих пор подчиняются друидам, которые в их обществе занимают привилегированное положение. Титул верховного друида получила Лейрисса. Других друидов почти не было, а потому она повела народ эльфов через трудности. Эльфы не отошли от своей традиции держать рабов. Преимущественно полуорков, часть из которых эльфы угнали прочь в день, когда люди ворвались в город. Полуорки-рабы живут своей небольшой общиной, эльфы используют их для разного вида черной работы: перенос тяжестей, доставка грузов и т. д. Эти полуорки никогда не видели свободной жизни и не знают другой судьбы, поэтому мечтают о свободе только тайно, не предпринимая попыток бежать. Внутри их общины нет различий — все они равны и бесправны между собой, однако, как и остальные полуорки, склонны доверять праву сильного, могучего и физически развитого, стараются держаться вместе и тихо ненавидят своих мучителей, проклиная свою судьбу. Эльфы держат их в ежовых рукавицах, поэтому последние полуорки-рабы оставили всяческие попытки бежать. Они лишь ждут помощи судьбы и тянут свою тяжелую ношу. Несколько дней назад на эльфов напал отряд полуорков-берсерков, которые ценой своей жизни позволили части из них бежать прочь.

Эльфы мрачного леса

Эльфы — это народ, отдаленно напоминающий людей. Главное их отличие состоит в том, что они носят длинные волосы и бреют бороды. Кроме того, лица и руки эльфов покрыты зелеными узорами. Однако, в от-

личие от жителей Дринии, эльфы предпочли гармоничное сосуществование с дикой природой. Их общество славится особой преданностью традициям и строится на любви к представителям других народов. Таких как Ракшасы, Гноллы и Полуорки. Они ни в коем случае не желают их видеть, как равных себе, лишь как униженных и подчиненных. С людьми все обстоит иначе, когда-то эльфы посчитали людей слабым и никчемным народом, однако те доказали им, что это вовсе не так. Эльфы питают к ним ненависть и желают, что бы на головы людей обрушились все невзгоды, которые только возможны. Что касается гномов, то к ним эльфы относятся с большой предосторожностью. Эти маленькие бородачи так же, как и люди оказались куда более опасными, чем эльфам казалось изначально. Подгорные жители стерегут лес с юга. Им приказано хватать каждого эльфа, которого они только увидят. Эльфы также презируют их, как и других народов. Они считают, что захватив Димхард, получают много железа, которое почти не использовалось эльфами раньше. Эльфы считают, что слабые должны быть рабами и только сильные имеют право на жизнь. Они часто приносят рабов в жертву своему кровожадному богу Хидиру. Эльфы слышали, что в Южных землях есть волшебники, но никогда не видели их. Однако по Мрачному лесу ходили слухи, что и в Северных землях можно встретить существо, обладающее магическими способностями. Этот дар очень интересует друидов, эльфы хотели бы заполучить подобную силу и использовать ее в своих целях.

Вера

Эльфы свято почитают своего бога и покровителя Хидира – бога Дикой природы и охоты. Ему они приносят свои кровавые жертвы. Чаще всего в качестве дара жестокому богу приносятся туши животных, а иногда и человеческие жертвы – рабов или незадачливых путников, забредших в Мрачный лес. Помимо этого, лесные жители чтят Дриаду. В Мрачном лесу именно Дриаду чтут эльфы как свою покровительницу, потому что именно через нее Хидир передает свою волю. В Дриаде кроется часть силы Хидира, как в драконах – сила Акроката. Ей приносят в дар самые разные предметы, от оружия до цвет-

ных тканей и резных украшений. Хидир покровительствует эльфам и всем тем, кто избрал его в качестве покровителя. Он запрещает диким зверям, что бродят по лесным тропам, мешать его почитателям, нападать на них или как-то иначе чинить им препятствия.

Посвящение в друиды – отдельная привилегия, которую дарует покровительство Хидира. С давних пор те, кто избрали Хидира своим покровителем, могли обретать звериный облик и в нем странствовать по просторам Диких земель. Нередко бывало так, что друид возглавлял стаю животных или разведывал обстановку во вражеских станах, обратившись в птицу. Раньше для превращения в друида необходимо было коснуться к дереву, теперь же эльфы желающие стать друидами отправляются на горелый холм и приносят оттуда либо землю, либо пепел (Особый игровой предмет).



Орден Волшебников



Краткая история

Увы волшебники сейчас вне закона. Они были изгнаны прочь из Дринии. Сейчас в диких землях укрывается волшебница Нарла, некогда одна из четырех великих волшебников управлявших орденом магов который располагался в Тирмаке в Восьмигранной башне. Но после того как волшебники восстали гнев короля Конрата обрушился на них и его слуги одолели повстанцев. Нарле удалось уйти прочь не вставая на чью либо сторону, однако, она ушла не одна, по дороге прихватив маленькую девочку оставшуюся сиротой в ходе боевых действий. Прийдя на север в Дикие земли

волшебница стала вести отшельнический образ жизни и все же несмотря на это старалась помогать всем кто нуждался в помощи следуя кодексу магов. С годами следом пришли люди изгнав местных властителей эльфов и другие вольные племена издавна жившие на этой территории. Жизнь волшебницы стала сложнее, рядом появились люди которые потенциально могли представлять опасность для нее и Рулы – девочке, которую волшебница забрала из Тирмака. Но годы шли и Нарла со своей ученицей Рулой научились жить так, что бы никто их не заметил и не смог им навредить. В глубине души Нарла иногда вспоминала прежние времена и мечтала о тех днях когда орден еще не был низложен и в глубине мечты надеется, что однажды волшебникам снова найдется место в этом мире. С собой она носит старые кодексы и бумаги которые некогда взяла и Восьмигранной башни.

Позиция

Изначально Нарла расположилась в западных Диких землях, в непроглядной глуши, но со временем, стало понятно, что находится на одном месте не безопасно. А потому волшебницы часто переходили с места, на место. С собой они переносили старый выцветший шатер.

Шатер магов

Здесь можно:

- Произвести оружие. Для того чтобы произвести оружие, необходимо отдать Нарле столько единиц ресурса, сколько указано в прейскуранте (для каждого из видов оружия свое количество ресурсов), плюс доплатить один золотой. Нарла отдаст вместо ресурса выбранное оружие. При поклонении богу мастеров Вотбану можно заменить один из требуемых ресурсов на другой. Гномы платят за изготовление оружия на одну единицу металла меньше.
- Нарла является мастером специализации и обучает таким из них как: волшебник и алхимик.
- Нарла может выдать задания для волшебников. Принимать их присягу или отвергать

ее. Так же она производит обучение и рассказывает игрокам о том, как именно стоит использовать волшебные силы.

Путь волшебника

Каждый пришедший к шатру волшебников и желающий испытать свои силы прикасается к волшебному камню и бросает кубик в случае если он выкинет 4 и больше, то сможет пробудить в себе силы дарованные Сивидом. В ином случае ему придётся подождать некоторое время прежде чем он сможет попробовать снова. Когда стало понятно, что персонаж обладает магическим даром Нарла рассказывает ему о кодексе которому обязуются следовать все волшебники. Далее она предлагает каждому из игроков избрать себе покровителя, расскажет о Сивиде и Шагриле. После предложит выбрать один из амулетов, предложив оба. Если игрок выберет Сивида, то Нарла попросит его вытянуть руки вперед и выдаст амулет вместе с магическим камнем и прикажет встать словами. «А теперь встань волшебник, клянись служить и защищать каждого кто попал в беду, или подвергся угрозе.», на что тот встав должен ответить клянусь. Если же игрок даже после рассказа Нарлы о Шагриле выберет его амулет, то она немедленно изгонит его прочь объявив, что тот недостойн получить столь великую силу, если не готов умерить свою жажду знаний и власти. После посвящения в волшебники Нарла выдаст тому сумку и покажет,

как метать волшебные шары. Также она выдаст свиток со списком заклинаний и их эффектами. С этого момента волшебник станет полноценным членом ордена волшебников. Далее Нарла будет давать ему задания исходя из потребностей ордена.

Противостояние чернокнижникам

После восстания волшебников те изрядно потеряли в авторитете, во многом из за того, что некоторые из них стали использовать осколки душ и превратились в чернокнижников. Теперь Нарла строго следит за каждым из своих подопечных направляя их на светлый путь. Она знает, что не все погибли и многие из чернокнижников до сих пор где то скрываются. Основной своей задачей она ви-

дит изменение авторитета волшебников и восстановление их статуса как защитников и хранителей справедливости, а так же помощников которые оберегают мир от хаоса и беспорядков.

Структура ордена

- 1) Великие волшебники – это самые сильные и мудрые из волшебников до восстания именно они управляли орденом, Нарла желает восстановить эти титулы и возвести в этот сан и других достойных волшебников.
- 2) Волшебники – рядовые члены ордена. Их можно отличить по мантии которую они носят
- 3) Адепт – ученик волшебников который только вступил в орден. (Все новые игроки вступившие в орден имеют этот статус)

Кодекс волшебника

- 1) Волшебник защищает слабых
- 2) Волшебник использует свои знания для защиты
- 3) Волшебник служит и помогает другим
- 4) Волшебник не использует свои силы, что бы захватить власть
- 5) Волшебник ставит потребности остальных превыше своих
- 6) Волшебник не стоит в стороне когда миру угрожает опасность



Персонажи

Ароя

Возраст: 19

Народ: Гноллы

Уровень владения оружием: Нет

Бог-покровитель: Линар

Специализация: Нет

Ароя – девушка из племени гноллов всегда питавшая интерес к людям из Хольгарда. Их традиции, обычаи и стиль жизни невероятно интересны. Может они и не так ужасны как говорят другие представители вашего племени. Они строят аккуратные дома и делают оружие из железа. Почему бы гноллам не приобщиться к их идеям и традициям? Ароя долгие дни проводила недалеко от Хольгарда наблюдая за его жителями и купцами на великом тракте. Ну вот пришло время великой охоты, а потому все гноллы собираются в стаю, дабы встретить этот великий праздник. Характер: Она производит впечатление добродушной и оптимистичной личности. Всегда бывает рада общению, довольно часто улыбается, но порой эта сторона личности отходит на задний план, когда она остается одна, уступая место той части себя, что таит огромное множество обид и мрачных воспоминаний. Она никогда никому не рассказывает про это, а если такое все же случилось, то скорее всего, это произошло против ее воли, выражаясь в соответствующих ответных реакциях. Вся ее личность является странным сочетанием таких качеств, как простодушие и любознательность, но одновременно с этим проскальзывают черты некой отчужденности и изредка злости. При общении часто нарушает личное пространство других, делая это на инстинктивном уровне. Во время разговора обязательно она либо положит руку на плечо, либо «тыкнет» (чаще всего в щеку), таким образом узнавая поближе личность и уже разрушая некий барьер между ними. Для Арой тактильный контакт – одна из обязательных вещей при знакомстве, а иногда и при простом разговоре. Любознательная, хорошо разбирается во взаимоотношениях и очень любит изучать характер собеседника. Упрямая. В споре привыкла всегда считать себя правой и крайне редко в словесных перепалках принимает свое поражение, все равно оставаясь при своем мнении.



Генриетта Норшид

Возраст: 21

Народ: Люди

Уровень владения оружием: Простое

Бог-покровитель: Двуликий Бог

Специализация: Нет

Генриетта Норшид — дочь недавно почившего почетного гражданина Хольгарда Эрона Норшида, которая на правах его преемницы вошла в Городской совет. Ее отец являлся одним из старейших жителей города — он участвовал еще в Восстании Волшебников на стороне мага Маграмбора и желал сделать Дринию свободной от диктатуры короля. Однако когда волшебник стал использовать черную магию и забирать души для своих ужасных ритуалов, Эрон покинул ряды его войск. Но, несмотря на это, он не стал врагом волшебников, уповав на то, что они пытались защитить простой люд, и всегда ратовал за отмену их преследования. Когда Дикие земли стали частью Дринии, Эрон отправился на Север и участвовал

в строительстве Хольгарда. Именно благодаря его и Хэма стараниям в городе появились цитадель и библиотека, увеличился поток поселенцев. В последние годы, ввиду своего преклонного возраста, Эрон Норшид отошел от своих дел, и город погрузился в упадок. Но, несмотря на это, он всегда был верен идее превратить Хольгард в республику — отделиться от Дринии, добиться независимости от всех внешних сил и включить в территории города все ближайшие части Диких Земель, в том числе и поселение Рудвар. На смертном одре старый Эрон умолял свою любимую дочь Генриетту продолжить его дело — и она не смогла остаться в стороне. Из уважения к почившему почетному гражданину, его друг и товарищ Хэм Мудрый включил молодую Генриетту в Совет, где она не имеет большого авторитета (из-за своей молодости), но в то же время способна существенно изменить положение дел благодаря своей энергичности. Генриетта выступает за провозглашение свободного Хольгарда республикой, развитие его инфраструктуры, пополнение казны, отказ от выплат королю Конрату и разрыв всех связей с Железной Лигой, отмену гонений на магов и привлечение любых ресурсов для борьбы за независимость — она готова вступить в союз даже с самой страшной мифической тварью, лишь бы привести хольгардцев к независимости.

Характер: Молодая амбициозная женщина с целеустремленным характером и большими амбициями. В отличие от многих людей считает, что волшебники не являются врагами, а, напротив, могут стать друзьями Хольгарда.

Голем

Возраст: примерно 2 дня

Народ: Создание из плоти, земли и камня

Уровень владения оружием: Профессиональное тяжелое оружие

Бог-покровитель: Нет (и не может быть)

Специализация: Нет (и не может быть)

Голем — странное волшебное создание из камня, земли и плоти. В его голове остались лишь странные воспоминания: засада, полуорки, друг на земле, удар в голову, сырая земля, кровь, две мантии (серая и фиолетовая с белыми звездами), сон и забытие. Голем почти ничего не помнит, кроме двух последних дней, которые он провел с двумя волшебницами. Оби они относились к нему хорошо, но ему не нужна ни еда, ни вода. Младшая волшебница, ее зовут Рула, пытается рассказывать Голему разные истории и пытается

научить его говорить, а старшая, Нарла, та, что ходит в серой мантии, во всем ее поучает. Она попросила Голема оберегать Рулу, и Голем выполнит ее поручение. Голем хочет служить Руле, потому что у волшебницы в фиолетовой мантии амулет. Голем служит тому, у кого амулет. Голем почти не умеет говорить, лишь издает несколько звуков, но Голем научится, а еще Голем должен вспомнить, должен вспомнить! Вчера Рула кого-то увидела ночью и рассказала это Нарле, теперь мы собрали шатер и переходим на другое место. **Характер:** Голем имеет слабые эмоции, но они у него есть. Голем пока плохо ходит и разговаривает. Голем грузный, но у Голема есть молот, и Голем будет защищать и подчиняться тому, у кого амулет. А еще Голем должен вспомнить!



Зордред II

Возраст: 102 (Молодой возраст)

Народ: Гномы

Уровень владения оружием: Нет + Топоры

Бог-покровитель: Акрокат

Специализация: Нет

Зордред II — не простой заурядный гном, в его жилах течет кровь подгорных королей, но сам он запомнил лишь злодеяния которые совершил его отец Зордред I. Тот убил драконицу и ее детей, тем самым оскорбив бога огня Акроката — покровителя этих созданий. А как известно тем, кто свер-

шил подобное злодеяние наказанием может служить только смерть и забвение, так и случилось с его отцом. Поначалу когда Дракон Балар ворвался в подгорные залы Тумбарда, а юношу вывели из зала совета, где гномы аристократы вершили праведный суд над его отцом, он решил биться с драконом и даже вооружился одним из драконовых, но страх одолел его и тот бежал прочь из города далеко на запад. Там недалеко от Тирмака его поймали воины маркграфа Роя Бэмсли. Двое молодых рыцарей отобрали у гнома Драконобой и приволокли его к своему господину. Узнав кто попал к нему в плен, тот незамедлительно пожелал взять выкуп за столь ценного заложника и отправил послов в Тумбард, вот только вернулись они ни с чем, так как город в Алмазных горах был уже давно razoren и разрушен драконом. Только тут Бэмсли понял недальновидность своего поступка. И опасаясь, что его сюзерен король Конрат будет разгневан узнав, что маркграф пожелал лично совершить выкуп не оповестив его, упрятал Зордред в тюрьму. За годы проведенные в темнице гном переосмыслил произошедшее и пожелал вымолить у Акроката прощение за всех гномов причастных к смерти его прислужницы и его детей. А что бы искупить вину своего отца молодой гном поклялся, что если он когда ни будь выберется из темницы то разыщет Балара и предложит ему свою верную службу дабы искупить грехи отца. И вот спустя долгие годы заточения Зордред вновь увидел белый свет, вот только встретил он его закованным в кандалы и бредущим по великому тракту на север, на лбу красовалось свежесожженное клеймо... кто знает, что теперь ждет его, ведь он идет в Форт Бригмар, прибежище изгоев и преступников. Характер: Зордред – угрюмый гном с пытким умом и усталым видом. Он пережил множество потерь и его дух полностью сломлен, но у него есть одна цель, заслужить прощение Акроката, для себя своих предков и других гномов, что стали невинными жертвами Балара.

Ирла

Возраст: 19

Народ: Люди

Уровень владения оружием: Простое

Бог-покровитель: Сивид

Специализация: Волшебница (Не раскрыла полностью свои способности)

Ирла — некогда приемная дочь сэра Дорба. Молодая девушка никогда не знала своих настоящих родителей. Однако слышала, что давно, еще

после битвы у восьмигранной башни ее приемный отец Дорб вытащил ее из под обломков и спас ей жизнь. Помимо этого Ирла помнила и о своей сестре Игрид - родной дочери сэра Дорба. Однако увы с семьей ее рано разлучили, так как король Конрат, у которого девочки жили, пока их отец был в плену у эльфов, узнал о том, что четырехлетняя Ирла способна к волшебству.



Поначалу Конрат даже хотел казнить девочку, но маленькая Игрид и придворные отговорили его. Однако король не мог отпустить девочку и позволить ей жить среди своих подданных. Он приказал заточить ее в башне королевского замка. Долгие годы Ирала прожила в заточении. Король запретил Дорбу и Игрид посещать ее, а потому она целыми днями проводила за пряжей, читала свитки которые ей приносили служанки и рисовала. Шли год и девушка все больше задумывалась над тем, что же творится там за окном. Пыталась обуздать свои волшебные силы и раскрыть таланты, но без должных наставлений у нее почти ничего не вышло. Так она и осталась бы в башне если бы не одна из служанок. Она поведала Ирле о ее истинном происхождении. Оказалось, что девушка была внебрачной дочерью Маграмбора от селянки из Тирмака. Ее настоящий отец опасался, что та может погибнуть от рук королевских рыцарей, а потому укрыл ее в башне, но мятежные волшебники и их сторонники потерпели поражение в войне, а сам Маграмбор пал от руки Турмара. Годовалую девочку удочерил сэр Дорб, ничего не подозревавший о ее происхождении. Служанка так же рассказала, что может помочь молодой волшебнице сбежать из замка. Вечером того же дня Ирла смогла незаметно проскользнуть переодевшись в одежды служанки. За 15 лет, что Ирла просидела в башне все привыкли к ее покорности и почти перестали следить за тем что она делает и не сбежала ли, а потому выбраться из замка не составило большого труда в особенности имея на руках ключи от черного хода и

план замка. Когда Ирла вышла на центральную площадь Вердела - города столицы Дринии, то наконец осознала насколько велик мир вокруг нее. Но медлить было нельзя, люди короля могли уже заметить, что девушка пропала и вероятно отправились ее искать. Из Вердела Ирла двинулась на север в маркграфство Тирмак, а после в Дикие земли. Служанка которая ей помогла, сказала, что на севере она сможет встретить старого друга ее отца некого рыцаря которого можно узнать по черному щиту с белым орлом на нем. Она обещала, что он защитит Ирлу от напастей и поможет ей освоиться в этом новом и опасном для нее мире... Характер: Ирла молода и наивна и ей безумно интересно все вокруг, но еще большее ее тревожит ее прошлое, она толком не успела расспросить служанку, которая помогла ей бежать, о Маграмборе ее настоящим отце и надеется, что хоть загадочный черный рыцарь расскажет ей каким он был.



Кристоф Алмейн

Возраст: 33

Народ: Люди

Уровень владения оружием: Простое

Бог-покровитель: Двуликий Бог

Специализация: Нет

Кристоф Алмейн — представитель успешного купеческого рода из столицы Дринии Вердела. Кристоф известен на территории всей Дринии своими успешными торговыми сделками и имеет связи даже с представителями королевского рода. В годы правления бургомистра Хэма Кристоф инвестировал большое количество финансов своего торгового предприятия в строительство форта Бригмар для защиты найденных там залежей железной крошки, а потому имеет определенный доход с продажи железа королю. Кристоф чувствует, что форт Бригмар — лакомая цель для варваров и эльфов. Кроме того, он понимает, что его доходу от продажи железа угрожает гномье поселение Димхард и их покровительница Эрика Ротбард.

Кристоф ненавидит все другие народы Севера (как и большинство людей) и относится к ним как к низшей расе. Имея связи с королевским двором, Кристоф активно поддерживает Конрата и королевскую власть на территории Диких земель. Характер: Сдержанный рассудительный мужчина, все же резко не переносящий присутствие нелюдей. Считает людей высшим народом и презирает всех иных существ.

Леди Игрид

Возраст: 20

Народ: Люди

Уровень владения оружием: Простое

Бог-покровитель: Двуликий Бог

Специализация: Нет

Леди Игрид — дочь сэра Дорба, известная в первую очередь как первая женщина-рыцарь в истории королевства. Она рано лишилась матери и почти всю жизнь прожила с отцом вплоть до его смерти. Помимо этого у нее остались лишь смутные воспоминания о сестре Ирле, которую сэр Дорб некогда удочерил и которую после заточил король Король Конрат, так как та оказалась способной к волшебству. До сих пор, даже спустя многие годы, проведенные при королевском дворе, Игрид так ни разу и не увидела свою приемную сестру. Впрочем, это и не удивительно, так как большую часть времени девушка провела, упражняясь во владении оружием и выполняя бесконечные поручения короля и его советников. И вот, несколько дней назад Король призвал Игрид к себе и сообщил ей о том, что та должна отправиться на север в Дикие земли. По словам Конрата, из Хольгарда пришло сообщение о том, что вот уже как несколько недель жители города не видели сэра Готхальда Защитника Севера, а также его помощника сэра Этрика. Северяне предположили, что они стали жертвами нападения варваров-нелюдей и, вероятнее всего, погибли. Так или иначе, король был очень обеспокоен вестями и попросил леди Игрид как можно быстрее добраться до Хольгарда и разобраться в сложившейся ситуации. Помимо ряда поручений король также даровал Игрид титул Защитницы Севера и снабдил ее грамотой, подтверждающей ее права и полномочия в Диких землях. Характер: Леди Игрид — воплощение добродетели, отваги и справедливости. Ее жизнь была весьма непростой, и можно сказать, что она потеряла всех самых близких людей. Отчасти поэтому девушка немного замкнута в себе, ее смущают вопросы о ее отце и семье в целом и в то же время именно поэтому она готова на самопожертвование.

ние ради других, не желая им или их родственникам того, что пережила сама. Общество рыцарей — это общество мужчин, а потому Игрид приходится прилагать вдвое больше усилий, чтобы заслужить уважение короля и его подданных.



Рула

Возраст: 22

Народ: Люди

Уровень владения оружием: Простое

Бог-покровитель: Сивид

Специализация: Волшебница

Рула — молодая ученица Нарлы и единственная ее последовательница. Рула мало что помнит о своем детстве, а Нарла почти ничего ей не рассказывала о ее происхождении. Лишь кратко упомянула о том, что ее родители были простыми крестьянами из Тирмака и погибли во время восстания волшебников. Потому Нарла, в те дни желавшая уйти прочь из королевства, и сжалась над трехгодовалой девочкой, взяла ее с собой на Север в Дикие земли, куда сама отправилась в изгнание, не желая участвовать в бессмысленном кровопролитии ни на стороне волшебников, ни на стороне короля. Долгие годы Нарла выращивала Рулу вдали от цивилизации и держала от той в тайне свой талант к волшебству, не желая, чтобы девочка знала о существовании дара Сивида. Но судьба распорядилась иначе. Будучи ребенком, Рула была крайне любознательной и однажды случайно нашла один из волшебных камней, хранившихся в запыленном мешке. Когда девочка прикоснулась к камню, то в ней пробудились способности к волшебству. С тех пор Нарла, осознав, что Рула обнаружила в себе дар, решила учить ее всему, что умела сама. С годами способности девушки окрепли, а вместе с возрастом возникла и потребность в общении. Несмотря на строгие запреты великой волшебницы Нарлы, Рула частенько уходила смотреть на Хольгард. Ей нравилось наблюдать, как в городе кипит жизнь, как снуют через ворота телеги, гру-

женные железом, как во время дождя мальчишки пускают по ручьям деревянные кораблики. Несколько раз она даже пробиралась в город, чтобы узнать, что происходит внутри. Девушка очень любила читать свитки. В шатре у Нарлы, где они жили, их было великое множество, но преимущественно все они содержали рецепты эликсиров и целебных припарок. В этот момент Руле на помощь и пришла библиотека Хольгарда. Целыми днями девушка сидела за свитками, а когда опасалась, что в следующий раз ее могут не пустить в город, то воровала некоторые свитки и уносила их с собой. Потом со временем она возвращала их на положенное место как ни в чем не бывало. Однажды, когда Рула собиралась вернуть свитки обратно и подошла к городу, она обнаружила, что библиотека Хольгарда была объята огнем. Как она узнала позже, ее поджег какой-то эльф, желавший отомстить людям за упадок своего народа. Так у Рулы и остались на руках три свитка, изданных Свидом-сказителем, которые она и сейчас иногда перечитывает. После случая с библиотекой девушка перестала приходить в город, боясь, что может вызвать подозрение у хольгардцев, которые были на взводе после случившегося. Со временем Рула постигла все волшебные тайны. Нарла, желая подбодрить девушку подарила ей фиолетовые ткани, которые ей удалось купить у одного странствующего по великому тракту торговца из Железной лиги, и старый посох, некогда по-видимому принадлежавший кому-то из ее друзей-волшебников. Девушка сшила себе мантию с белыми звездами и стала ее носить. Совсем недавно, когда Рула и Нарла вместе шли к себе домой по великому тракту, они увидели двух смертельно израненных в бою рыцарей. Судя по их гермам, в которых Рула и Нарла немного разбирались, их звали сэр Готхальд и сэр Этрик. Нарла погрузила их в сон, чтобы они не страдали, и исцелила сэра Готхальда. И все же даже у Великой волшебницы не хватило сил спасти сэра Этрика, раны его были слишком глубокими. Но не желая бросать бедолагу, она обратила его в Голема — безвольное создание без воспоминаний, сотворенное из камня и плоти, и поклялась однажды найти способ вернуть ему человеческий облик и его воспоминания. Нарла строго-настрого запретила Руле рассказывать Голему о том, кем он был при жизни, потому как опасалась, что если тот узнает правду, то не сможет смириться со своей судьбой. А чтобы быть совсем уверенной, что Голем не уйдет, Нарла зачаровала амулет, который заставлял того повиноваться. Сэра Готхальда волшебницы оста-

вили на том месте, где и нашли, а сэр Этрик, обращенный в Голема, отправился за ними следом и стал частью их жизни. Теперь их было трое, и Рула проявляла к Голему большой интерес, она пыталась с ним общаться, рассказывала ему истории, которые когда-то почерпнула из свитков, пыталась научить его говорить, в общем, он стал ее новым другом и надежным слушателем. Рула, желая проводить с новым созданием в ее жизни как можно больше времени, даже упростила Нарлу передать ей амулет, чтобы Голем всегда был под рукой и девушка не была одна. Старая великая волшебница с радостью согласилась, надеясь, что Голем в случае чего сможет защитить девушку от неприятностей. Тем же вечером, когда Рула сидела у костра вместе с Големом, она заметила, что из темноты на нее таращатся два блестящих глаза, она уставилась в то место, откуда они смотрели на нее, и встретила взглядом с существом, которому они принадлежали. Так они смотрели друг на друга несколько минут, пока вдруг глаза в темноте сильно не расширились и создание с шипением не бросилось прочь в непроглядную тьму. Рула сразу рассказала Нарле об этом происшествии и опасаясь, что теперь кто-то знает где они живут, они с Нарлой и Големом быстро собрали шатер и отправились искать новое место для стоянки...

Характер: Молодая девушка, крайне любознательная и интересующаяся всем окружающим миром. Большую часть жизни она провела в отрыве от цивилизации, а потому жуки, птицы, грызуны и прочие живые существа стали ее лучшими друзьями. Совсем недавно у нее появился молчаливый и понимающий друг Голем, с которым ей не терпится поделиться всем на свете, вообще она с удовольствием бы завела друзей, вот только не знает, где найти тех, кто не желал бы ей смерти. Познания Рулы в волшебстве весьма велики, но она продолжает учиться и с большим интересом относится к новым знаниям.

Сэр Брэм

Возраст: 33

Народ: Люди

Уровень владения оружием: Боевое

Бог-покровитель: Двуликий Бог

Специализация: Нет

Сэр Брэм — младший сын из знатного рода, некогда почетный щитоносец короля и оруженосец, поправивший клятву верности своему наставнику сэру Колрэду. Сэр Брэм в первую очередь известен как самый преданный из рыцарей короля Конрата. Он не раз доказывал это, однажды предав своего господина во благо короны, а после, когда встал на защиту короля Конрата во время битвы у Восьмигранной башни, хотя в тот миг даже самые отважные опустили свои мечи, поддавшись страху. Совсем недавно король поручил Брэму весьма деликатное задание. Ему поручили выследить Ирлу — приемную дочь сэра Дорба и сестру леди Игрид. Молодая волшебница, до того проведшая семнадцать лет в заточении, ни с того ни с сего сбежала прочь и ушла в неизвестном направлении. Служанка, которая помогла ей сбежать, так ничего и не рассказала. Однако совсем недавно пришло сообщение от Роя Бэмсли из Тирмака. По его сведениям, девушку, похожую на Ирлу, видели на пути в Дикие земли. Она это или нет, до конца не ясно. Так или иначе, сэру Брэму предстоит отправиться следом и разыскать беглянку, если она там. В дорогу король дал рыцарю старую реликвию, которую хранили долгие годы в тронном зале. Меч, который некогда принадлежал Турмару — защитнику Дринии. Вот только когда Сэр Брэм отправился в путь, он стал испытывать постоянное ощущение чьего-то присутствия. Возможно, это просто сказывается усталость от дороги, а возможно, за ним и правда следят. Как бы то ни было, впереди долгий путь и, вероятно, опасное задание (кто знает, на что способна Ирла, если она действительно скрывается в Диких землях).

Характер: Сэр Брэм — верный и преданный своему делу человек. Он видел восстание волшебников и видел, какие ужасы может принести дар Сивида простым людям. А потому всегда считал, что любое волшебство в Дринии должно быть искоренено без колебаний. Помимо этого сэр Брэм всегда был преданным последователем Двуликого Бога и презирал всякого, кто избирал иных ложных богов своими покровителями.



Сэр Готхальд

Возраст: 49

Народ: Люди

Уровень владения оружием: Простое

Бог-покровитель: Двуликий Бог

Специализация:

Нет

Сэр Готхальд — безземельный рыцарь, долгие годы служивший королю Конрату верой и правдой. Он повидал множество сражений. Бился на юге Дринии с воинами из городов, принадлежащих Железной лиге, участвовал в подавлении восстания волшебников и помогал сэру Дорбу прогнать северных варваров из Тирмака. Кроме того, именно он первым ворвался в Сальворн, когда люди короля столкнулись в битве с эльфами у стен их города. За свои заслуги перед короной Готхальд был назначен Защитником Севера. На протяжении семнадцати лет он устанавливал закон и порядок в Диких землях. В его верных трудах за ним всегда следовал его верный друг сэр Этрик. Вместе они патрулировали Великий тракт, охотясь на банды разбойников и группы варваров, которые нападали на купцов и простой люд. Однако несколько недель назад рыцари столкнулись с группой полуорков. Те без предупреждения напали на них из засады и застали рыцарей врасплох. Завязалась небольшая схватка, в ходе которой сэр Готхальд и сэр Этрик были тяжело ранены. Варвары-полуорки не стали добивать их, а лишь спешно удалились прочь. Изувеченные и умирающие рыцари так и остались лежать недалеко от Великого тракта. Казалось, им не суждено было выжить, а шансов на то, что их найдет патруль из Хольгарда, было крайне мало. Но когда стала спускаться ночь, Готхальд заметил, что к нему и сэру Этрику приближаются две фигуры. Из последних сил он издал несколько громких всхлипов, и незнакомцы, по-видимому, заметив его, ускорили шаг. Когда они подошли ближе, Готхальд оторопел от ужаса: перед ним стояли две волшебницы, одна — весьма пожилая в серых истрепанных одеждах, а другая, напротив, весьма молодая в фиолетовом плаще, расшитом белыми звездами. Он было попытался дотянуться до своего меча, но женщина в сером балахоне присела на колени рядом с ним и сняла капюшон. Готхальд тотчас же узнал ее. Это была не кто иная, как великая волшебница Нарла, некогда таинственным образом исчезнувшая с вершины Восьмигранной башни перед восстанием волшебников и больше не появлявшаяся в пределах Дринии. Она медленно протянула руку ко лбу рыцаря, и тот погрузился в темноту. Неизвестно, сколько прошло

времени, прежде чем он очнулся. Опешив, рыцарь вскочил с места и с удивлением обнаружил, что раны на его теле полностью зажили. Он был на том же самом месте, где на них с сэром Этриком напали орки, однако осмотревшись вокруг, он так и не обнаружил своего товарища. Поиск того еще некоторое время, рыцарь убедился, что тот вовсе пропал, а потому Готхальд решил как можно скорее добраться до Хольгарда, дабы рассказать о произошедшем. Но не успел он пройти и полпути, как кто-то подкрался к нему со спины и накинул на голову мешок. Десяток цепких когтистых мохнатых лап крепко скрутили рыцаря и потащили его в неизвестном направлении. Куда они его тащат и зачем, никто не знает. Судя по фырканию, шипению и урчанию, это ракшасы, но чего они хотят от рыцаря и почему не убили его сразу?! Характер: Сэр Готхальд — старый вояка, закаленный в боях и верно исполняющий свой долг вот уже семнадцать лет. За годы, что он пробыл в Диких землях в качестве Защитника Севера, он сильно полюбил этот край, невзирая на его суровость и опасности, что подстерегают за каждым поворотом Великого тракта. А еще, несмотря на столь долгий срок, сэр Готхальд не потерял интерес к вещам, происходящим в Диких землях, его очень интересуют варвары-нелюди: их обычаи и культура, столь сильно отличающиеся от людских.



Сэр Колрэд

Возраст: 51

Народ: Полудух

Уровень владения оружием: Профессиональное тяжелое оружие

Бог-покровитель: Нет (и не может быть)

Специализация: Нет (и не может быть)

Сэр Колред — несчастный рыцарь короля Конрата, некогда преданный своим собственным оруженосцем (ныне рыцарем) сэром Брэмом. После предательства сэр Колред бился на стороне Маграмбора против короля Конрата и его рыцарей, пока не был изранен так сильно, что больше не смог сражаться. Тогда он обратился к Маграмбору и попросил того даровать ему потусторонние силы. Маграмбор предупредил, что изменения затронут душу Колрэда и сделают его больше духом, нежели просто человеком. Но, желая отомстить своим врагам за смерть родной семьи, Колрэд согласился на любое условие Маграмбора и поклялся, что будет служить и защищать чернокнижника или его потомков до тех пор, пока король Конрат не сгинет, а в Дринии не установится республика, где каждый будет равен другому. Вот только этому не суждено было сбыться тогда. В битве у Восьмигранной башни маги и их приспешники потерпели сокрушительное поражение, Маграмбор погиб от руки Турмара, а самого Колрэда раздавило крупным обломком башни. Правда, в отличие от обычных людей, Колрэд не смог покинуть этот мир и уйти в мир теней следом за своим господином и своей семьей. Его связывала клятва, данная Маграмбору, а потому он долгие годы скитался по миру в форме духа, разыскивая его дочь. Да, мало кто знал, но у чернокнижника была маленькая дочка, последний раз Колрэд видел ее спящей в колыбели в одной из комнат Восьмигранной башни за ночь до роковой битвы. Но он понятия не имел, что стало с ней потом и узнал о том, что она жива лишь потому, что черный привратник Фозбарт отказался пускать его в мир теней и напомнил ему про невыполненную клятву. И вот после долгих лет поисков скитания привели духа в Дикие земли, вернули его на нити судьбы, где он бродит сегодня по нынешний день, но что-то изменилось... Будто вернулся кто-то забытый, в ком течет кровь Маграмбора, эта кровь зовет Колрэда, зовет его в путь, но позволит ли черный привратник Алахир ему так просто уйти с нитей судьбы? И как Колреду вернуть телесный облик? Характер: Сэр Колрэд не знает слово “пощада”, а

его жизнь — это путь мести, и он не успокоится, пока не отправит короля Конрата и сэра Брэма в мир теней, где им самое место. Его связывает клятва, данная Маграмбору в день, когда он лишился части своей души и стал полудухом. Рыцарь-полудух сдержан, но в бою дает волю невиданной ярости, которая придает ему сил. Колред отрешен от мира и угрюм, как и подобает любому, кто пережил столь тяжелые потери и не может пройти через Врата падших в мир теней следом за своей семьей.



Фатих

Возраст: 24

Народ: Ракшасы

Уровень владения оружием: нет

Бог-покровитель: Сивид

Специализация: Нет

Фатих — девушка из народа ракшасов. Совсем недавно она, охотясь недалеко от Великого тракта, заметила две странные фигуры в длинных мантиях. Две странных женщины брели по старым камням, пока одна из них, та, что была в серой мантии, не ускорила шаг и не приблизилась к чему-то, что лежало в кустах. Любопытство взяло верх над осторожностью и Фатих, подойдя еще ближе, смогла рассмотреть двух рыцарей, лежащих недалеко от дороги. Они были сильно изранены и не

двигались. В этот момент женщина в сером опустилась к одному из рыцарей, что лежал ближе к дороге, и когда она прикоснулась к нему, то у ее рук возникло странное свечение, спустя некоторое время она перешла к другому рыцарю. Возле него она сидела в разы дольше и, по-видимому, в чем-то разочаровавшись, произнесла что-то вновь, на этот раз свечение объяло ее целиком, а рыцаря, что, лежал у ее ног, накрыло песком и камнями. Спустя минуту рыцарь превратился в странное создание из земли и камней, женщина в сером махнула рукой своей юной подруге, одетой в фиолетовые одеяния с белыми звездами, еще раз подошла к первому рыцарю, приложила к его сердцу руки и, судя по всему, удовлетворенная, развернулась и пошла на запад от Великого тракта... Молодая девушка последовала за ней, а следом двинулось и странное земляное создание, некогда бывшее рыцарем. Когда они ушли, Фатих подкралась к человеку, который остался лежать на земле. К ее удивлению он был полностью здоров, несмотря на разорванную кольчугу и следы запекшейся крови в местах, где до этого были раны. Рыцарь был в полном порядке и, казалось, спал крепким сном. И тут Фатих поняла, кем была эта женщина: волшебницей, той, про которую говорили варвары Диких земель, женщиной, что помогала и исцеляла простых путников. Давняя мечта снова пробудилась в Фатих, мечта стать как женщина из легенд, а потому она решила последовать за ней в западную часть Диких земель — туда, куда опасались заходить другие представители ее народа, так как боялись попасть в плен к людям. Мягко ступала она за волшебницей и ее спутниками, пока те наконец не дошли до странного шатра. Еще долго Фатих наблюдала за странной компанией, одновременно желая раскрыть себя и в то же время опасаясь последствий. Так она и сидела в кустах, пока уже ночью не встретила глазами с девушкой в фиолетовых одеяниях, которая сидела у костра, больше минуты они смотрели друг на друга, пока Фатих, осознав, что ее раскрыли, не решила бежать и бросилась наутек. Только у тракта она остановилась и прислушалась. Погоня не было. Еще долго она размышляла над произошедшим, пока твердо не решила вернуться и показаться серой волшебнице и ее спутникам и попросить ту обучить ее древнему искусству волшебства. Но когда Фатих пришла на место, то застала лишь тлеющие угли от костра да разный мусор, она попыталась выследить обитателей шатра, но выпавшая роса перепутала все запахи, и Фатих осталась ни с чем, еще долго она бродила

недовольно фыркая и негодуя. И только потом вспомнила про рыцаря, который остался лежать у Великого тракта. Может быть, он что-то знает о странной женщине в серых одеяниях? И Фатих на этот раз отправилась за ним, но когда она пришла на место, то и этот человек куда-то пропал, благо его след она сумела взять и, позвав на помощь своих родичей, схватила того на полпути к Хольгарду. Нацепив рыцарю мешок на голову и связав, ракшасы потащили того на общее собрание, где сегодня должны были проходить обряд инициации молодые представители их народа. Характер: Пожалуй, нет среди ракшасов столь увлеченной личности, как Фатих, еще в детстве она поставила перед собой цель добиться расположения Сивида и однажды раскрыть в себе талант к волшебству. Но годы шли и надежда угасала, вот только после минувших событий

Фордрак

Возраст: 176(Средний возраст)

Народ: Гномы

Уровень владения оружием: нет + Топоры

Бог-покровитель: Гумбар

Специализация: Нет

Фордрак – один из немногих гномов переживших бой с Баларом. После разорения Гумбарда он бежал на запад с другими представителями своего народа. Долгие годы он опасался, что дракон которого ему удалось ранить не погиб и сейчас перебрался в Дикие земли. И кажется его подозрения оправдались люди говорят, что в Восточных диких землях появился некий Балар, который мечтает объединить вольные племена северных варваров. Вот только именно дракона никто не видел. Фордрак желает выяснить кто этот Балар, дракон которого он помнит или кто то иной, присвоивший его имя. Если это дракон то нужно дать ему бой. Но выиграть этот бой будет возможно только если разыскать старый двуручный меч – драконобой. Говорят, что дракон уничтожил все эти мечи кроме одного. Того самого который унес собой с собой в неизвестном направлении Зордред II, наследник гномьего королевства. Но где сейчас этот меч и где сам гном королевских кровей?

Халбира

Возраст: 37(19)

Народ: Люди

Уровень владения оружием: Боевое

Бог-покровитель: Сивид

Специализация: Волшебник

Многие считают, что Халбира погибла на верху

восьмигранной башни во время последнего сражения между волшебниками и воинами короля Конрата. И разумеется в считается, что ее убил ее собственный возлюбленный – Турмар. Вот только мало кто знает, что в ту секунду когда тот занес свой меч волшебница не растерялась и из последних сил хватаясь за сюрко Турмара произнесла заклятье перенесшее ее дух в меч которым тот пронзил ее насквозь. Когда башня рухнула оземь слуги короля разыскали ее тело, и посчитали ее погибшей, вот только это было вовсе не так. Вскоре меч с ее заточенной душой перевезли в Вердел столицу Дринии. В королевском замке ее дух провел долгие годы пытаясь возродить былую силу и только пять лет назад Халбиры получил возможность немного отрывать свою оболочку от меча и бродить по хранилищам королевского замка в бестелесной форме. И вот, однажды, семь лет назад в хранилище спустился человек. Его имя было Свид, которого многие знали, как известного королевского летописца. В те времена он трудился над крупной работой посвященной восстанию волшебников.



Этому пытливому человеку нетерпелось увидеть легендарный меч защитника Дринии самому, но то, что он нашел там перевернуло все его жизнь. Халбира признала в нем королевского летописца и явилась ему без опаски потому как знала, что этот человек весьма вероятно оценит знания которые она могла дать и не выдаст ее тайну. Узнав волшебницу Свид не мог поверить своим глазам, столь сильно он был потрясен. Когда он оправился от удивления то завалил ее вопросами. Волшебница сразу решила, что летописец возможно, мог бы помочь ей в обмен на правду о том, что же случилось на вершине Восьмигранной башни, Несколько недель Свид приходил к Халбире и слушал ее рассказы о ордене волшебников и его падении. Взамен Свид рассказывал ей последние новости со всех концов королевства. И вот однажды Халбира попросила того совершить не-

мыслимое – украсть меч Турмара к которому был привязан ее дух и вынести его за предела королевства, туда где бы она смогла вернуть себе телесную форму. Летописец согласился, однако не пришел в намеченный день. Как позже узнала волшебница того заточили за его работы которые отчасти обличали злодеяния короля Конрата. С тех пор Халбира опять осталась наедине с собой пока спустя годы в хранилище не спустился один из королевских слуг, он взял меч и вынес его в тронный зал, где передал статному черноволосому рыцарю. Лишь спустя некоторое время Халбира узнала в нем Брэма, того самого Брэма который предал своего господина сэра Колреда и тем самым приложил руку к бунту волшебников многие годы назад. Опясавшись мечем в котором был заключен дух Халбиры рыцарь двинулся на север через маркграфство Тирмак в Дикие земли. Наконец то волшебница выбралась из своего плена и увидела мир вокруг. Возможно теперь у нее появится возможность вернуть себе телесный облик, но куда едет рыцарь и что он ищет так далеко на севере. Халбира несколько раз замечала, как тот доставал из своей поясной сумки какой-то портрет молодой девушки и показывал его селянам и жителям Тирмака когда они проезжали через земли Маркграфства. Кто она и почему он ее разыскивает? Характер: Халбира – повидавшая виды волшебница. Долгие годы она провела в уединении, глубоко в подземных хранилищах королевского замка. Но не потеряла надежды однажды вернуть себе Телесный облик. Она знает одно, впереди ее ждет множество испытаний.

Эрика Ротбард

Возраст: 28

Народ: Люди

Уровень владения оружием: Простое

Бог-покровитель: Двуликий Бог

Специализация: Нет

Эрика Ротбард — успешная торговка-южанка, по слухам связанная с Железной Лигой (торговый союз между некоторыми крупными городами Юга и Севера). Эрика прибыла в Хольгард в годы управления бургомистра Хэма и застала переселение гномов из Алмазных гор, спасавшихся от дракона Балара, который захватил их дом. Эрика с самого начала поняла, что гномы — умелые мастера горного дела, и способствовала принятию закона о мирном сосуществовании людей и гномов, после чего стала их покровителем, пообещав защитить их от Дракона, в котором она видит большую опасность для Хольгарда. С присущей южанам терпи-

мостью к не таким, как она сама, Эрика старается принять ряд политических мер по установлению гармоничного сосуществования между людьми и другими народами на территории Диких земель. Характер: В отличие от других Эрика готова от-

ступиться от некоторых правил там, где это сулит большую выгоду. Многие даже называли бы ее продажной. Она видит потенциал в сотрудничестве с Железной лигой и другими народами Диких земель.



Правила игры

Общие правила

Это правила, без соблюдения которых игрок не будет допущен до игры или, в случае их неисполнения, будет немедленно удален с нее. Игровой мастер (любой комиссар, отыгрывающий роль или нет) следит за безопасностью и исполнением игровых правил на игровой территории. Его слово закон. Неисполнение игровых правил влечет временное или полное отстранение участника от игры. Незнание правил игры не является оправданием. Игроки должны бережно относиться к своим товарищам по игре. Не нужно бить со всей силы, в большинстве случаев необходимо лишь коснуться своего противника. Вежливо относитесь к своим товарищам. Старайтесь избегать ссор и перехода на личные оскорбления. В случае спорной ситуации лучше обратиться к игровому мастеру. С игровым реквизитом, выданным на игру, необходимо бережно обращаться и следить за его состоянием. Если вы заметили поломку или потерянный реквизит, сообщите об этом ближайшему игровому мастеру. Игра происходит на четко указанной территории, покидать ее без ведома игровых мастеров строго запрещено. Игрок не должен нарушать игровую атмосферу, в противном случае он будет временно удален с игры. Игрок должен находиться на игровой территории в постоянной основе.

Духи

Духи — бестелесные создания, с которыми почти невозможно взаимодействовать. Обозначены белыми повязками на руках. Дух не может быть целью нападения; если подобное произошло, он не получает никаких повреждений. Духи делятся на слабых и сильных. Дух может быть изгнан заклинанием. В этом случае он обязан удалиться от игрока и не может общаться с ним или причинить ему вред. Слабый дух (две повязки, по одной на руке, руки скрещены перед собой)

Не может разговаривать.

Не может никак взаимодействовать с окружающими: жестами, звуками и т.д.

Не может переносить оружие.

Может носить с собой игровые предметы.

Не может передавать и отбирать игровые предметы.

Сильный дух (четыре повязки, по две на каждой руке)

Может разговаривать.

Может переносить и использовать оружие.

Может носить с собой игровые предметы.

Не может передавать и отбирать игровые предметы и оружие.

Очки здоровья

Каждый из игроков имеет определенное количество очков здоровья в зависимости от избранного им народа или параметров, описанных в их ролевой установке. Очки здоровья отображаются белыми полосками бумажного скотча, вертикально прикрепленными к груди. После боя игрок, получивший повреждения, должен снять с себя столько полос, сколько раз он был ранен оружием, магией, лапами животных и т.д., вплоть до 0. Очки здоровья делятся на два типа: основные и добавочные. Основные очки зависят от народа и ролевой установки и экипировки (Шлем +1, защита корпуса +1) и покровительства Гумбара +1. Основные очки здоровья могут быть излечены. Добавочные — очки, превышающие основное значение, зависят от различных эффектов (ярость берсерка, великая охота, магический щит). В случае потери не могут быть излечены.

Лечение

Любой персонаж может быть излечен, если у него есть хотя бы 1 очко здоровья. Каждый из видов лечения происходит в присутствии игрового мастера, который и добавляет полосу бумажного скотча на грудь игрока. Каждый из способов восполняет основные очки здоровья игрока до максимума.

Способы лечения:

Целебный эликсир.

Исцеление у алтаря Линар (если выбрана как покровитель).

Заклинание исцеления.

Тяжелое ранение и блуждание по нитям судьбы
В случае если очки здоровья упали до 0, игрок считается тяжело раненным. Он отыгрывает потерю сознания и свое ранение. После чего, лежа неподвижно (если это безопасно), некоторое время отправляется (подняв руки вверх) к Вратам

падших (заранее указанное место). По прибытии он передает все оставшиеся у него предметы и оружие (если те не были отобраны ранее другими игроками) Черному привратнику, также привратник добавляет на руку игрока метку. Метка обозначает количество тяжелых ранений игрока. Каждая новая метка увеличивает срок пребывания у Черных врат на 3 минуты (покровительство Двуликого бога может уменьшить этот срок на 5 минут). Максимальное количество меток 5, то есть наибольшее время пребывания у ворот 15 минут. Каждый раз, когда игрок, имеющий 5 меток, будет приходить к вратам после тяжелого ранения, он обязан бросить кубик; если выпадет 1, то персонаж игрока погибнет и он будет удален с игры до конца игрового дня. Каждому из прибывших во врата падших привратник завяжет глаза и отправит блуждать по нитям судьбы, что растянуты у самых ворот в Гиблых землях. Если блуждающая душа (игрок с тяжелым ранением) сможет поймать живого игрока, то тот займет его место. По истечении срока (или если душа найдет себе замену), черный привратник освободит игрока, добавит ему основные очки жизни и выпустит в игровой мир.

Покровители

Выбор своего бога-покровителя крайне важен для игроков. От того, кому вы поклоняетесь, будет зависеть игровой бонус и отношение к вам других жителей Диких земель. Каждый из народов перед игрой может выбирать покровителя только из определенного списка божеств, однако в ходе игры всегда можно поменять своего покровителя на любого другого. Покровительство бога отображается амулетом, который носит каждый из игроков. Амулет не обязательно носить на виду, но он должен быть предъявлен во время действий, связанных с бонусами от покровительства, или если игрока об этом попросит один из игровых мастеров. Амулет нельзя самостоятельно поменять, и он должен всегда находиться при игроке. Одновременно можно иметь только одного покровителя. Поменять бога-покровителя можно, если, например, обратиться к жрецу какого-либо божества или при случайной встрече с различными персонажами. Для смены, вероятнее всего, придется пройти ритуал инициации или выполнить иные условия.

Специализация

Специализацию можно получить, найдя какого-либо специалиста в Диких землях и попросив его

научить вас особому мастерству. Одновременно можно иметь только одну специализацию.

Специализация игрока отмечается цветной лентой на правой руке.

Игрок должен соответствовать требованию специализации; в противном случае он ее потеряет.

Мастер специализаций — персонаж с особым символом на руке, который обеспечивает любую из специализаций.

Игрок в любой момент может отказаться от своей специализации, обратившись к мастеру специализаций.

1. Взломщик (лента)

Требования: нет

Специализация Взломщик позволяет снимать и одевать замки (пластиковые хомуты) на сундуки, ящики или руки людей. У каждого из взломщиков с собой есть отмычка (ножницы или плоскогубцы) с помощью которых он и совершает вскрытие замков, сами замки (пластиковые хомуты) можно приобрести у любого Мастера специализации.

2. Алхимик (лента)

Требования: нет

Специализация Алхимик позволяет игроку варить три вида эликсиров из различных ингредиентов. Для изготовления зелья необходимо обратиться к мастеру специализации и сообщить ему о том, какое зелье вы собираетесь варить и передать необходимые ингредиенты, взамен получив склянку с эликсиром. Виды эликсиров и ингредиенты, необходимые для изготовления: — Целебный эликсир (восстанавливает все основные очки здоровья до максимума) — Эликсир от хвори (избавляет от болезни принявшего его игрока) — Эликсир ярости (используется берсерками)

3. Берсерк (Красная лента)

Требования: Бог-покровитель Акрокат

Специализация Берсерк позволит игроку использовать эликсир ярости и кровь дракона (для этого необходимо передать их мастеру специализации), чтобы впасть в боевую ярость и получить дополнительные 3 добавочных очка здоровья (эффект может складываться с эффектами от великой охоты и магического щита). На голову игрока будет повязана красная лента, обозначающая, что тот находится в ярости; эта лента не может быть снята никем, кроме игровых мастеров. Игрок, впавший в ярость, потеряет возможность пользоваться лю-

бым из видов излечения до тех пор, пока не будет тяжело ранен и не отправится к Вратам падших, там после блуждания по нитям судьбы красная лента будет снята и эффект боевой ярости отменится.

4. Друид (Зеленая лента)

Требования: Бог-покровитель Хидир

Специализация Друид позволит игроку обращаться в диких животных. (Для этого необходимо сообщить об этом мастеру специализаций. Когда игрок обратится в дикого зверя, ему повяжут зеленую ленту на голову и выдадут мех. Помимо этого на игроке будет закреплена одна единица ресурса — шкура, которая может быть впоследствии отобрана, если обратившегося друида тяжело ранят.) Обратившись, игрок не сможет переносить оружие и щит, однако сможет сражаться лапами. Существо, в которое перевоплотился игрок, получит 4 основных очка здоровья, а также может быть излечено от ран любыми способами. В звериной форме игрок сможет общаться с другими животными, однако не сможет говорить на человеческом языке. Чтобы обратиться в обычную форму, друиду необходимо сообщить об этом мастеру специализаций.

5. Волшебник/Чернокнижник (Синяя лента)

Требования: Бог-покровитель Сивид/Шагрил

Выбрав специализацию Волшебник, персонаж получит возможность творить заклинания и метать волшебные шары. Для волшебников крайне важны волшебные камни, эти камни можно потратить на некоторые заклинания или обменять на магические шары в соотношении 1:3. Магические шары можно метнуть в противника. Более того, попадание такого шара в какую-либо часть тела отнимет у врага одно очко здоровья. Магический шар опасен до тех пор, пока он не коснется земли, таким образом, броском шара можно задеть даже нескольких противников. После того как шар коснулся земли, его больше нельзя поднять.

Заклинания, осуществляемые броском волшебного шара в цель (при этом необходимо громко произнести заклинание и попасть в цель):

а) Подчинение (только на игровых мастерах): персонаж-цель, обладающий низким интеллектом (животное-недруид и другие создания, по поведению которых видно, что они не очень умны), становится покорным и послушным на некоторое время, выполняя приказы волшебника, который наложил на него заклятия. Со временем, когда эффекты заклинания начнут спадать, цель постепенно будет приходить в себя.

б) Паралич (только на игровых мастерах): персонаж-цель на некоторое время впадает в ступор и замирает. Изгнать духа (игровые мастера и игроки): дух-цель обязан развернуться в противоположную сторону от волшебника/чернокнижника и удалиться на 50 шагов.

Заклинания, осуществляемые через мастера специализаций при помощи волшебных камней:

а) Магический щит: это заклинание дает одно добавочное очко жизни (эффект суммируется с эффектами от великой охоты и яростью берсерка и может быть наложен сколько угодно раз). Целью заклинания может быть как волшебник, так и другой персонаж.

б) Исцеление: это заклинание восстанавливает все основные очки жизни и избавляет персонажа от болезней, если они есть. Целью заклинания может быть как волшебник, так и другой персонаж.

Чернокнижники — это волшебники-последователи идей Маграмбора, те, кто решились использовать осколки чужих душ для восполнения своей магической силы. Чернокнижником становится волшебник, заполучивший в свои руки костяной амулет. Этот амулет позволяет забирать у тяжело раненных игроков, поверженных в бою, осколки душ, которые могут использоваться наравне с магическими камнями для сотворения заклинаний или обмена на магические шары. Помимо этого чернокнижники обладают заклинаниями, недоступными обычным волшебникам, однако эти заклинания можно сотворить только за осколки душ.

Заклинания, осуществляемые при посредничестве Черного привратника при помощи осколков душ:

а) Изъять душу: это заклинание позволяет ментально забрать одну из блуждающих душ (игрока) с нитей судьбы и вернуть персонажа в игру, если на это согласен Черный привратник.

б) Призвать душу: это заклинание позволяет заполучить в свое распоряжение одну из блуждающих душ (ее выберет Черный привратник случайным образом), которая попала на нити судьбы без части своей души. Душа будет следовать за Чернокнижником и выполнять все его указания, либо до тех пор пока тот ее не отпустит, либо пока она не поразит двух его противников.

Великие волшебники/чернокнижники:

Те, кто проявил себя и овладел знаниями, получают власть над тайными силами. Великие волшебники/чернокнижники получают двойной эффект от потраченных камней/осколков душ.

Ресурсы

Железо

Важнейший ресурс при производстве оружия. Существует в двух видах: руда (кусок парафина произвольной формы) или слиток (переплавленный парафин определенной формы). Оружие и иные предметы производятся именно из слитков.

Шкуры

Шкуры — необходимый ресурс, их часто используют при изготовлении щитов и луков, а также в алхимии. Этот ресурс может быть собран с пойманного животного (выглядит как небольшой кусочек меха или кожи).

Дерево

Деревья растут повсюду, но далеко не каждое из них подойдет для изготовления дубины, копья, лука или щита. Только самую лучшую древесину (палку, помеченную специальной лентой, обычно примотанную к дереву) можно использовать для создания предметов.

Золото

Универсальная обменная единица (монеты золотого цвета), которую принимают во всех землях. Золотом платят за разные услуги, какими бы они ни были.

Травы

Чтобы сварить эликсир, необходимо разыскать различные травы (листья различных цветов, можно встретить повсюду).

Кровь дракона

Кровь, что течет в жилах Балара (склянка с надписью). Обычно ее принимают Берсерки перед боем, она вселяет силу в их руки, а сердца наполняет отвагой.

Магические камни (Слезы Сивида)

Необычные камни (голубые декоративные пластиковые камушки), содержащие внутри силу бога Сивида. Волшебники используют их, чтобы творить свои заклинания.

Осколки душ

Маграмбор нашел иной способ подпитывать магические способности. Те, кто последовал его примеру и обзавелся костяным амулетом, могут отобрать у любого тяжело раненного осколок души. (Для этого необходимо продемонстрировать поверженному игроку амулет и снять с его левой руки черную ленту, которая выдается каждому игроку перед началом игры и после возвращения с нитей судьбы, если она была отобрана ранее. Отбирать осколки душ могут только игроки, предъявившие костяной амулет. В отличие от других ресурсов уже снятые черные ленты не могут быть отняты у тяжело раненного чернокнижника.)

Игровые предметы

К игрокам в руки во время игры может попасть множество предметов, оружие, ресурсы, свитки и т.д. Всё это может быть отобрано у них в случае тяжелого ранения. Для этого другой игрок должен подойти к тяжело раненому и произнести: “отдай всё, что относится к игре”. После этой фразы всё содержимое карманов сумок и т.д. должно оказаться перед игроком, попросившим предъявить предметы, он может забрать все или не все; так или иначе оставшиеся у тяжело раненного предметы будут отобраны у Черных врат. Категорически запрещается прятать предметы после тяжелого ранения или передавать их по пути к Вратам падших. За подобные действия игрок может быть удален с игры. Также в игре существуют особые предметы с маркировкой определенного цвета. Предмет может иметь сразу несколько маркировок.

Неотчуждаемые (Желтый цвет)

Предметы с подобным маркером не могут быть отобраны у игрока даже после тяжелого ранения. Однако при желании сам игрок может передать такой предмет другим участникам.

Полностью неотчуждаемые (Белый цвет)

Предметы с подобным маркером закрепляются за персонажем и не могут быть переданы никоим образом. Забрать и выдать такой предмет может только игровой мастер.

Артефакты (Фиолетовый цвет)

Предметы с таким маркером обладают особыми свойствами, которые будут действовать, даже если об этом неизвестно; чтобы узнать об эффектах предмета, необходимо разыскать свитки с его описанием на просторах Диких земель.

Оружие

В игре каждое оружие требует своего уровня мастерства для его применения (оружие может переноситься, но не может использоваться без должной подготовки). Уровни мастерства обозначаются определенным маркером на оружии и поясом на игроке. Всего существует три уровня, не считая оружия, не требующего мастерства. Для достижения более высокого уровня необходимо получить предыдущий. Получить уровень оружейного мастерства можно у различных персонажей на территории Диких земель.

Оружие, не требующее мастерства:

Нож/Кинжал

Дубина/Палица/Шестопер

Посох

Дротик (может использоваться как оружие ближнего боя, а также метаться во врага)

Простое (Серый):

Копье

Топор

Молот

Кистень

Арбалет

Боевое (Коричневый):

Меч

Кистень

Лук

Профессиональное тяжелое оружие (Черный):

Внимание: Такое оружие может удерживаться только двумя руками!

Двуручный меч

Двуручный топор

Двуручная булава

Двуручная дубина

Алебарда/Глефа/Вуж

Зона поражения

Любое оружие отнимает у игрока одно очко здоровья при попадании в корпус, верхнюю часть рук до локтей, верхнюю часть ног до колен.

Волшебный шар отнимает у игрока одно очко здоровья при попадании в любую часть тела.

Плен и ослушание

В ходе игры любой персонаж может быть оглушен. Для этого необходимо подойти к игроку сзади, положить руку на плече, и сказать “оглушен”. С этого момента оглушенный игрок начинает отсчет в 60 секунд. Когда игрок оглушен, у него могут быть отображены все предметы, за исключением предметов с особой маркировкой (так же, как и если бы он был тяжело ранен). Оглушенный игрок может быть пленен, для этого можно использовать веревку или замок.

Веревка — это обычная бечевка, которую обматывают вокруг рук игрока, ее может снять любой посторонний персонаж, но не сам пленный.

Замок — это пластиковый хомут, который может быть надет напрямую на руки пленника, или на защелку в колодке, или на иное приспособлении для пленения персонажа, только взломщиком. Снять такой замок также может только взломщик, но не сам пленный (даже если он взломщик).

Пленный обязан подчиняться командам тех, кто его пленил, следовать за ними.

Пленный не обязан отдавать игровые предметы, если сам этого не хочет.

Пленный может двигаться самостоятельно, если не видит вокруг пленивших его игроков или если они были тяжело ранены, однако любой другой персонаж имеет право подойти к нему и сделать его своим пленником. Для этого просто необходимо сказать: “Ты мой пленник”.

Пленный не может брать в руки какие-либо предметы и оружие.

Случайные события

В ходе игры с игроками могут произойти особые события, они будут выданы в виде письменного описания.

Игрок обязан выполнять условия, описанные в переданной ему записке (если текст не предлагает выбора).

Игрок не может отказаться от события.

Помимо этого в игре существуют вводные правила, они выдаются на руки в различных ситуациях и обязательны к исполнению.

Детско-юношеская организация
«Остров Сокровищ»

Легенды Диких земель: Тень Магратбора

Большая
ролевая игра

Команда разработчиков игры:

Владимир Чернобай

Максим Бицев

Александр Маннин

Илья Слесарев

Отряд "Комиссар" Летнего лагеря 2016

Отряд организаторов "Орбүүр"

