

v5.2 Вступление

Сеттинг «вырос» из одного уже придуманного мира, поэтому совпадения не случайны, но, если вы их заметили, то всё равно не рекомендуется оперировать понятиями из «базового» сеттинга (просто улыбнитесь, найдя «пасхалочку» ☺). Тут очень многое изменено и даже при общем совпадении мест, названий и др., почти во всём есть другой подтекст, характер, причинно-следственные связи и т. п. Поэтому просьба избегать прямых аналогий – из «базового» сеттинга взяты только карта и общие названия при НЕсохранении всего остального с этими названиями связанного. *Как пример можно встретить «знакомое» или ОЧЕНЬ созвучное со знакомым название города и даже встретить там похожие на уже известных персонажей, но они, скорее всего, окажутся иными по характеру, предыстории и мировоззрениям. Поэтому не переносите свои знания (при условии узнавания) на этот мир – география и названия взяты в него из другого сеттинга только для упрощения создания мира (генерировать физические карты целого мира «с нуля» занятие крайне долгое).*

Во-вторых, хотелось бы отметить, что этот документ написан в расчёте на старт определённой игры, т. е. с одного конкретного местоположения в мире и под систему D&D 5. Само собой это ни в коей мере не говорит об ограниченности мира – просто конкретный документ писался под старт конкретной кампании: а мир много обширнее и может использоваться под любую систему. Размеры мира и подробности иных земель тут приведены чуть хуже, но в будущем будут дополняться.

***Красным – названия будут (или уже) сменены, надо дополнить или изменить!**

Особенности сеттинга

В этом разделе приведены те вещи, которые отличаются от основных, данных в правилах D&D: например некоторые расы модифицированы, у некоторых классов появились особенности.

Среди особенно заметных отличий стоит перечислить следующие моменты (которые ниже будут описаны подробно, а здесь лишь тезисно, для общего представления):

- «Известным миром» практически безраздельно владеет **Империя**, которой уже почти 1000 лет. Основу этого гигантского государства составляют люди, почти девять сотен лет назад покорившие другие народы и расы. Хотя сейчас (уже давно) оные живут как обычные имперские граждане. Такие явления как расизм и национализм, конечно, присутствуют, но в той же степени, в которой могут существовать в любом обычном государстве реального мира.
- **Солнце** в этом мире встает на западе, а заходит на востоке.
- Иная «языковая политика»: практически любой персонаж, кроме каких-то уж совсем дикарей и отшельников знает имперский (аналог common'a), а вот свои расовые языки знать не обязан – в зависимости от места рождения и предыстории персонажа стоит обсудить с мастером.
- Новые расы: **Ящеры и Тиграны!**
- Лии (так в этом мире себя называют **эльфы**) живут 200 – 300 лет.

- **Драконорожденные** являются гостями с очень дальней почти не открытой закатной (восточной!) суши и не считаются подданными Империи. Хотя т.к. с их представителями последние полвека ведут переговоры и у них есть миссия в столице, они признаются гражданами другого государства (вообще впервые Империя признала себя не единственным государством!) и по отношению к ним применяются почти все права и свободы Имперских граждан за редкими исключениями.
- Пер-лии (часто просто «пер» в ед.ч.) или иначе **полуэльфы** являются потомками людей и лии. Другие расы на смешение не способны¹. Возможно, именно из-за этой особенности лии в своих хрониках всё еще считают «век лии» даже после воцарения людей. Стоит отметить, что сами лии (в отличие от всех иных рас) относятся к «перам» крайне презрительно и это стоит учитывать при выборе расы.
- В этом мире нет полуорков, а **орки** являются полностью взятыми с шаблона полуорков из D&D. Раса такая ☺
- **Тифлинги** – наследие древних «грехов» людей со злом и отношение к ним в обществе соответствующее – это стоит учитывать при выборе расы. Подобным «наследием» владеют только люди, хотя есть и иные мнения...
- **Друиды** считают себя «тайным орденом» и не афишируют свою причастность к друидам, передавая знания друг другу скрытно и «маскируясь» под жрецов, нормальному жителю мира даже не известно об их существовании. Это стоит учитывать при выборе класса.
- **Некромантия** в Империи за исключением некоторых особых указов и соизволений строжайше запрещена.
- Имперская Гильдия Магов за всё время своего существования признала не более двух сотен **чернокнижников**, а вот Имперская Инквизиция сожгла их на несколько порядков больше. Быть чернокнижником – уже считается преступлением и обвиняемый должен доказать свои добрые намерения и служение. Этот момент стоит учитывать при выборе класса, хотя чернокнижник может, по примеру друидов, маскироваться, скажем, под колдуна.

Языки

Кроме Имперского еще из распространённых языков есть: Ламбе (язык Лие), Орочий, Дварфийский, Восходный (язык Гномов), язык Полуросликов, речь Ящеров, язык Тигранов и Драконий (но это огромная редкость, ибо Драконорожденных на всём континенте ну может пара сотен наберётся).

Остальные языки реально древние, скрытые или тайные, такие как языки каких-то древних и, наверное, вымерших рас, какие-то монстровые типа кобольдского, гоблинского или вампирячьего или древние диалекты какие-то, типа старой Ялумейской речи, которой пользовались люди до переселения на Ваннесеар (а это было 1,5 тыс. лет назад!).

Примеры древних языков:

¹ Про смешение рас ходят, правда, слухи о возможности общего потомства у лии и орков, но никакого подтверждения подобным слухам не существует.

- «Тёмная речь» – древний язык, бытовавший на Ванессеаре ещё до века Титанов, в век Тьмы. Сейчас может использоваться Домом Дагор или какими-нибудь культурами и народами, поклоняющимся «Тёмным богам».
- Ялумейская речь – старая речь людей, использовавшаяся до переселения на Ванессеар. Сильно отличается от современного Имперского и является, по сути другим, отдельным, языком.
- ...

Стартовые языки

В правилах D&D5 по некоторым расам написано "и выбрать еще 1 или 2 языка" как расовый бонус. Этим бонусом обладают лие Родов Теу и Ар, ("высшие эльфы", т.е. "лунные" и "солнечные" по фаеруну), люди и пер-лие (полуэльфы).

Но для Морвиниона это не совсем логично, ибо какие еще языки должен знать персонаж, кроме Имперского и, возможно, своей расы? Т.е. такой "бонус" в плюс доп. языки для Лие или людей не логичен, ибо Лие во-первых не эльфы и не живут под тысячу лет, а во-вторых не склонный (обычно) к изучению языков других рас (да это и не требуется, а чтобы понимать всех есть Имперский!). Ну а с людьми - итога понятнее, им-то что кроме Имперского надо?

Понятное дело, что есть те, кто специально изучал языки других рас и народов. Может учёный, моет исследователь, может ещё для каких целей. но это должно браться за бэкграунд (предысторию), а не даваться за расу.

! Т.е. «стартовые» +1 любой язык за расу для лие Родов Теу и Ар («высших эльфов), людей и пер-лие (полуэльфов), по умолчанию для Морвиниона, лучше просто отменить, хотя при интересной и соответствующей квенте/предыстории мастер может допустить оставить этот бонус.

Расы

Гномы

Дварфы

Во многом дварфы Морвиниона похожи по описанию на дварфов, представленных в PNB D&D5: ростом до 1,5 метров, могут жить более 400 лет, так же имеют долгую память, следят за родословной и делятся по кланам. Они так же часто опытные воины, шахтёры, камнетёсы и металлурги.

Только в этом мире, само собой, их «преданность богам дварфов» является скорее преданностью памяти Великого Фангира, легендарного полубожественного вождя их народа, а так же традиционному поклонению Духам гор и духам-Хранителям кланов.

Великий Фангир, по легендам привёл дварфов на Ванессеар из иного, рушащегося мира, а как на самом деле – неизвестно, может просто с другого континента, по примеру переселения людей с Ялумеи. Или легенды о «рушащемся мире» могут намекать, как утверждают некоторые историки, на погрузившийся под воду (предположительно более десяти тысячелетий назад) континент на западе. Фангир был бессмертным и долгое время, естественно мудро и справедливо правил дварфами. Мифов по поводу его исчезновения бесконечно много: от похода за оставшимися кланами народа в другие миры, дабы привести их сюда, до пленения различными враждебными

силами или развоплощении и слиянии с Духами гор. Так или иначе все мифы о нём сходятся в том, что он вернётся, освободится, возродится или воплотится вновь и, как и впредь, возглавит все кланы.

С тех мифических времён дварфы никогда не избирают единого вождя, а для координации действий нескольких кланов их старейшинами может быть лишь выбран «Первый старейшина», который сразу после избрания перестаёт быть старейшиной своего клана и становится главой всего альянса или союза кланов, которые его избрали. Очень часто таковыми альянсами являются союзы кланов одного горного массива, например по титулу «Первый старейшина Медных гор» можно понять, что это глава союза кланов этих гор, избранный старейшими кланов на общее руководство ими. Первый старейшина ведаёт «внешними» делами, затрагивающими все кланы союза, разрешает дела, касающиеся двух и более кланов но не имеет власти над внутренними делами каждого клана, до тех пор, пока те не затрагивают другие кланы альянса. Должность, как и многие другие у дварфов – пожизненная и выборная. Дварфы вообще очень многое решают выборами, только вот «вес голоса» в зависимости от ситуации может быть разным и перед выборами мудрейшие и старейшие дварфы клана годами могут определять правила и регламент предстоящих выборов, благо обычно дварфы никуда не торопятся.

Слово Первого старейшины всегда обязательно к исполнению и финально, хотя существует ряд древних религиозных традиций позволяющих не желающим усомниться в выборе и слове Первого старейшины. Эти традиции и ритуалы относятся к толкованию воли Духов гор или разговорам с духами-Хранителями кланов, чья воля моет считаться не ниже слова Первого старейшины, ибо Хранители пекутся о благе всего клана до тех пор, пока он существует.

Дварфы делятся на две разновидности. Первые живут в горных кланах и многие из них могут за всю жизнь ни разу не выбраться на поверхность. Представители второй разновидности обитают в основном рядом с горами и на их поверхности, не углубляясь далеко в недра земли.

Ли́е (Эльфы)

В этом мире эльфы называют себя лие (lie – народ). Название эльфов как народа – «лие», во мн. ч. («они, эльфы») употребляется «лии», а в единственном «лие». Например: *около здания ратуши стояла группа лие. Лие явно кого-то ждали. Еще один лие направился в их сторону со стороны особняка Дома Хлар Аури.*

Важным отличием от «классических D&D’шных» эльфов является срок жизни лие. Их срок жизни примерно в два – три раза больше человеческого: 200-летний лие считается старым, а 300-летний очень старым. За исключением магов или иным способом продлевавших жизнь лие, их максимальный возраст в редких случаях может достигать 300 лет, что для, к примеру, дварфов является старостью, но не максимальным возрастом. Т.е. в этом мире наиболее долгоживущей расой (из общераспространённых на Ванессеаре) являются гномы, живущие до 500 лет.

Главным же отличием лие от эльфов является построение их общества. Лие разделены на 7 Родов и 22 Дома (в каждом Роду по 3 Дома) (Говорят, был 8ой род, но 8-м богом был обращен ко злу, войне и всякой мерзости и родов осталось 7.) Это немного «самурайское» построение общества лие хорошо описано у эльфов сеттинга Sovereign Stone. 22-ой Дом – Дом без Рода, их идея «незначем делиться», смешении Родов воедино и образовании единой нации лие.

Рода являются скорее Видовым разделением лие (7 разновидностей эльфов, хорошо описанных в расах D&D3-3,5):

- Род Алу (Водные). «Известен» лишь один Дом Рода Ал: и то по хроникам самих лие, ибо более восьми сотен лет никто из не-лие «официально» не видел лие рода Алу. Делать их игровыми персонажами строго не рекомендуется, ибо их среда обитания – исключительно и только вода.
 - ? Легендарный Дом – хранители вод вокруг прародины всех лие.
 - ? Дом, который удалился с Ванессеара еще до переселения людей с Ялумеи.
 - Дом Лера (lera - свобода). Перестали открыто появляться в «верхнем мире» после предательства Дома Дагор не жалея участвовать в конфликте между лие.
- Род Арил (Воздушные). История с «известностью» Домов Рода Арил такая же, как и с их водными собратьями. Хотя допустить игрока воздушным лие, в отличие от водного, в теории мастер может (используя шаблон Аваризель Фаеруна), но это крайне нежелательно, как по механике, так и для истории/приключения, ибо они давно удалились от мира. Хотя придумать историю о единственном странствующем/разведчике или ищущем что-то для своего народа можно, а «проблему крыльев» решить по типу Аэри из игры Baldurs Gate II (с отрезанными крыльями).
 - ? По мифам – Дом живущих на далёких западных архипелагах лие.
 - Дом Райнара (raine ara - мир (отсутствие войны) благородный). После предательства Дома Дагор удалились из известных земель.
 - Дом Имирусса (imire russe - хрусталь лезвие/клинок). Последний раз представителей Дома Имрусса видели при защите Столицы. После потери оной ведь дом скрылся.
- Род Ссри (Земляные/Глубинные, позже - Темные)
 - Дом Дагор (dagor - битва, полномасштабное сражение)
 - Дом Морилии (mor lii – Темный Народ)
 - Дом Кэмен Тирмэ (semen tirme - земля стража/стражи земли)
- Род Теу (Ночные, Родившиеся под Луной)
 - Дом Хривелосс (hrive losse – Зимний Цветок)
 - Дом Хлар Аури (hlar auri - Слышащие Аури [высший бог эльф. пантеона])
 - Дом Талион (talyon - бестрашный)
- Род Ар (Огненные, Родившиеся под Солнцем)
 - Дом Феанаре (fea nare - душа огня)
 - Дом Теллаванда (tella vanda - Последняя Клятва) [telle - зад, van - гусь]
 - Дом Индорилле (indo rille - воля/душа яркости)
- Род Сай (Дети Леса, Зеленые, "Дикие")
 - Дом Кален (calen – зеленый)
 - Дом Эред Аран (ered aran - Горные Короли)
 - Дом Лиилитси (lii litse – Народ Песков)
- Род Ли (Братья зверей)
 - ? Дом по легендам обитающий на землях – прародине лие.
 - Дом Мелангаули (mel ngaule - любить волчий вой). Дом, по преданиям находившийся много тысячелетий назад на землях к западу от Ванессеара (там, говорят легенды, когда-то был еще один материк).
 - Дом Тари (thar - жесткий, ива, поперёк,..)

- Дом Дрега (drega - уходить)

Лии считают «быть разрезанными» даже в мед. целях злом.

Отличие лие Морвиниона и эльфов PNB D&D5 по правилам:

- **Дать «высшим» лии (Рода Теу и Ар) дугой бонус вместо доп. языка, ибо при изменённой продолжительности жизни он не логичен.**
- **Может поменять бонусы «темным» лии (Род Ссри), чтобы они не были такими «дроускими»?**

Общество лие и социальное устройство

Общество лие имеет очень большую социальную дифференсацию. Кроме «генетической» разницы по родам они имеют очень сильную дифференсацию по Домам. Дома лие это что-то по типу японских самурайских родов времён сегуната или что-то в стиле родов эльфов из произведения «Камень Владычества» Маргарет Уэйс и Трэйси Хикмэна.

Дома лие являются, по сути, обособленными единицами, имеющими своё правление, территорию и другие формальные признаки государственности. В период расцвета лие (после века титанов, первые 3 тысячи лет века лие) единственной силой, объединяющей расу, расселившуюся по всему Ванессеару, являлся Совет Старейших – орган, в который пожизненно входили старшие представители всех Домов.

Критерии набора и выбора будущих членов Совета Старейших

Род Алу

Род Арил

Дом Дагор, род Ссри

Дом Морилии, род Ссри

Дом Кэмен Тирмэ, род Ссри

Дом Хривелосс, род Теу

Дом Хлар Аури, род Теу

Дом Талион, род Теу

Дом Феанаре, род Ар

Дом Теллаванда, род Ар

Дом Индорилле, род Ар

Дом Кален, род Сай

Дом Эред Аран, род Сай

Дом Лиилитси, род Сай

Род Ли

Дом Дрега

Орки

Орки считают человеческую привычку обмениваться рукопожатием оскорбительной. Орки прикасаются друг к другу только в моменты страсти (да и то лишь после брачной церемонии) или качая ребенка (и то пока он не подрастет и не начнет ходить). Прикосновения допускаются, когда приходится помогать раненому орку или сражаться с достойным противником (недостойных противников убивают оружием). Задушить противника голыми руками — значит оказать ему немалую честь, чего жертва, к сожалению, зачастую просто не понимает.

«Люди врут постоянно: друг другу и, что гораздо хуже, — самим себе. Орки никогда не врут. Их слова всегда правдивы, по крайней мере, на данный момент. Если обстоятельства изменятся, может появиться новая правда, и тогда окажется, что старая была враньем. Но орки понимают разницу, и не их вина, если другие этой разницы не замечают.» (с)

Пер-Лие (полуэльфы)

Полурослики

Дети греха (Тифлинги)

Тиграны

«Тигранами» эту расу называют только на имперском. На ламбе (lambe – язык) их название звучит как «Эрумарды», что является простым переводом их самоназвания – «пустынные жители»

(*erume* – пустыня, *mardo* – житель). Родной язык тигранов крайне сложен и непронизносим другими расами из-за иного строения речевого аппарата. Речь тигранов скорее является смесью рыка и мяуканья, нежели речью чем-то привычным для большинства других рас. Алфавита не имеют, система письменности представляет собой подобие клинописи с примесью пиктографического письма.

Народ тигранов издревле разделён на 2 больших группы: кочевые оседлые. Между ними исторически были достаточно кровавые войны до знаменитых «дней примирения», когда старейшины и той и другой стороны смогли договориться об избрании единого правителя народа. Теперь народом 5 лет правит «ведущий-по-пути-в-Песках», избираемый старейшинами кочевых племён, а следующие 5 лет избираемый городскими старейшинами (осёдлыми)².

В игромеханическом плане Тиграны похожи на Табакси из *Volo's Guide to Monsters D&D5*.

Обитают в...

Ящеры

В игромеханическом плане Ящеры похожи на Людоящеров из *Volo's Guide to Monsters D&D5*. Исключением являются продолжительность жизни и способ дыхания.

Ящеры действительно «рано» взрослеют, но вот срок жизни у них сильно дольше приведённого в *Volo's Guide to Monsters*. Он зависит от «генетической линии» и может варьироваться от 150-200 до 500 и даже, иногда, 600-700 лет. Среди ящеров ходят рассказы, что в священных лесах еще живут даже те из их народа, кто помнит времена до Империи. Этих цифры, правда, не являются общим достоянием, ибо сами ящеры свои года никогда не считают, для них важны лишь какие-то вехи в жизни, периоды, а т.к. они практически никак визуально не стареют, то и чужакам заметит их возрастные изменения сложно. Есть, конечно, те, кто пытался измерить срок их жизни, но они вечно наталкивались на огромный разброс результатов и скорее считали это делом ошибки в личности наблюдаемого или записях. Ведь процесс такого «отслеживания» занимает века, а у самого ящера спрашивать о возрасте просто бесполезно: ответом будет что-нибудь вроде «давно» или иная малоинформативная датировка.

По физиологии Ящеры двоякодышащие, что позволяет им не только задерживать дыхание на 15 минут, но и свободно дышать под водой без каких-либо ограничений. Между пальцами у них находятся перепонки «перекрывающие» до $\frac{1}{2}$ длины пальцев. Это позволяет им отлично передвигаться под водой, т.е. они имеют *скорость плавания* и не получают помех при атаках ближнего боя под водой.

Речь ящеров полна согласных и шипящих звуков, которые крайне труднопроизносимы другими расами, как минимум, из-за различий строения горла. Настоящие имена ящеров очень длинные и включают в себя множество информации для самих ящеров. Друг другу они всегда представляются полностью. Это имя больше похоже на «краткое резюме» его обладателя, где часто указаны его линия крови, возможно указание на место рождения или родителей, какие-то

² Для Имперской власти подобный «лишний начальник» является удобным способом донесения воли до народа Тигранов и формально он находится в должности помощника префекта Ррумэ по сути будучи «прослойкой» между викариями (главами диоцезов) и наместниками (избираемым самими тигранами старейшинами городов, посёлков или кочевых племён).

таланты и иные важные для Ящеров вещи. С дозволения или по указке Хранителей народа у ящера в процессе жизни может меняться имя.

Ящеры яйцекладущие. Но никто из чужаков, кроме совсем отчаянных охотников за редкостями и, может быть, некоторых магов и исследователей, никогда не видел их кладок, как и детёнышей. Хотя, кроме тех же охотников за редкостями, исследователей, магов и, может быть, редких работорговцев отдалённых провинций, никого этот вопрос по-настоящему не интересовал.

Верования ящеров никак не связаны с какими-либо богами. Можно даже сказать, что они ни во что не «веруют» в том понимании, которое в это вкладывают другие расы. Ящеры просто знают, что есть великий Ай'ва. Ай'ва – это не кто-то конкретно, Ай'ва это – всё живое вокруг. Ай'ва часть каждого живого в мире и каждое живое часть Ай'ва.

Разные «поколения» воплощений Ай'ва почти не способны коммуницировать друг с другом. Объяснения самих ящеров что такое Ай'ва очень общие, но для игроков мы их расшифруем ☺ Самые старые, начальные, воплощения – это первоэлементы, то, из чего состоит мир: вода, земля, воздух... Последующие – это то, что наполняет мир.

По легендам ящеров чувствовать и общаться с Ай'ва научило древнее воплощение одной из частей Ай'ва – Нимуи, вышедшая к ним из вод. Как повествуют истории ящеров «она не была ящером по виду, но была им по духу, она имела бледную тонкую кожу и не имела хвоста и чешуи». Возможно, кстати, именно из-за этих легенд про Нимуи ящеры и восприняли появление людей во время их основания империи спокойно, ибо они были похожи на Нимуи из легенд...

А вот дальнейшее чужакам ящеры уже вряд ли расскажут. Про то, что самые молодые из предыдущего «поколения» воплощений Ай'ва – И'сты способны общаться со следующим поколением, и то после определённых таинств приобщения (этому общению с разумными деревьями их по легендам и научила Нимуи, тоже как говорят ящеры, являющаяся одним из воплощений Ай'ва). А через И'стов уже можно приобщаться и сливаться со всем Ай'ва. Отсюда и берутся все разговоры о поклонении ящеров древним исполинским деревьям.

Далее информация в разделе про ящеров может быть известна строго только самим ящерам! (Ну или тем самым редким охотникам за диковинками или исследователям ящеров, но и то только в качестве предположений, легенд или пока неподтвержденных слухов.) Сами ящеры эту информацию никогда никому не рассказывают! (Могут лишь изредка очень близким существам и/или в критических ситуациях полунамёками или полуполюгендами рассказать не более чем «растём до возраста зрелости вместе», «появляемся на свет в священных местах», «только в священных рощах может вылупиться настоящий ящер» и т. п.)

Самки ящеров могут отложить яйца в срок приблизительно равный году после оплодотворения. Этот процесс у них не является частым и не привязан ни к получению удовольствия, ни к временам года, ни к каким-то ритуалам: лишь своевременность, практичность и, самое главное, указания Хранителей (о них ниже).

Яйца откладывают только глубоко в полуполюгендарном Темнолесье или Хмурых топях, в священных рощах, где растут И'сты³. Их не высиживают. Закопанные под корнями или

³ На самом деле (что НЕ может быть известно персонажам) И'сты растут не только на территории Темнолесья или Хмурых топей. Они рассеяны по всему Ванессеару (а скорее всего и не только). Но обладая

погруженные в горячие воды около корней И'стов они находятся в условиях подобных инкубатору. Именно в этот период, по убеждениям ящеров, и происходит таинство их приобщения к Ай'ва через И'стов. Некоторые «линии крови» ящеров откладывают не одно, а 2-4 яйца!

Родителей ящеры никогда не знают: «отец» участвует лишь в оплодотворении, а мать после откладывания яйца или яиц покидает священные рощи. Процессом вылупления и дальнейшим воспитанием и обучением групп малышей занимаются Хранители («Хранители Крови/народа»). Это отдельная «каста» у ящеров, которая ведёт учёт линий крови и указывает каким представителям их народа можно и/или нужно сочетаться с какими другими. Перед спариванием ящеры всегда получают указания или наставления от Хранителей, иногда даже совершая долгие паломничества к ним, ибо большинство из них редко покидает родину народа. Но не стоит думать, что это «быстрые инструкции перед сексом» - нет. Это скорее наставления на долгие годы или даже десятилетия вперёд по тому, кого стоит искать.

Далее маленькие ящеры растут и воспитываются в своих группах теми же Хранителями вплоть до наступления зрелости. Точного возраста для этого не существует: у ящеров вообще тяжело с летоисчислением ☺

Народ ящеров по-настоящему не является расово (генетически) единым. Этого, понятное дело, тоже никто не знает, а сами ящеры не придают значения, просто зная, что многие из них разные. Это намного большая разница, нежели у разных национальностей людей. Не смотря на внешнюю схожесть всех ящеров, представители разных «линий крови» могут кардинально отличаться. Это может сказываться на врожденных способностях, предрасположенности к каким-то вещам, продолжительности жизни и, даже, может давать частичную генетическую память у одной из линий крови. Строгий учёт линий крови, а так же «планирование размножения» ведёт специальная каста Хранителей.

Почти все из линии крови с генетической памятью принадлежат к Хранителям (очевидно почему), но и представителей других линий крови среди них предостаточно. Среди Хранителей есть ящеры всех возможных линий крови: ведь кто-то должен, в том числе, обучать молодое поколение.

Дети Драконов (Драконорожденные)

Другие расы

Мир Морвиниона огромен и, кроме стандартных и распространённых рас, описанных выше, в мире встречаются множество других, более редких. Поэтому в игре допустимы многочисленные расы из различных дополнений и правил: **Дженази**, «осенённые прикосновением стихий», **Голиафы**, потомки великанов, живущие в холодных высокогорьях гор Велот и Небесного Рубежа, **Аасимары** как «затронутые старшими духами мира», **Фирболги**, обитающие только в самой гуще крупных лесов, оставшиеся **Кенку**, успевшие перебраться на запад Ваннесеара после древней катастрофы западного материка.

природной способностью к маскировке, сильным разнообразием своего вида и вообще, к слову, обладая разумом, И'сты, растущие вне Темнолесья или Хмурых топей выглядят (возможно, специально маскируясь) совсем иначе. Часто бывает с ними связаны какие-либо легенды или истории местных жителей, как, например, с Сонным деревом недалеко от Вайтресса, сок которого, как говорят, лечит.

Некоторые другие расы из дополнений D&D в мире Морвиниона не представлены: например Ааракотра и Тритонов как отдельных рас нету, а их шаблоны из Volo's Guide to Monsters (после соответствующей переработки) можно использовать для Родов Лие Арил и Алу, если мастер позволит их использовать.

По идее для игры допустимы так же и любые другие расы, живущие в мире Морвиниона – от кобольдов и гоблинов, до рас из редких описаний и дополнений D&D: вам стоит спросить у мастера разрешение взять такую и обсудить с ним их финальные особенности, ведь они скорее всего будут несколько отличаться от написанного в вашем источнике.

Заготовленные поправки рас для AD&DII

Персонажи тиграны обладают следующими расовыми особенностями:

- +1 Dex. -1 Int?.
- **Darkvision или улучшенное ночное?**
- **Удар лапой на 1d4 (колющий) вместо основной(ых) атак.**
- Повышенная скорость передвижения x1,5.
- Тиграны получают умение Jumping без трат областей неоружейных умений.
- Из-за особенностей физиологии присутствуют ограничения по доспехам: **расписать**.
- Даже тиграны не владеющие нужными небоевыми умениями и не имеющие класса вор, могут достаточно хорошо лазать по различным поверхностям, благодаря своей врождённой ловкости и когтям. **Расписать**.
- Если персонаж ящер выбрал класс вор, то он имеет следующие расовые поправки воровских навыков (табл. 27 PHB AD&DII): **расписать**.

Персонажи ящеры обладают следующими расовыми особенностями:

- +1 Const., -1 Int.
- Крепкая чешуя ящеров даёт им естественный («родной») класс брони 8.
- Зрение ящеров позволяет им хорошо видеть при слабом освещении (Ex): они могут видеть в 2 раза дальше человека в звездном свете, лунном свете, свете факела и в подобных условиях слабого освещения. Они сохраняют способность различать цвет и детали при этих условиях. Кроме того, особое строение глаза позволяет видеть под водой в 2 раза дальше, чем наземным расам.
- Пасть ящеров приспособлена к охоте в воде и на суше и имеет ряд мелких и очень острых зубов. В бою они могут использовать её как оружие и совершать ей невооруженную атаку (если, конечно, пасть ничем не ограничена). Укус ящера наносит 1d6 пунктов колющего урона с бонусами от силы или другими магическими бонусами (но не классовыми!). Если укус идёт основным атакующим действием, то он не имеет никаких штрафов на попадание и урон. Ящер также может атаковать оружием в руках (или руками) со своим нормальным бонусом атаки и делать атаку укусом как вторичную, но при этом он получает -5 штраф на бросок атаки и только половину бонуса Силы на бросок урона.
- Ящеры получают умение плавать без трат областей неоружейных умений, как на воде, так и под водой. Плавание у ящеров происходит с их нормальной скоростью, без проверок здоровья на усталость и штрафов THACO за длительность плавания. Они могут использовать действие бега при плавании, пока плывут по прямой линии.
- Ящеры имеют подводное дыхание без ограничений т.к. являются двоякодышащими.
- В отличие от «существующих только на земле» ящеры не несут штрафов в подводном бою.

- Ящеры получают +1 бонус к спасительным броскам от ядов и болезней за каждые 3,5 очка Const. Так, например, если у ящера Const. 7, он получает бонус +2 к этим спасительным броскам. Данные бонусы приведены в таблице 9 PHB AD&DII.
- Кроме улучшенных спасбросков ящеры имеют 50% сопротивляемость болезням и ядам.
- Из-за особенностей физиологии присутствуют различные ограничения по одежде и доспехам. Перепонки на руках и ногах в 1/3 – 1/2 длины пальца мешают нормальному ношению перчаток или обуви, строение морды (головы) явно препятствует ношению нормальных шлемов и головных уборов. Небольшой гребень, начинающийся на голове и идущий до кончика хвоста, конечно, может быть немного «примят» тяжелой одеждой (хотя это и должно вызывать дискомфорт у ящера), но вот сам хвост...
- Если персонаж ящер выбрал класс вор, то он имеет следующие расовые поправки воровских навыков (табл. 27 PHB AD&DII): лазить по карманам -15%, открывать замки -15%, находить ловушки +5%, снимать ловушки -15% (да, у ящеров эти умения имеют разные расовые бонусы, хоть для прогресса по ним это один и тот же навык), бесшумно двигаться и прятаться в тени, если персонаж не одет в металлический доспех +10%, а если дополнительно без какой-либо обуви, то еще +5% (в случае металлического доспеха расовые бонусы просто отсутствуют, но поправки доспехами учитываются в полной мере), обнаружить шум +15%, взбираться по стенам +5%, читать языки -5%.
- Регулировка уровня (LR) для ящеров +1.

Классы

География

Ялумея (yalumea - быллой, старый) на севере, Ванессеар (vanesse arа - красота заката) – основной континент, Фенумар (mar fenume - земля драконов) на востоке,

Основные горные массивы Ванессеара: Гарианские горы, горы Драконьего Хвоста, горы Некор (Бледные горы, песа or – Бледная Гора), Велотийские горы.

В Империи 10 префектур (9 территориальных и отдельно Столица).

«Классически» префектуры должны делиться на различные диоцезы (округа), а те, в свою очередь, на провинции. Но из-за географических, историко-культурных и расовых отличий деление префектур разнится и «классических» по административно-территориальному делению как раз меньшинство. Мельчайшей единицей административно-территориального деления является лока (лоса), включающая деревню, город или иной населенный пункт и его окрестности, изредка – просто важное или известное место.

Префект (префектура) – Викарий (диоцез) – Наместник (провинция) – Магистр (лока)

Имперские префектуры:

1. префектура Гор, Горная
2. префектура «Небесный Рубеж», Майра (от mar и aira - «Старый Дом»), 9 провинций
3. префектура Велот, 3 диоцеза
4. префектура Синья, Синь-Йокунда
5. Имперская префектура, 2 диоцеза
6. Летние острова (префектура Дагор)

7. префектура Талион
8. префектура Ррумэ (егите – пустыня)
9. префектура Джунглей и Болот (Джунгли, Болотная префектура)
10. Столица

Добавить названия башен в префектурах!

Префектура «Небесный Рубеж», Майра

«Небесный Рубеж» не имеет деления на диоцезы, а сразу делится на провинции, но его провинции по статусу равны диоцезам иных префектур.

- провинция **1**, столица Одиночество
- провинция **2**, столица Блотен; р. Хьял
- провинция Пейл, столица Низкие звезды
- провинция **4**, столица Зимний (Зимняя крепость)
- провинция Драконий Предел, столица Друадак
- провинция Валли, столица Вайтресс; поселки Вудран, Халфвэй; р. Тихая/Белая
- провинция **Восточная**, столица **Ветренный**
- провинция **8**, столица **Фолко**, оз. Лииналта
- провинция Ялия (yalie – осень), столица Ялт; замки/форты: форт Яливолл, Трев, Фалдар, крепость Туманной завесы

Префектура Велот

3 диоцеза: о-в. Валатурм (vala - мощь, турта - щит), Велот и Шаан

- крупнейшие города (столицы диоцезов): Эредкале (ered cale – горный свет, бывш. Блэклайт), Морносто, Вива
- о-в. Телламар (tella mar - последний дом) – крупный о-в. на самом С-В владений Дома Теллаванда, запретный для посещения не принадлежащим к Дому.
- гора Карнаор (carne oron/or – красная гора), «запретная гора» по центру Валатурма, является зоной карантина из-за странных болезней и мистических явлений около неё. Самым «смертоносным» местом считается ущелье Эу Рога.
- Силградская башня, Рубиновая башня

Префектура Джунглей

2 диоцеза и территории под командованием Легиона:

- диоцез обширного севера и северо-запада
- диоцез богатого портового, испещрённого островами юга.

Система управления и власти в Империи

Высшей властью в Империи является Император, который имеет право на любое действие и де-юре не сковывается никаким иным законом, ибо сам является высшим институтом правления и закона.

Далее власть в Империи делится на две ветви: империум милитаре (военную) и империум цивиле (гражданскую), которые абсолютно независимы друг от друга⁴. Т.е. представитель гражданской власти не имеет власти над воинскими подразделениями на его территории и не может отдавать им прямых приказов. Хотя, само собой, префектам, викариям и наместникам (очень редко магистрам) даются «приданные» отряды, но они выполняют лишь определённые функции, подчиняясь приказу вышестоящего командира Легиона или Флота о том, чтобы охранять, защищать или иначе содействовать конкретному представителю империум цивиле в рамках кодексов. Обратная ситуация тоже обычно верна: ни один из даже вышестоящих командиров Легиона или Флота не может взять на себя и отправлять гражданскую власть. Исключением, когда военный может взять на себя часть гражданской власти, конечно, могут быть война или чрезвычайные случаи, но все они описаны и ограничены кодексами империум милитаре – и их (случаев) не так и много. Кроме того кодексы строго ограничивают звания, при которых военный командир может взять на себя часть гражданской власти на территории и объём полномочий, которые он может взять при конкретном звании и конкретной чрезвычайной ситуации.

Представителями империум милитаре являются только Имперский Легион (все сухопутные войска империи) и Имперский Флот, имеющие чёткую вертикальную структуру. Хотя кроме «прямой» системы кодексов, званий и должностей есть «перпендикулярная» система рыцарских орденов, имеющая множество нюансов.

Империум цивиле намного более разнообразна и сложна. Она представлена двумя террасами Имперского совета, иерархией территориальных правительств (от глав целых префектур до простых деревенских старост), судами префектур, диоцезов и провинций и некоторыми индивидуальными органами властей, которые могут сильно различаться на различных территориях в зависимости от местных обычаев, традиций и законов.

Империум цивиле (гражданская/светская власть)

Имперский совет

2 террасы

Территориальное управление

- Главы префектур назначаются лично Императором,
- главы диоцезов (викарии) назначаются Императором по представлению префектов,
- главы провинций (наместники) назначаются викариями (главами диоцезов) с подтверждением (подтверждением уже после утверждения) префектами,
- глава локи (города, деревни, какой-то местности внутри провинции, магистр) в зависимости от местных законов префектуры, диоцеза или провинции может быть как назначаемым наместником, так и выборным среди местных жителей. В деревнях и посёлках чаще выборный среди местных, в крупные города или в необитаемые локи без жителей наместник обычно назначает магистра.

⁴ Идея подобного жесткого разделения вполне очевидна: чтобы никто из высокопоставленных чиновников не имел за спиной лояльной военной силы и наоборот, чтобы у высокопоставленных командиров империум милитаре не было лояльного и родного им населения. Подобным же целям служат и ротация армий Легиона, и негласное правило о том, что высокопоставленные рыцари несут службу в подразделениях подальше от родных мест.

Вполне логично, что в государстве, существующем многим более девяти сотен лет, исключений намного больше, чем правил и систем. Исключений, само собой, имеющих форму правил и законов, просто не «стандартизированных», а изменившихся. О них ниже.

«В силу исторических традиций» (как написано в указе, хотя всем понятно, что это «особые права» для прародины становления Империи) префектура Небесный Рубеж разделяется напрямую на провинции без деления на диоцезы, а власть наместников в ней приравнена к власти викариев иных префектур. Кроме того, часто в провинциях Небесного Рубежа существует «родовая традиция», т.е. передача власти наместника своему потомку, а не его назначение вышестоящим чиновником. Само собой, она в любой момент может быть нарушена префектом, т.к. для передачи власти по роду нужно его согласие и утверждение на пост, в ином случае он волен или найти иного родственника, более подходящего, или поступить в соответствии с Имперскими законами, т.е. назначить вообще любого наместника самостоятельно. Итого префектура Небесный Рубеж имеет крайне «неклассическую» структуру как территориального деления, так и власти.

Все наместники в провинциях префектур Велот, Летних Островов (Дагор) и Руумэ и часть наместников в Горной префектуре выбираются или назначаются самими домами лии, племенами (трайбами) тигранов или кланами дварфов в связи с их внутренними порядками. Над ними, конечно, всё равно стоит назначаемый викарий с правом вета. Он может выбрать или указать на другого для назначения, и, потом, всё равно отправляет префекту доклад о назначении на пост-утверждение. В префектурах лии это связано с древними договорами Империи и вступивших в неё домов. У тигранов с тем, что нарушение их сложившейся системы управления может грозить гражданской войной, причем между ними самими. А дварфы внутри гор привыкли жить своими кланами и слушать старейшин оных, а нарушать подобное было бы крайне неблагоприятно, тем более на этот счёт тоже есть договорённости с дварфами после смуты времён правления Коммодуса Хельма.

Структура власти в префектуре Джунглей вообще немного нарушает общие принципы разделения ветвей власти. Наравне с двумя викариями, управляющими более-менее заселёнными окраинными территориями, на которых есть крупные города-форты и поселения, часть светской власти в центре префектуры имеют легаты и иные командиры определённых на службу в провинцию армий. Учитывая племенную жизнь ящеров это вполне оправданное решение, ибо в центре Джунглей нет крупных поселений кроме ящерских, а к упорядоченному правлению они относятся с абсолютным равнодушием: в центре джунглей пришлому управлять просто нечем, а коренное население справляется своим племенным строем.

Судебная власть

Только в префектурах, диоцезах и провинциях. Ниже есть магистратский суд, но он на многое не имеет права. Суды выделены отдельно, чтобы не отвлекать правителей территорий, ибо дел бывает крайне много. Высший суд, само собой, суд Императора, но к нему может обратиться, само собой, не каждый. Вообще система апелляций и кассаций доступна далеко не всем и не при всех условиях (суд магистра всегда может быть апеллирован в суд провинции).

Империиум милитаре

Летоисчисление и календарь

Единая официальная имперская хронология времени ведется лишь для имперского и доимперского периодов. Все, что было до переселения людей на Ванессеар с Ялумеи, Имперской историей официально не считается. Эти периоды, конечно, являются предметами изучения историков, но «официальной» единой датировки не имеют и считаются по летоисчислению других рас: орков, дварфов, гномов и лии, иногда – тигранов. Особняком стоит только летоисчисление ящеров. Их истории, уходят вглубь прошлого, превосходя даже летописи лии, но касаются лишь их любимых болотистых лесов и совершенно игнорируют наличие остального внешнего мира.

По Имперскому календарю сейчас идёт **985 год** имперского периода.

12 месяцев, 13 знаков зодиака (12 из них «привязанны» к месяцам), в году 360 дней, в месяцах по 30 дней, месяц делится на 3 «тертио» («тертии»), декады или райда – по 10 дней. Дни тертии: унус, дуо, трэс, кваттуор, квинквэ, сэкс, сэптэм, окто, новэм и дэцем. При этом Унус и сэкс считаются днями отдыха. Унус принято посвящать обучению, планированию и иным заботам о себе, а сэкс посвящать семье и дому.

Месяцы*:

1. Утренней Звезды, Разгара Зимы, Хаммер;
2. Восхода Солнца, Когтя Стужи, Альтуриак;
3. Первого посева, Закатов, Чес;
4. Дожей, Гроз, Таркаш;
5. Второго посева, Таянья снегов, Миртул;
6. Середины года, Цветов, Киторн;
7. Солнцестояния, Разгара Лета, Флэймрул;
8. Последнего посева, Урожая, Элесиас;
9. Очага (огня очага), Угасания, Элейнт;
10. Пришествия Мороза, Листопада, Марпенот;
11. Заката, Умирания, Уктар;
12. Вечерней звезды, Завершения года, Найтол.

* Названия месяцев приведены в трёх «стилях»: Южных и центральных территорий (первая колонка, основной), Северных территорий и Лие. В в разных областях, в зависимости от климата** и исторических традиций месяцы именовются по-разному, а у Лие месяцы имеют названия. Хотя «стиль» Южных и Центральных территорий является наиболее часто употребляемым, но «официально» допустимы все три варианта именования, откуда иногда возникает путаница.

** Именованье по «стилям» часто зависит больше от климата, нежели чем от географии. Например, на тёплом Валатурме, хоть он и находится далеко на северо-востоке, принято называть месяцы «тёплым» стилем (в списке он указан вторым), т.к. и погода более мягкая и урожаев несколько, а вот в остальном диоцезе Велот, как, например, в диоцезах Небесного Рубежа или Горном, принято называть месяцы «холодным» стилем (в списке указан третьим). А вот населённые преимущественно Лие Летние острова вне зависимости от погоды именовуют месяцы «стилем Лие» (в списке указан третьим).

Религии и представления о прошлом

В империи (у людей) 9 (8+1) богов. (+1 тут Хельм).

- Атар – верховное божество единства всего, творец мира из Хаоса
- Кина – богиня Воздуха
- Мара – богиня Земли, Плодородия и Материнства
- Архей – бог Магии, Жизненного цикла и Смерти, противник Некромантии, сын Атара
- Джаггер – бог стражи, порядка и справедливости
- Анеша – богиня красоты, любви и искусств
- Шасс – бог Ремесла и Торговли
- Люций – божество успеха и удачи
- Хельм

Младшие боги/культы людей:

- Арри (убийство ради возмездия или избавления), пол либо неопределён, либо в разных храмах или культурах варьируется. Часто представляется в виде ребёнка/подростка. Ему/ей поклоняются, например, ассасины известнейшего Храма Виндикар (о них можно прочитать ниже в главе про организации и общества в Империи).

Боги лии:

- Аури, Ауриэль – великий Дракон, бог времени, создатель Драконов
- Бог Воды – Ламар
- Богиня Воздуха – Кинета
- Богиня Земли – Ара
- Бог Огня, Солнца и Магии – Магнус, Архитектор мира
- Богиня Луны и Сумерек – Асура
- Богиня Природы – Вита
- Богиня Зверей – Мерида
- Бог Войны, конфликтов и т.п. – Малакит, мало кто поклоняется (причина отсутствия 8го Рода). Во времена падения не поклонялся никто, но сейчас некоторые считают, что это и была причина проигрыша в войне – то, что богу войны не поклонялись – и стали почитать и его. Например, Эред Аран.
- Кхан – «антибог», дьявол, противник всего, ему, естественно не поклоняются – он просто есть как воплощение всего зла, ему служат многочисленные демоны, рассеянные по миру после смерти своего господина (возможно его бессмертная неуничтоженная душа как-то с ними общается и руководит).

Боги Орков:

- Кратос (Малакратос) – божество войны и силы, отец орков
- Божества знаний и шаманов – Оркей или Хермиус (разные аспекты)
- Карисса – воплощение огня, богиня-на-земле

Жизнь в Империи

Общество

Законы и традиции

В Империи есть закон против бродяжничества в городах и селениях. Т.е. в черте городов, городков, сёл и деревень по закону нельзя жить на улице и гражданин обязан снимать (если нет своего) жильё как минимум для того, чтобы проводить ночь. Понятное дело, что "на задворках Империи" и там, где нет или почти нет стражи и следящих за порядком, на это забывают, но ближе к центру или крупным городам и/или там, где присутствует Легион за соблюдением закона следят.

Само собой, как вы видите, это распространяется только на территорию города/селения и закон не запрещает за пределами оною где-нибудь в лесу, к примеру, или просто разбить лагерь на некотором удалении от населённого пункта.

В некоторых крупных городах (единичных, буквально в трёх-четырёх, таких как Столица и еще несколько центральных городов разных провинций) существуют местные законы против попрошайничества. В Столице, например, нельзя увидеть попрошаек, просящих деньги или еду: ибо это карается исправительными работами на декаду.

Организации, общества, культы

Храм Виндикар, являются, по сути, узаконенными профессиональными убийцами. Но Виндикары берутся за заказы не только и не столько ради денег, а специализируются на убийствах во имя мести. Часто подобная «месть» настигает преступников и внутренних врагов Империи, а так же неугодных. Виндикары работают максимально скрытно и их, по рассказам, никогда не находили и не видели на местах их убийств, но, в то же время, несмотря на этот «ореол таинственности» они предпочитают показательные убийства при свидетелях /или скоплении народа. У Виндикар очень ценится умение убивать противника на расстоянии или скрытно. Один из девизов Храма гласит, что главное в идеальном убийстве - это идеальная позиция для выстрела. Поэтому ассасины Виндикар могут занять позицию и ждать появления цели в течение многих дней, прежде чем сделать смертоносный выстрел. Но так же Виндикар не гнушаются «скрытными» убийствами в толпе: вполне в их духе убить цель голыми руками во время давки, на рынке, к примеру, а к моменту, когда тело упадёт уже раствориться...

Орден Очищающего пламени – это ...

Орден Безупречных появился ...

Обычные гильдии и ордена и Имперские

Имперская Гильдия Магов

Членство в Имперской Гильдии Магов (далее – ИГМ) может быть простым или активным. Простые члены ИГМ (так и называемые «Члены Имперской Гильдии Магов») могут пользоваться благами гильдии. Получать поддержку, консультации и общую информацию. Это как профсоюз и ремесленное объединение в одном. При этом для любого члена гильдии ИГМ может постараться найти работу или подработку, если будет таковая потребность, хотя, некоторые задачи касающиеся самой ИГМ или службы Империи могут доверить только активным членам ИГМ.

Активные члены, называемые так же «Имперские маги» - состоят в ИГМ не просто на правах «профессионального объединения», а именно служат в ней. По сути своей эта служба чем-то похожа на службу в Легионе по статусу, но, конечно, без режимности, патрулей и прочих «армейских» вещей.

Вне зависимости от того, простой член или активный, в случае мобилизации все члены ИГМ могут быть переведены в активные: это условие обязательно для всех граждан, состоящих в ИГМ.

В ИГМ есть 5 ступеней посвящения⁵. Это скорее степень владения информацией, нежели мера силы мага, но, конечно, ступени в т.ч. зависят и от силы мага и от занимаемой должности. Напрямую они, конечно, не зависят ни от могущества мага, ни от его должности, хотя некоторая корреляция прослеживается.

- 1 ступень посвящения – неофиты, ученики или молодые маги владеющие 1 кругом магии или, максимально, 2-м. Чаще всего подобным магам поручают простые задачи в пределах населённых пунктов, они могут служить в самой гильдии, работать в библиотеках и лабораториях ИГМ, нанятыми переводчиками и т. п.
- 2 ступень посвящения – маги, уже прошедшие основное обучение и начинающие владеть разноплановыми полезными заклинаниями, имеющие в своём арсенале уже заметную атакующую мощь. Чаще всего владеют 3 и 4 кругами магии. Подобным магам чаще всего дают активные миссии и задачи вне городов и стен, возможно, даже боевые. Могут быть представителями ИГМ в небольших населённых пунктах.
- 3 ступень посвящения – сильные маги, владеющие огромным боевым арсеналом, простыми способами волшебного перемещения сквозь пространства и, обычно, заклятьями 5 и 6 кругов. Являются старшим звеном в гильдиях разных городов, учителями магии, представителями ИГМ в важных местах.
- 4 ступень посвящения – сильнейшие маги, владеющие свободным перемещением сквозь пространство, умеющие воскрешать, создавать проходы в другие измерения и многое другое. Также некоторые более слабые маги, обладающие уникальными талантами, возможностями, навыками или знаниями. Обычно руководители отделений ИГМ, главы исследований и исследовательских программ, одним словом сильнейшие маги.
- 5 ступень посвящения – высшие маги, владеющие 9 кругом заклинаний или те из магов, владеющих более низкими кругами, кто занимает высокие посты, обладает особым положением или возможностями и/или посвящён в высшие тайны гильдии.

Обычно для простых членов ИГМ верхом является 2 ступень посвящения, изредка кто-то может достигать 3-ей. Во-первых, это связано с секретностью, принципом объема информированности и допусков к архивам внутри гильдии. А во-вторых обычно даже не приходится как-то нарушать пределов мощи, ибо всё-таки сильные маги обычно находятся среди активных членов ИГМ.

Но, само собой, существует достаточное количество, как исключений, так и магов просто не входящих в ИГМ.

⁵ Ранее «ступени посвящения» назывались «кругами посвящения», но из-за некоторой путаницы с кругами владения магией в современной ИГМ уже пару десятков лет принято называть это «ступенями посвящения», но некоторые всё ещё именуют ранги по-старому.

Валюта, цены, оплата

Цены в мире Морвиниона скоррелированы с ценами из PNB D&D 5ed. для удобства игры. Стоит учитывать, что при игре по другим редакциям и системам цены необходимо пересчитывать на всё (товары, услуги, жалования и т. п.).

Валюта в Империи одна – Имперская монета. Номиналы: золотая, серебряная и медная. Специализированных названий номиналы не имеют (как например «Золотой лев», «серебряный шиллинг»), т.к. являются единой валютой всего континента и других просто не существует.

Правом эмиссии денежных средств обладает только государство, и оно никогда никому не было даровано. В случае наличия «частного» золотого (серебряного, медного) рудника владелец имеет право распоряжаться золотом как угодно (статуэтки, украшения и т. п.), но не чеканить монету. Империя, само собой, может покупать подобное «свободное» золото, серебро и бронзу у «частников» по фиксированной цене. Эта цена, естественно несколько ниже «помонетной» с равным весом. Отсюда, кстати, и некоторая разница между ценой монетами и украшениями с даже равным весом (в пользу монет, конечно).

Фальшивомонетчество в Империи или совсем или почти изведено на нет. Во-первых производство «полновесной» подделки необходимо такое же количество плюс затраты на работу, что в сумме делает производство монеты невыгодным. А во-вторых со времён императора Веспасия Хельма кара за подобное преступление только одна – смерть. Без смягчающих и иных оправдательных обстоятельств.

Древние монеты иных, кхм..., государств и народностей, которые были до Империи конечно встречаются. Они, естественно, запрещены к официальному хождению и являются скорее, историческими и коллекционными ценностями. В основном это валюта лие (платина, элекрум, серебро, иногда золото – у них было 4 номинала⁶). Реже – гномские монеты из различных металлов (их более 20 различных «номиналов» и сведения о том какие являлись чем и для чего являются спорами историков, в т.ч. гномских). У dwarves в ходу практически не был монет (да и сейчас не очень), они больше полагались «на вес» металла, у Тигранов был распространён бартер, а про Ящеров и говорить не стоит... Полурослики всегда использовали любые валюты «более крупных соседей», а так же натуральный обмен по примеру соседей-тигранов. У Орков их «кругляшки»⁷ до сих пор в ходу, но только между собой и по причине некоторой смехотворности этой «валюты» к ней Имперские власти не имеют претензий.

Вес любых монет «по умолчанию» 10 грамм, т.е. 100 монет весят 1 кг. Само собой, что некоторые особенные монеты могут весить иначе, но это отдельно оговаривается мастером.

⁶ У лие во времена их отдельной государственности в ходу было три основных монеты: платиновая, элекрумная и серебряная. Считалось, что все товары или услуги, стоящие менее 1 серебряной монеты («не стоящие даже серебряного») могут и должны даваться бесплатно или оптом. [По соотношению монет всё как в PNB D&D 5ed.] Золото всегда считалось у лие (особенно у Рода Ар) материалом для украшений, а не денежных средств, но золотые монеты всё же позже стали существовать для удобства промежуточных расчётов между платиновыми и элекрумными монетами.

⁷ «Кругляшки» орков представляют собой небольшие (с четверть ладони) каменно-металлические круглые плоские «пластинки», которые, как рассказывают Орки, появились из самого пламени недр. Кем они создавались по-настоящему и создаются ли до сих пор или орки пользуются «старыми запасами» - до сих пор не известно.

Проживание и еда

Примерные **стоимости в гостиницах** крупных городов:

- Бедняцкая (нищенское) главное достоинство - есть крыша (Халупа, кровать-лежак, возможно ящик вместо тумбы, фактически койкоместо, грязно, антисанитарно) 7 мм/день
- Простая/дешевая (бедное) просто провести ночь (Кровать, тумба, табурет, без окон, удобства во дворе, белье меняют при смене постояльца или раз в 5 дней*) 1 см/день**
- Обычная (скромное) для кратковременных остановок, недолгого проживания (Кровать, тумба, шкаф, сундук, столик, 2 стула, полка, окна 50/50, удобства на этаже, белье меняют* при смене постояльца или раз в 2 дня, свечи включены) 5 см/день**
- Купеческая (комфортное) для остановок и недолгого проживания более зажиточных слоев населения, удобна для постоянного проживания (двухместн. кровать, сундук, столик, письменная конторка, тумба, умывальник, 4 стула, 2 шкафа, полки, окно обязательно, шторы, ковер, можно заказывать еду в номер, удобства на этаже, белье меняют ежедневно*, свечи включены*) 8 см/день**
- Роскошные/дворянские номера (богатое) для высшего сословия, как для кратковременных остановок, так и для постоянного проживания (2-3 комнаты+уборная, нужное количество кроватей, столов, шкафов, стульев - обычно как в купеческой на комнату, вся мебель, шторы и ковер более высокого качества, возможно картины, несколько окон. люстра со свечами, удобства с ванной* в номере, смена белья* от 1 раза в день до по желанию, свечи* и уборка* включены возможен камин или его имитация) 2+ гр/день***
- Апартаменты (аристократическое) самый дорогой и роскошный вид номеров, в основном предназначен для послов, правительствующих лиц и т. п (3+ комнат+уборная, кухня, кладовка и возможна комната для obsługi, в основном как в роскошных номерах*, только, часто все обставлено/отделано богаче, обставляется по желанию посетителя, часто в наличие камин или его имитация) 4+ гр/день***

*По всем пунктам obsługi (смена белья, свечей, уборка, вода) можно договориться как о том, чтобы самостоятельно пополнять и обновлять запасы со склада гостиницы, так и о том, что это будет делать облуга.

**Двухместные аналоги стоят на 50% дороже

*** Сами по себе такие номера способны вместить много людей и поэтому двух и боле -местных аналогов не бывает, но часто плата берется +50% за каждого постояльца сверх одного.

Питание в день:

- похлебка (нищенское) 3 мм
 - плохое (бедное) 6 мм
 - среднее (скромное, комфортное) 3 - 5 см
 - хорошее (богатое, аристократическое) 8 см - 2 зм+
-
- 1 трапеза ~1 см
 - слабое/разбавленное пиво (4 л) 5 мм
 - Эль (4 л) 2 sp, кружка 4 мм

- простое вино 2 см/кружка, 10 см/кувшин, хорошее от 10 зм/бутылка
- Хлеб (буханка) 5 мм, ломоть 2 мм
- Сыр (головка) 4 см, кусок 1 см

Стойло и зерно для лошади 1 см/день

Усреднённые **расходы на жизнь за 1 день** (включает питание) в зависимости от образа жизни (есть в правилах PHB D&D5):

- "никудашное" - без трат,
- нищенское 1 см
- бедное 2 см
- скромное/обычное 1 зм
- комфортное, "купеческое" 2 зм
- богатое/роскошное 4 зм
- аристократическое 10 зм+

История

История мира, приведенная ниже, разделена по расам и некоторым народам или группам. В их изложении она может сильно различаться и даже противоречить друг другу. Это нормально, ибо нет единой «хронологической линии» мира. Это следствие разного изложения и восприятия истории разными расами.

История людей

Ялумейский период

До переселения людей на Ванессеар с Ялумеи.

Доимперский период

От переселения на Ванессеар до основания Империи.

Имперский период

Основание, становление и возвышение Империи, единение всего Ванессеара, смутное время, «золотой век» и новое время.

Знаменитые Императоры:

(в скобках даны годы правления)

- 1й (26-73) Октавий Хельм
- 2й (73-104) Тибериус Хельм – плата войскам, сигниферы
- 3й – всего 9 лет, убит на войне с азраками
- 4й (113-129) Германик Хельм – завершение истребления азраков, 10-когортные армии*, маги и трибуны в легионах, убит, после – отдельная Имперская Стража
- 10й (245-285) Веспасий Хельм – прием беженцев с западного материка/островов, налаживание внутренних связей в т. ч. с дварфами, спасение экономики, после него - расцвет

- 17й (450-500) Аврелиус Хельм – расцвет всего, «философ на троне», социальное законодательство, окончание завоеваний, увеличение 1ой когорты, перевооружение легионов на спаты и т. п.
- 18й (500-510) Коммодус Хельм – война с дварфами, последний из Хельмов, убитый рабом
- Гракх – временный управляющий до Четвертого Мирового Схода
- 19й (570-590) Септим Северус – взявший власть, разгон Имперской стражи
- 20й (590-635) Диоклетиус Северус – воссоединение всего, запрет рабства*, после – возврат Имперской Стражи, ибо кончились «военные» Императоры; совр. адм-терр деление: префектуры, диоцезы и викарии, провинции и наместники (микроменеджмент префектур)
- 26й (735-785) Константин Северус – великий правитель, рыцарские «паладинские» ордена, расцвет веры, треб. возраст императора – 21
- 30й (845-945) Снейп Северус – правитель-маг, «Долгий Император»
- 31й – правил до 65 года, после 10 лет регент-архимаг и совет, ибо Виперусу было 11 лет
- 32й (975-...) Виперус Северус, правящий ныне, на данный момент 31 год

Основание Империи

Имперский календарь берет свое начало от становления государства, т.е. от Третьего Мирового Схода. На нем сильнейший правитель одного из людских владений – сорокалетний ярл Авилий Хельм, который к тому моменту уже более десятилетия не подчинялся ни одному из Родов или Домов лии, принял титул Царя, верховного правителя всех владений, предложенный ему для защиты народов. Стоит отметить, что формально, на тот момент, это государство именовалось его жителями «царство», а не Империя, как будет названо приемником Хельма.

По другим источникам Авилий сам объявил себя верховным правителем, прогнав недовольных ярлов со Схода или даже убив их, имея для этого войско супротив отрядов недовольных, т.к. Сход проходил в его владении, как самом безопасном на тот момент. Но ныне в Империи, само собой, подобная точка зрения может стоить вам головы в лучшем случае, а в худшем пытками в застенках Имперской Инквизиции и публичным сожжением, ибо грешно хулу возводить на бога. Но об этом ниже.

Следующие 11 лет ушли у Авилия Хельма на укрепление своего царства и покорение ярлов, не согласившихся с его главенством. Столь быстрая военная кампания может быть объяснена несколькими причинами, но ни одна из них не является точно исторически достоверной. Все эти версии, конечно, тоже являются не самыми каноническими и подвергаются осуждению, но за них, конечно, уже не сожгут. Наверное. Официально конечно, Имперская история приписывает это божественности Хельма и точка. Но взглянем на ситуацию чуть иначе, как её раскладывают смелые современные историки.

Во-первых, Авилий Хельм последние несколько лет до судьбоносного Мирового Схода не просто не платил никаких налогов и подношений Родам и Домам лии, но и, если внимательно читать летописи лии Дома Хривелосс (hrive losse – Зимний Цветок, земли которого находились ближе всего к владению Авилия), «переходил выделенные ему границы владений, нанося беспокойство и вред народу (lie – народ, т.е. вред лии)». Но, как видно из сохранившегося задокументированного ответа: «вред слишком мал для большой армии, коей обладает этот ярл и без должных доказательств, Старейшие не дают разрешения Дому Хривелосс на

полномасштабный карательный поход в выделенные людям для проживания владения»⁸. Авилию сыграли на руку противоречия среди Родов и Домов лии. Из-за этих регулярных грабежей и отсутствия уплаты каких-либо налогов его владение было заметно богаче остальных и могло вести военные действия много эффективнее. Кроме того существует теория, согласно которой на эти средства покупалось оружие у дварфов и военная помощь некоторых орочьих варлордов.

Во-вторых, существует небольшое несовпадение между летописями орков и людей в данный период. Оно составляет лишь 19 лет, поэтому обнаружено было только недавно. По сохранившимся записям некоторых орочьих кланов их варлорды «заключили большой союз⁹ с белокожими» в 1889 году белой эпохи, что соответствует 892 году д.и. (доимперского периода) и предваряет Третий Мировой Сход на 5 лет! А Имперская же хроника повествует о том, что Авилий начал присоединение кланов лишь спустя 3 года после объединения всех человеческих владений севера, т.е. в 14 году. Т.е. к моменту объявления себя верховным правителем за Хельма уже 5 лет готовы были воевать некоторые крупные орочьи кланы и, похоже, помогали ему следующие 11 лет. Этим же можно объяснить достаточно быстрое последующее покорение клановых земель, хотя там явно не обошлось без бабушки Авилия – Реи Сильвии – по легенде одной из сильнейших человеческих магов огня, дочери великого жреца и волшебника Нумитора.

В-третьих, любой ученый муж, разбирающийся в периоде становления Империи, не забудет упомянуть дядю Авилия Хельма – ярла Рема. Все современники восхищались его полководческими талантами. Как повествуют различные источники – его приглашали Дома лии для «обмена опытом» по военному делу, его храбростью и стратегическим умом восхищались орки, а дварфы признавали его крепость и выносливость. Возможно, без такого человека Авилий и не смог бы договориться ни с дварфами о покупке вооружения, ни заключить договоров с кланами орков. А о том, насколько Рем был незаменим для побед Хельма на поле боя в качестве командующего его войсками, даже нет необходимости строить предположения. Рем был всего на 5 лет старше своего племянника и на 25 лет моложе своего старшего брата, отца Авилия. У Рема не было своих детей, а когда его брат рано умер от болезней – он пообещал на смертном одре заботиться о Авилии как о своем собственном. И даже после смерти Авилия Хельма, от которой Рем его все-таки не уберег, этот великий военачальник еще несколько десятков лет возглавлял Имперский Легион, который сам создал и организовал, ведя его от победы к победе, до конца жизни так и не проиграв ни единого сражения. Умер Рем, не дожив одного года до празднования векового юбилея (54 год и.п.), через год, после взятия Города Старейших, места будущей Столицы Империи.

⁸ Сам запрос не сохранился, ибо маги лии записывали для передачи лишь те сообщения, что принимали, а это было найдено в записях Дома Хривелосс. Ответ, же, хоть формально и исходил от Старейших – признаваемого большинством Родов и Домов органа управления лии, но там на тот момент «заправлял» Дом Кален (calen – зеленый). Этот Дом был с Домом Хривелосс в наихудших отношениях и только вечное беспокойство со стороны северных соседей – орков, дварфов и людей, не давало Хривелосс окончательно порвать связи с Кален и Старейшими, т.к. от них можно было ожидать поддержки в случае опасности со стороны иных рас. А архивы Кален проверить по поводу этих решений и их аргументации, к сожалению, не представляется возможным. Кален был полностью уничтожен вместе со всеми знаниями, библиотеками и архивами Империей спустя чуть более половину столетия. А те документы, что, возможно остались от них могут быть только в Императорской библиотеке, куда вход праздным историкам строжайше воспрещён. (Не путайте Великую Имперскую библиотеку, которая открыта всем желающим, и Императорскую личную библиотеку, доступную лишь для высших чинов Империи и избранных государственных деятелей!)

⁹ «Союз», кстати, в данном переводе дано несколько неверно. То слово с орочьего языка имеет смысловую нагрузку помощи или дружбы за дары и скорее значит «нас наняли».

Еще одной из возможных причин быстрого покорения всех северных земель Авилием Хельмом некоторые историки называют волшебство (сразу стоит отметить, что Имперская Гильдия Магов никогда подобные версии не комментировала, не подтверждая и не опровергая). Среди других рас, живущих на севере континента: дварфов и орков, было мало обладающих даром волшебства¹⁰. У людей, на первый взгляд, до воцарения Авилия тоже было крайне мало владеющих Высоким Искусством Магии. Но так лишь кажется на первый и поверхностный взгляд. Стоит отметить, что бабка Авилия Хельма, Рея Сильвия, была очень могущественной волшебницей огня, по легендам – одной из сильнейших среди людей, а прадед, знаменитый Нумитор, был могущественнейшим жрецом Атара, тоже обладавшим еще и талантом волшебника. Поэтому, в принципе, мало удивительного в том, что в первый же год после провозглашения Авилия Хельма верховным правителем у него «под рукой» появляется сплоченная и крайне многочисленная группа магов (волшебников, колдунов, чернокнижников,...) с серьезным руководством, дисциплиной и полностью подчиняющаяся царю. Такую силу было необходимо не только сплотить и обучить, но и годы или даже десятилетия держать втайне от Родов и Домов лии, что, по утверждению некоторых, может косвенно указывать на то, что подобная объединительная война готовилась очень давно – не зря так удачно совпали многие факторы. А Авилий лишь оказался «вовремя на нужном месте». Но так, конечно, в отношении божественного Хельма утверждать категорически не рекомендуется, ежели вы дорожите своей свободой и жизнью. Орденом Нексуса (как эти маги себя называли) руководил молодой ученик Реи - Мюрддин (Myrddin). В 53 году и.п., сразу после учреждения Столицы Империи, «Орден Нексуса» был преобразован Мюрддином в Имперскую Гильдию Магов, получив крепость-башню в окружении гор на севере озера, посреди которого и раскинулся сам столичный град.

Как бы то ни было 11 лет ушло у Авилия Хельма на то, чтобы объединить владения людей на севере континента под своей рукой. Еще через 3 года, установив единый порядок на всех своих землях, приведя в порядок войска и наладив «экономику», он взялся за покорение орочьих кланов. Как повествует официальная хроника, благодаря их раздробленности и клановому принципу жизни легионам людей не было преград, а многие орки самостоятельно переходили на сторону Хельма, видя его мощь.

На приведение к покорности кланов Авилий потратил всего 4 года и вот, в 18 году и.п. (ему к этому моменту уже исполнилось 57 лет) 6 легионов¹¹ из 9 вышли к югу Гарианских гор так же называемых дварфийскими. Две армии остались в северных владениях людей для поддержания порядка, а одна, орочья в горах Драконьего хвоста. Опасаясь бунтов или восстаний, во владениях людей были оставлены I и II легионы, считающиеся самыми верными и преданными – те, с которыми и начиналось покорение севера 18 лет назад. Кроме этого «дома» остался почти весь Орден Нексуса во главе с Мюрддином. III легион, полностью сформированный из орков, дислоцировался в горах Драконьего хвоста, тем самым гарантируя покорность тех варлордов,

¹⁰ Дварфы, как они сами говорят, изначально к магии не предрасположены, а у орков есть легенда, с которой связано окончание красной эпохи и начало белой, где их народ и растерял большинство практикующих различную магию. А ранее, как говорят их легенды, среди орков были не только семьи, где магия передавалась «по крови», но и целые магические кланы!

¹¹ Да, тогда они еще назывались именно «легионы», состояли из 12 манипул и насчитывали чуть менее 2,5 тыс. солдат, реформа, после которой слово «Легион» стало синонимом всех вооруженных сил, а конкретные формирования стали именоваться армиями и состоять из 5 когорт произошла немного позже, во времена правления Октавия Хельма. А 10-когортными армии стали и того позже.

кому новые порядки были не по нраву, и, заодно, прикрывая юго-восточный рубеж нового государства.

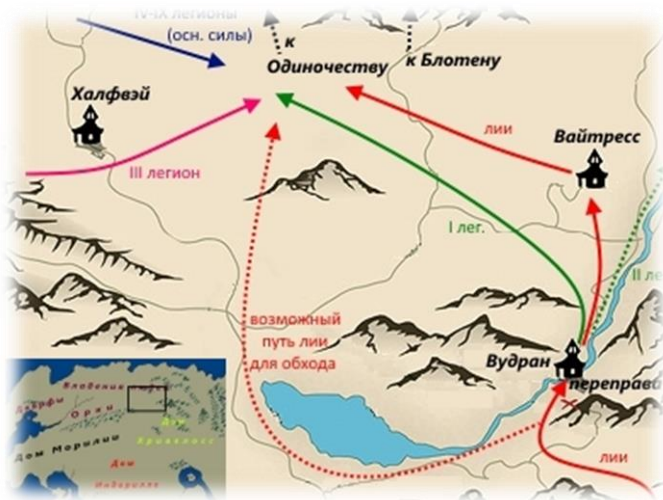
Не известно – стал бы Авилий атаковать dwarфов в их горных твердынях и комплексах (или просто так подвёл туда аж 6 легионов, ага 😊), но именно в этот год лии, собрав вместе воинство трех Домов решили «усмирить» дерзких людей на севере, несмотря на запреты Старейших по вопросу военизированного вторжения во владения людей. В военном походе приняли участие Дома Хривелосс (hrive losse – зимний цветок), Дом Индорилле (indo rille - воля/душа яркости) и Морилии (mor lii – темный народ). Каждый из них выставил армию в пять тысяч бойцов и, естественно, подкрепил их мощь магами и жрецами. Войско лии, конечно, было сводным, но на этот раз лии не допустили ошибку, рассорившись перед поднявшим голову врагом.

I и II легионы вместе с Орденом Нексуса встретили приближающуюся армаду на самых удобных переправах через Тихую реку (ныне она так же иногда называется Белой), в месте, где было небольшое на тот момент поселение - Вудран. Это был самый быстрый и удобный путь в северные земли с территории Хривелосс. В теории к тому моменту у молодого государства было превосходство в военной мощи (9 легионов превышали численность эльфийских интервентов и это не считая ополчений, которые поднялись бы на борьбу с вторгшимися), но Хельм, конечно, не мог моментально вернуть 6 легионов с Гарианских гор и III (орочий) легион тоже не успевал. Но даже при таком неблагоприятном раскладе (почти троекратное преимущество вторгшихся лии) I и II легионы, могли продержаться на реке до прихода помощи или заставить армию интервентов искать обходные пути на север западнее озера Лииналта, заставив тратить драгоценное время. Но всё произошло иначе.

Прорыв лии на север произошел в третий сэкс месяца урожая (26 день 8го месяца). К этому моменту легионы уже трое суток успешно отбивали все попытки лии переправиться на северный берег. В ночь на четвертый день крупный отряд Дома Морилии, специалистов по тайным и ночным операциям, переправившись через речку под покровом ночи ниже по течению и обойдя людские позиции, ударил в тыл II легиону. Отряд насчитывал немногим более трёх сотен воинов, правда, конечно, самых лучших из армии Морилии. На позициях и в лагере II легиона моментально воцарился хаос. Легион, считавшийся «ветеранским» поддался панике и, не слушая редких сохранивших хладнокровие командиров, **побежал** вниз по течению реки. Никто не ожидал, что II легиону, оставленному «дома» придется участвовать в настоящей войне так скоро. Ведь, несмотря на славное прошлое и статус «ветеранского», этот легион сейчас был на 90% переукомплектован из-за того, что более всего пострадал в объединительных войнах с другими ярлами. Кроме того оставшихся настоящих ветеранов и талантливых командиров из него отрядили в «новые» IV-IX легионы для усиления перед походом к Гарианским горам. Так или иначе, показавший спину легион был, скорее всего, частично рассеян, а частично уничтожен преследователями. Ну и, само собой, вряд ли бывшие его солдаты, из тех, кто смог уйти от преследовавших их лии, впоследствии признавались, что служили в покрывшем себя позором подразделении – поэтому в Имперской хронике II легион считается полностью уничтоженным.

Бросившись закрывать оголившиеся участки береговых укреплений, манипулы I легиона слишком сильно растянулись и не смогли воспрепятствовать ночной переправе врага. К утру лии вступили на север, а остатки I легиона дисциплинированно отступали, прикрывая выложившихся на 146% магов Ордена Нексуса, благодаря которым уцелевшим и удалось вырваться с битвы на берегу. Маги и оставшиеся легионеры отступали на северо-запад, отбиваясь от лёгких и быстрых

карательных отрядов противника, преследовавших обескровленный легион. Отсюда и берет исток традиция того, что I легион (а в последующем I армия) был придан Имперским магам (на тот момент Ордену Нексуса, а в будущем Имперской Гильдии Магов), как их личное военизированное подразделение. А вот названия II легион (как и II армия) в Империи более никогда не было – и это тоже стало традицией – не возрождать покрывшие себя позором воинские подразделения.



Генеральное сражение состоялось приблизительно через месяц на равнинах. Армия лии форсировав Тихую (Белую) реку очень скоро оказалась под стенами Вайтресса. Город хоть и был укреплен, но его гарнизон состоял только из малочисленного ополчения – ведь те, кто реально мог и умел воевать служили в легионах и либо ушли с Авилием Хельмом, либо уже были разгромлены у Вудрана. Вайтресс не продержался и дня. Разграбив город и предав его огню («преподав урок неблагодарным людям»), воинство лии

двинулось прямым маршем к родному городу Авилия Хельма и его бывшему владению – Одиночеству (да, город называется так, а чем лучше, например, «Утеха»?). Встреча двух войск состоялась у развилки реки Хьял. По пути к армии Хельма успел присоединиться III (орочий) легион и к нему также влились остатки I легиона с Орденом Нексуса. В итоге соотношение сил было на стороне людей и орков: почти 19 тыс. солдат против 13,5 тыс. лии. Такое превосходство, конечно, могло быть и не реализовано, но не под руководством божественного Хельма и талантливейшего Рема. Уцелевшим лии, по совету Мюрддина, в отместку за Вайтресс уйти не дали и в итоге поражение Домов лии было тотальнойшим. Хотя стоит заметить, что и войска Хельма понесли ощутимые потери. По численности и боеспособности сразу после боя можно было собрать лишь 4 легиона (а в бой вступало 7,5). Особую отвагу проявил V легион, командир которого, Юниус Маркус после боя стал личным советником и ближайшим доверенным лицом царя Авилия Хельма.

После столь тяжелого, хоть и победоносного боя, понимая, что лии могут выставить намного больше сил против него, Хельм решает укрепить государство, как изнутри – культурно и экономически, так и снаружи – создав вокруг северных земель оборонительную систему. Она, кстати, так и не была достроена в его правление и даже позже, ибо потеряла какую-либо стратегическую надобность после смерти Авилия. Закончены рубежи севера были лишь в период пост-Веспасиевского расцвета, когда на протяжении нескольких поколений Империя находилась на наибольшем экономическом и социокультурном подъеме. И то, их закончили скорее «из эстетических чувств», чтобы посреди гор и перевалов не торчали недостроенные форты и башни, которые облюбовали местные бандиты или даже различные создания и монстры.

Трагическое событие произошло в 26 и.п. Приближенный Авилия Хельма, Юниус Маркус и командир новосформированных X и XI легионов (временно – обоих сразу) Лонгиний вероломно убили своего царя в возрасте 66 лет во время его молитвы Атару. Версий этого злодеяния существует великое множество – от заговоров темных богов или демонов, до подкупа Родами и Домами лии или банальной жаждой власти. В одном просчитались заговорщики – наконецник

копья, которым Лонгиний нанес удар в спину молящемуся царю, сохранил его «ауру», которую смог распознать Мюрддин. Лонгиний был схвачен и на допросе в течение нескольких часов сдал всех своих поделщиков и иных заговорщиков.

Ситуацию в свои руки оперативно взял очень молодой (22 года) командующий I легионом («щитом магов», как его прозвали) – Октавий. Он арестовал и подверг казни всех причастных к убийству царя и еще до того, как встал вопрос о наследии бездетному Авилию (многие «кричали» кандидатуру его деда – Рема, хоть и бывшего в летах, но мудрого человека и талантливого полководца) взял в жены сестру Авилия Хельма – Приму.

Тут стоит отдельно упомянуть для читателя о том, почему это было возможно. В роду Хельмов, похоже, часто отличались странностью в возрасте оставления потомства, и отец Авилия и Примы был тут чуть ли не эталоном. Авилий родился, когда отцу было 30 (а брату отца, Рему, соответственно, 5, ибо отец Хельма зачал его в 20 лет, а второго сына лишь 25 лет спустя) лет, а вот его сестра отца так и не увидела. Незадолго до своей смерти, в 65 лет, отец будущего царя зачал дочь, но через 6 месяцев покинул этот мир. Так и вышло, что разница у Авилия и Примы была 35 лет! Поэтому 22-летний командир I легиона Октавий брал в жены не такую и старуху.

Браку не было абсолютно никаких препятствий (была ли супруга «за» - история не сохранила ☺), ибо Октавия поддержали как Рем, который в свои 71 год не хотел обременять себя правления, так и Мюрддин, возглавлявший всех магов северного царства (и поддерживавший Октавия с самого начала его действий). Свадьбу сыграли в приличествующий срок – ровно через 41 день после погребения царя Авилия. Первым же своим указом Октавий, взявший фамилию Хельм, нарёк себя единовластным Императором всех земель, первым правителем Империи, а своего предшественника велел почитать как бога (злые языки современников утверждали, что это он сделал, дабы именоваться «первый», а до него был только бог). Так, к 26 и.п. Империя начала существовать в т. ч. и по названию.

Становление Империи

Итак, в 26 году и.п. Октавий Хельм объявил и возглавил Империю. Он не стал продолжать политику Авилия, краеугольным камнем которой должны были стать защита северных владений от лии с юга на протяжении всей вытянувшейся границы территорий людей и орков, а так же заключения мира с Родами и Домами лии, в котором новообразованному государству дадут жить самостоятельно. Октавий вторым же своим указом расшифровал сказанное им в первом (нарекая себя Императором *всех земель*): Империи надлежало всеми доступными средствами не сидеть на мёрзлом севере, а *взять себе* принадлежащие им плодородные и теплые южные земли.

При абсолютной поддержке армии и магов Октавий начал приготовления. Первые (военные) считали, что «война должна кормить войну» и добывать еду и ресурсы проще на теплой южной территории, а вторых (магов) сковывала дисциплина, и за них всё высказал Мюрддин. На подготовку к масштабному вторжению Император отвёл 5 лет за которые надлежало удвоить количество легионов, создать вспомогательные легкие боевые единицы и подготовить всё это к кровавой войне. Вместе с Ремом он разработал новую систему войск, которая существует и поныне. Теперь основное военное формирование стало называться армией, а название «Легион» стало означать всю Имперскую военную силу (в будущем флот будет считаться отдельной структурой). Теперь армия состояла не из 12 манипул (как раньше легион), а из 5 когорт, в каждой из которых было по 3 манипулы. Изначально 12 манипул были просто объединены в 4 когорты. Но

после, каждой армии было добавлено еще по когорте, чтобы 2 армии суммарно превосходили численность лемпемнега (lepre – пять, meneg – 1000) – самого крупного формирования лии. А делать основные формирования столь же огромными как у лии Рем не хотел, оставляя большую свободу маневра в условиях того, что армии лии тренируются всю жизнь только профессионально, а его войска такой гибкостью в составе большого подразделения обладать не будут. Кроме того к системе должностей в армиях Легиона была добавлена система званий, включающая 10 рангов.

Все эти 5 лет рубежи Империи, которые, по счастью проходили по естественным границам – горам и рекам усиленно охранялись и неоднократно были отражены нападения лии.

Всего за «пятилетку» к 31 году было подготовлено 8 новых армий, что с уже существующими 8ю (II армия так и не была воссоздана) и увеличением численности солдат в армии, давало более 40 тыс. личного состава Легиона. Две из девяти новых армий были смешанные – людей и орков. Отсюда и количество воинов – орки тоже начали массово поддерживать военные начинания, ибо война у них в крови и традициях. Те же военные вожди кланов, варлорды, быстро «переименовались» в центурионов, прихватывая с собой клановых воинов на большую войну с лии. По убеждению Рема это (расовое смешение в отрядах) помогло армиям быть гибче на поле боя, чтобы командиры могли использовать преимущества разных рас. Кроме армий Октавий позаботился и об обеспечении на крупную войну – организована интендантская служба Легиона. К некоторым армиям приданы дополнительные отряды хуже обученной легкой пехоты и лучников, собранных из желающих пойти на юг, но заявивших об этом слишком поздно или не подходящих для Легиона (физически, по возрасту и т. п.). Создана первая ала – конное подразделение, способное воевать верхом. Подробнее про реформы Октавия, текущую структуру Легиона и воинские звания можно прочитать ниже, в соответствующем разделе.

Но главный «сюрприз» Октавий подготовил на последний год своей подготовки. Не зря юный Император часто оставлял страну на временное управление доверенным советникам из числа Ордена Нексуса, перепоручал все военно-подготовительные работы Рему и уезжал вместе с Мюрддином на запад. Как результат в 31 году было объявлено, что дварфы Гарианских гор и их братья, проживающие еще западнее за горами, на оконечности материка, согласны объединиться с Империей в борьбе против лии и даже помогать в строительстве «единого государства», но, конечно, на особых условиях для себя¹². Как итог – в воинство Октавия влились еще чуть более 3 тыс. дварфийских воинов из гор немногим менее с равнин за ними.

Несмотря на собранную военную силу (более полусотни тыс. воинов людей, орков и дварфов), Октавий понимал, что силы не равны. Каждый из 13 Домов и 4 Родов¹³ лии мог выставить превосходное войско хорошо обученных воинов, превышающее 10 тыс. лии с прикрытием магов и жрецов (за исключением «потрепанных» ранее трех домов – у тех эта цифра была в 2 раза

¹² Дварфы тогда совершенно не интересовались таким словосочетанием как «внешняя политика», а воевать против лии были готовы за давние полумифические обиды на их народ. Октавию и Мюрддину удалось раздуть это пламя и дварфы присоединились к Империи. Основным условием было сохранение их уклада жизни и то, чтобы к ним никто не лез (т.е. по сути, формально они становились частью и гражданами Империи, но де-факто оставались «при своем») – и этот договор соблюдался достаточно долго, вплоть до правления Императора Коммодуса Хельма.

¹³ Цифра совершенно не совпадает с истинным количеством Домов и Родов лии на Ванессеаре в тот период, но, похоже, еще о 4 Домах на континенте и 3 Родах к которым они принадлежат люди тогда не знали (и не о всех узнали позже!).

меньше). И при этом, несмотря на то, что лии были рассеяны по континенту, преимущество внезапной атаки врагов поодиночке уже ушло. Как докладывала разведка Ордена Нексус, и рассказывали захваченные «языки» - поражение трёх Домов 5-летней давности Старейшие уже не смогли игнорировать и указали всем Родам и Домам прислать силы для единого ответа «дерзким варварам, не ценящим дарованные им блага и земли». Хотя и не все Рода и Дома подчинялись Старейшим – собранные силы превосходили мощь Империи. Октавий бы отвёл на подготовку к вторжению еще несколько лет, но ждать больше было нельзя – лии уже были готовы к «ответу», а необходимо было ударить первыми. По собранной информации объединенные силы домов переждут зиму и по началу оттепели перейдут в наступление, поэтому... В начале месяца морозов (10й в году), пока снег и лёд не сковал горные перевалы армии Легиона Империи с воинством дварфов выдвинулись на юг.



Чтобы застать противника врасплох, было решено атаковать не через Бледные горы (горы Некор), а со стороны гор Драконьего хвоста (орочьих), используя известные оркам проходы и перевалы. Дом Морилии, хоть и не подчинялся Старейшим, но из-за полученного 5 лет назад поражения послал все войска на общий сбор, тем самым оставив родные земли почти без защиты. Благодаря отлично

налаженной Орденом Нексуса разведке Империя знала об этом. К началу нового, 32-го года все восточные земли Дома Морилии и северные Индорилле уже принадлежали Империи. Остатки Морилии отступили, скорее всего, на западные приморские окраины своих земель, как подумали тогда. Но позже, при освоении этих земель, их следов не будет обнаружено и Империя не услышит о них более сотни лет.

За несколько месяцев Империя увеличила свою территорию вдвое, но оказалась, фактически, в окружении. С востока, с территорий Дома Хривелосс надвигались те самые общие силы лии, которые были собраны для вторжения на север. С юга стояли насмерть получившие подкрепления от Дома Талион остатки войск Индорилле. С запада угрожал молодой и слабый Дом Дрега (drega – уходить, убегать), который самостоятельно не мог представить угрозы, но, по данным разведки, уже получал подкрепления через море от Дома Феанаре и скоро мог перейти в наступление. Военные успехи чередовались с поражениями: талант Рема или появление на поле боя Мюрддина с Орденом Нексуса перевешивало чашу весов в пользу Империи – но они не могли успеть везде. Безрассудное вторжение на юг могло плачевно закончиться в самое ближайшее время.

Первого Уно месяца дождей (4го в году) в сопровождении Мюрддина в лагерь Октавия прибыли трое послов лии. Октавий был удивлен, что лии захотели переговоров, учитывая, что стратегическое преимущество со всех точек зрения и сторон было на их стороне. Император, поговаривают, тогда даже был готов отказаться от своих экспансионистских планов ради «долгого

мира», но, конечно, не было никого, кто мог бы запечатлеть этот момент¹⁴ слабости и его стоит считать не более чем доммыслом. Лии сказали, что являются коренными жителями Летних островов, откуда на материк Дому Дрега высылают подкрепления из Дома Феанаре. Послы сказали, что в их силах напасть на Дом Феанаре, захватить все Летние острова и перерезать пути подкреплениям с запада без которых, Имприи, естественно, станет намного легче. Дальнейшую помощь сразу пришельцы не обещали, но, если Империи будет сопутствовать удача на континенте, то они пообещали присоединиться к ней. Император не поверил послалм, но Мюрддин настоял на том, что они действительно те, за кого себя выдают и их словам можно верить. Через 3 дня договор был заключен, а в конце месяца дождей Дом Дагор напал на Дом Феанаре, войско которого ушло к берегам материка. Буквально за две трети все Летние острова были под контролем Дома Дагор, ибо третий Дом островов – Райнара не стал воевать и покинул сушу.

Войска Феанаре поспешили вернуться домой, отказавшись от поддержки войны на континенте, но и это не принесло им счастья. По прибытию они были вынуждены разоружиться и сдаться, ибо Дом Дагор держал всех их близких и родственников в заложниках. Одновременно с этим III орочья, VI, XII и XVIII армии были отправлены на полуостров Дома Дрега, лишившегося поддержки из-за моря. До конца года длились отчаянные бои, но Имперский Легион сломил сопротивление лии. Дом Дрега, не получая ни помощи, ни известий об успехах своих собратьев на другом фронте (о чем позаботился Орден Нексуса, пресекая даже информационный обмен) сдался. Это, кстати, последнее упоминание о Доме Дрега, как о самостоятельном: далее он просуществовал в качестве пленных Империи, а после того, как Империя приобрела современный вид постепенно смешалась с другими лии. Таким образом, к концу 32го года Империя еще увеличила свои силы (за счет нового союзника на Летних островах) и одновременно с этим устранила угрозу с запада.

Но ситуация, даже несмотря на это, только ухудшалась. С востока новые границы Империи подпирала армада лии, которые пока не могли взять верха, но надежно удерживали Легион от дальнейшего продвижения, а на новых территориях завоеванных запасов провизии хватило бы не более чем еще на год. Необходимо было засеивать земли, но в условиях непрекращающейся войны это



было невозможно. Кроме того не все армии возможно было держать на границе, ибо на новых территориях необходимо было держать войска, да и северные территории не были образцом спокойствия. Пока еще, за год, бывшие ярлы не поднимали откровенных мятежей, но настроения неповиновения витали в воздухе. Среди орков всё было гораздо спокойнее, ибо многие варлорды очень органично влились в Легион и все, у кого были агрессивные настроения с удовольствием

¹⁴ На самом деле мнение о том, что «некому было запечатлеть» ошибочно, ибо с Мюрддином почти всегда был известнейший бард тех веков – Блез, благодаря которому некоторые из событий столь давней истории не остаются горсткой фактов и дат, а переданы много более подробно.

шли воевать. Дварфам вообще не было ведомо понятие бунта или неповиновения. Из гор и с долин пришли воевать те, кого послали старейшины их кланов, а на родине всё было по-прежнему.

Следующие несколько лет были самым тяжелым испытанием для молодого государства. Испытанием не военной мощи, а возможности самого существования. Тяжелейшее положение на границе сочеталось с тягестями внутренними – нехваткой скота и провизии, проблемами расселения, поддержанием порядка. Кроме прочего наблюдение и «охрана» сдавшихся лии Дома Дрега тоже требовали сил. Единственное, что в военном плане облегчило жизнь Империи – Дом Индорилле и некоторые войска Дома Талион начали войну с предавшим лии Домом Дагор. Хотя на границе их заменили подтянувшиеся из глубины континента силы других Родов и Домов: Кэмен Тирме, Хлар Аури, Теллаванда и Имирусса, о котором в Империи до этого даже не слышали (Теллаванда, правда, тоже присоединились к атаке Летних островов, где в плену находились лии их Рода из Дома Феанаре).

Лии могли поддерживать интенсивные боевые действия на границе, не жертвуя качеством жизни населения внутри своих земель, а вот Империи было очень тяжело. Октавий Хельм за последующие 11 лет показал, что он не зря занял пост Императора и способен не только вести в бой армии, но и действительно управлять большой державой. Были восстановлены города и поселения, пострадавшие от войны, налажено производство еды, созданы приличные условия жизни для переселяющихся с севера (а далеко не все решили покинуть свои земли – большая часть как раз не рисковала покидать родной север).

И вот, на начало 44го года, Император Октавий Хельм, которому скоро исполняется 40 лет, является властителем большой Империи, занимающей весь северо-запад Ванессеара. Его жена умерла 2 года назад при родах, с разницей в год дав жизнь двум сыновьям Императора – Тибериусу и Августу. Под рукой Октавия находится 17 армий Легиона, ведущих постоянную войну на границе с силами Родов и Домов Лии, во время ротации занимающихся внутренним порядком государства. Союзники Империи, Дом Дагор (дварфы всё-таки формально уже вошли в Империю, хотя де-факто ведут абсолютно изолированную жизнь, лишь предоставив войска для войны с лии) все эти годы успешно обороняется от лии Рода Ар из Домов Индорилле и Теллаванда, поддерживаемых Домом Талион. Благодаря своему островному нахождению у них получается достаточно эффективно отбиваться, ибо лии никогда не строили военных флотов, а Дом Лера, который мог значительно помочь, отказался вмешиваться в конфликт между соплеменниками¹⁵. Правда ходят слухи о том, что лии Дома Дагор как-то страшно изменились и стали чудищами во плоти, но со времени первого посольства связь с ними происходила лишь магически при помощи Мюрддина и еще нескольких сильных магов Ордена Нексуса, поэтому подтвердить или опровергнуть это никто не мог.

Проклятье «Дроу» как раз в 44 год и поэтому + внутренняя война!!!

¹⁵ Через 9 лет, после взятия Империей Города Старейших, Дом Лера осознает свою ошибку и вмешается в конфликт, но их морское вмешательство уже не сможет оказать сколь-бы значимого эффекта на военные действия, ибо момент, когда море было важно, уже был упущен. Кстати, на данный момент Империя всё еще не знает о его существовании.

Возвышение Империи

(тут будет о том, как взяли Город Старейших и как Империя приобрела изначальные очертания, близкие к современным)

Единение Империи

От Тибериуса Хельма (2ой Император) до Аврелиуса Хельма (17й Император). О Германике, покорении пустыни, освоении джунглей и болот, некоторых внутренних проблемах за 9 веков...

Смутное время и стабилизация

От Коммодуса Хельма (18й Император) до Септима Северуса (19й Император). Смена династии.

«Золотой век» Империи

От Диоклетия Северуса (20й Император), через Константина Северуса (26ой) до Снейпа Северуса (30й), «долгого Императора».

Новое время

От Снейпа Северуса (30й Император) до Виперуса Северуса (32й Император), ныне возглавляющего Империю.

История лии

Век Драконов, Век Тьмы, Век Титанов, Век Лии (иногда называемое «веком смертных»)

Имперский Легион и Флот

Должности: Легат – трибун – второй легат – префект – третий легат – магус Легио – (опциум-легат) – примипил – когортные центурионы – манипулярные центурионы – полные центурионы – опционы – деканы

Звания:

- Рекрут /дух-ряд
- Копейщик /ряд-ефр
- Воитель /с-т
- Агент /г.с., с-на
- Победитель /пр-к – л-т, но не «офицер»
- Странствующий Рыцарь /л-т – к-н
- Рыцарь-Вассал /м-р
- Рыцарь Протектор /п-к
- Рыцарь Венка /ген
- Рыцарь Дракона /марш

На данный момент в Империи 19 действующих армий (по 2 в каждой префектуре¹⁶, кроме Летних островов¹⁷, + столичная армия + «щит магов»), 3 флота (западный, южный и восточный) и некоторые отдельные части, как, к примеру, некоторые конные алы.

Снаряжение и жалование легионера

Броня и оружие

р. Дракона - всё жуть как индивидуально, мэйджик фуллплейт минимум.

"Старшие рыцари" (р. Венка и р. Протекторы, командиры нескольких армий и легаты) получают "по умолчанию" Латы: дорогие, украшенные и всё такое. По желанию, конечно, легко могут заменить на что им удобно по спецзаказу, ибо не так их и много.

"Младшие рыцари" (р. Вассалы и Странствующие-р., когортные и манипулярные центурионы) получают "по умолчанию" Имперский Наборный Доспех или, если попросят и начальство "подпишет", то Полулаты. Возможны варианты и Лат по особым распоряжениям в зависимости от значимости должности и выслуги/заслуг.

"Сержанты" (Победители, Агенты и Воители, от полного центуриона до декана) получают Кирасы, Кольчуги и Чешуйчатые доспехи. Причем преимущественно так: Победители получают заметно более дорогие кирасы, Агенты - Кольчуги*, а Воители - Чешуйчатые доспехи. Хотя "по желанию" всегда можно взять вариант "подешевле", если он более удобен/лучше подходит или по разрешению начальства испросить более дорогой вариант.

"Рядовые" (Копейщики и Рекруты) носят Кольчужные рубахи (Копейщики) или Колечные доспехи (Рекруты), хотя. само собой, по просьбам/разрешениям возможны вариации.

* Хотя если должность агента связана с разведкой или иными вещами требующими скрытности, то он "по умолчанию" получит Кирасу.

** Щит, одно главное оружие (обычно спата), 3-5 метательных оружий (копья, пилумы, топоры, иное) предусмотрены каждому. Стрелковое оружие (Арбалеты, Луки) уже тем. ком это положено по "штатной должности", как и другие всякие инструменты и доп. приблуды.

Понятное дело, что рыцари вне строевого боя носят метательные оружия редко, если вообще носят.

Жалование легионеров (месячное)

- Рекрут - 30 gr
- Копейщик - 51 gr
- Воитель - 60-72 gr
- Агент - 72-85 gr
- Победитель - 81-102-120 gr
- Странствующий р. - 102-120-141 gr
- Р.-Вассал - 201+ gr

¹⁶ Хотя, на самом деле до недавнего времени армий было 20 и в префектуре Велот дислоцировалось 3 из них, но в связи с роспуском XIV армии половина XVII армии (из Велота) «переориентировалась» на север джунглей и в итоге в Велоте 2,5 армии, а в джунглях 1,5.

¹⁷ По древним договорам с Домом Дагор Империя держит на Летних островах лишь одну армию.

- Р.-Протектор - 402+ гр
- Р. Венка - 801+ гр
- Р. Дракона - ...

Список действующих подразделений Легиона и Флота

===== «изначальные» армии =====

- ❖ **I армия** – «Щит Магов», сформирована и существовала как первая дружина Авилия Хельма в доимперский период, учувствовала в приведении к единению северных людских земель. Участвовала в наступлении 44-го года, одной из первых ворвалась в Столицу, штурмом с Орденом Нексуса взяло Башню Старших к северу от Столицы. При Тибериусе Хельме придана как прикрытие и защита Имперской Гильдии Магов, отсюда в дальнейшем часто сражается поцентурийно или поманипульно на различных фронтах и задачах, но имеет связь с командованием армии посредством магии. Со времен Аврелиуса Хельма дислоцируется в специально отстроенном комплексе у Имперской Башни Магии. Он же передал Гильдии Магов возможность влиять на командный состав армии и все легаты с казначеем назначались с согласования с ними (трибун оставался личным назначенным Императора). Во время смутного времени вместе с VI «железной» армией находилась в Столице и несла её охрану и вместе с ней же сопротивлялась восшествию на Императорство Септима Северуса, за что чуть не была расформирована (спасла Гильдия Магов, заявившая свои права на армию). Стала финансироваться и вооружаться не из казны Империи, а из казны Гильдии Магов, но привилегия выбирать первого легата была возвращена Легиону (хотя позже, при Снейпе Северусе, первый легат снова стал назначаться лишь с одобрения гильдии). Участвовала вместе с магами в воссоединительных войнах и позже поцентурийно во многих их экспедициях. Ныне в основном, за исключением нескольких отдельных центурий или манипул, дислоцируется в собственном комплексе у Имперской Башни Магии.
- ⊗ ~~II армия~~ – сформирована как вторая дружина Авилия Хельма в конец доимперского периода, учувствовала в приведении к единению северных людских земель. Разбита в третий сэкс месяца урожая (26 день 8го месяца) 18 года и.п. В дальнейшем не была восстановлена после трусливого бегства из боя.
- ❖ **III армия** – «Орочья», сформирована в 1 году из нанятых Авилием Хельмом орков гор Драконьего хвоста. Командующими стали бывшие варлорды некоторых кланов. Традиционно набирается на 100% только из орков. Принимала участие в объединении севера и практически во всех войнах и конфликтах Империи за исключением штурма Столицы, о чем армейские командующие из поколения в поколение жалеют. На момент наступления 44-го года оставалась на охране бывших территорий Домов Морилии и Дрега. После взятия Столицы была ротирована и отправлена на южный фронт Империи, где и дислоцировалась вплоть до победы над силами Талиона. После была перекинута на северный фронт, где сыграла важнейшую роль в боевых действиях против Дома Эред Аран (не постоянные, конечно, победы над ними, но это было единственное подразделение Легиона¹⁸ воевавшее с «горными королями» наравне на их территории). Во время смутного времени поддержала Септима Северуса. Принимала участие в воссоединении

¹⁸ Единственные, кроме III «Орочьей» армии в горах против Эред Аран достойно вели военные действия два дварфийских военных соединения (отряда), но они никогда не считались частью Легиона, имели собственных командиров и структуру, и подчинялись приказам лишь Императора и Командира Легиона.

земель при Императорах Септима и Диоклетию Северусах. Основное место дислокации большей части армии – Эредкале, столица диоцеза Велот в одноименной префектуре, а так же другие города, форты и укрепления на протяжении Велотийских гор. Некоторые из подразделений расположены на севере диоцеза (острова) Валатурм из-за небольшого смещения на юг второй (VI) и третьей (XVII) армий этой префектуры, вызванного расформированием XIII армии, отвечавшей за север джунглей.

===== **армии первого формирования** =====

- ❖ **IV армия** – сформирована в 3 году. Боевое крещение прошла во время объединения северных земель.
- ❖ **V армия** – сформирована в 5 году, первыми битвами были завершающие бои за объединение северных земель под рукой Авилия Хельма. В битве у развилки реки Хьял, проявила себя наиболее доблестно из всех участников. Вообще V армия очень часто отличалась доблестью и выделялась на фоне других подразделений, но тень на репутацию армии бросил её первый легат – Юниус Маркус, который, как известно, впоследствии став советником Авилия Хельма, был одним из участников его убийства. Эта армия первой вошла в Город Старейших (будущую Столицу).
- ❖ **VI армия** – «Железная», сформирована в 5 году. Боевым крещением были боевые действия на юго-востоке владений людей во время объединения севера. Армия самостоятельно покорила владения ярлов Трева и Фалдара (ныне одноименные крепости в провинции Ялия), взяла штурмом форт Яливолл, крепость Туманной завесы и самый крупный город округа (будущую столицу провинции Ялия) – город Ялт. Далее армия участвовала во всех крупных сражениях и войнах Империи, всегда демонстрируя «железную» выдержку и ни разу не отступив, иногда сдерживая сильно превосходящие силы противника, но давая другим формированиям отступить, оправиться, совершить тактические маневры или сделать какие-либо иные действия. Во время освоения южных джунглей более месяца продержалась в болотистой местности в полном окружении врага, но удержала важнейшую территорию на границе легендарного Мрачнолесья, священного для ящеров, до подхода подкрепления, чем, вероятно, и решила исход всей юго-восточной кампании. При Аврелиусе Хельме была назначена Столичной армией, в обязанности которой вмелась как оборона города и окружающих территорий, так и охрана правопорядка на день пути от Столицы. Правда уже при следующем Императоре – Коммодусе была не 5 лет отправлена на северо-запад для помощи в войне против «восставших» дварфов (в столице, считалось, может справиться «щит магов», дислоцирующийся совсем рядом). Сразу после смерти Коммоуса сразу была вновь отозвана в Столицу для охраны города и порядка. Во время смутного времени была на стороне «немилитаризированного» Мирового Схода и была, вместе с I армией против подхода сил Септима Северуса к Столице. Готова была отстаивать это с оружием и не боялась встречи с превосходящими силами «дружественных» войск, но, по счастью, в боевое столкновение это не вылилось. После провозглашения Септима Северуса Императором на Четвертом Мировом Сходе армия была расформирована, но уже следующий Император – Диоклетию Северус восстановил её, поставив как пример верности, отваги и готовности идти до конца вне зависимости от любых обстоятельств. Нынешнее место дислокации – остров Валатурм префектуры Велот, некоторые формирования расположены в диоцезе Шаан той же префектуры из-за небольшого смещения на юг, к джунглям третьей армии (XVII) этой префектуры, вызванного расформированием XIV армии, отвечавшей за тот регион.

- ❖ **VII армия** – сформирована в 8 году, первая битва – битва у развилки реки Хьял.
- ❖ **VIII армия** – «Столичная», сформирована в 8 году, первая битва – битва у развилки реки Хьял. Со времен Септима Северуса исполняет функции Столичной армии, в которые входит как поддержание обороноспособности города и близлежащих территорий, так и отправление всех функций охраны порядка в округе.
- ❖ **IX армия** – сформирована в 11 году, первая битва – битва у развилки реки Хьял.
===== **армии второго формирования** =====
- ❖ **X армия** – сформирована в 21 году, первый формальный легат – Лонгиний – де-факто не руководил армией, а лишь контролировал процесс формирования (по совместительству с XI армией) и обучения, и армия настаивает на том, чтобы он никогда не числился как принадлежавший к ней, бросая на неё темное пятно. Первое участие в боевых действиях – начало Имперской экспансии в 31 году.
- ❖ **XI армия** – сформирована в 21 году, первый формальный легат – Лонгиний – де-факто не руководил армией, а лишь контролировал процесс формирования (по совместительству с XI армией) и обучения, и армия настаивает на том, чтобы он никогда не числился как принадлежавший к ней, бросая на неё темное пятно. Первое участие в боевых действиях – начало Имперской экспансии в 31 году.
- ❖ **XII армия** – «Межрасовая», «Освободительница Александра», сформирована в 24 году как смешанная: частично из людей, а частично из орков.
- ℞ **XIII армия** – сформирована в 24 году как смешанная: частично из людей, а частично из орков. Разгромлена в войне с Домом Эред Аран в Велотийских горах в битве у Силградской башни – с тех пор по неизвестным причинам не была заново набрана.
- ℞ **XIV армия** – сформирована в 26 году. Расформирована в 984 году (за год до предполагаемого старта событий сеттинга) по подтвержденным фактам пособничества высшего и среднего командования в помощи работоторговцам. Решения о возможности восстановления (даже если не немедленном) или полном запрете этого подразделения еще не принято Легионом и Императором, т.к. следствия по массовым преступлениям еще длятся. Личный состав, освобожденный следствием «за отсутствием, как состава преступления, так и подозрений» получил возможность взять назначения в другие армии, остальные находятся в Имперской префектуре (большинство – в Столице) со статусом обвиняемых, подозреваемых или свидетелей. Соответственно в зависимости от статуса находятся на разных положениях – от подписки о невыезде и/или ежедневном контроле правопорядка – явке к служителям правосудия, до предварительного тюремного заключения.
- ❖ **XV армия** – «Императорская», сформирована в 26 году. Самым известным легатом был Септим Северус в годы смутного времени провозглашённый верными ему войсками Императором и подтвердивший свое право на Четвертом Мировом Сходе. С тех пор считается «личным» Императорским легионом и в последующей истории часто были случаи, что родственники правящей особы были легатами или почетными легатами армии. Как исключение из общих правил Легиона, в случае «почетного легатства» (а не реального) Императорским родственником реальное командование брал на себя второй легат, а не трибун и в некоторых случаях назначался опциум-легат (четвертый легат).
- ℞ **XVI армия** – сформирована в 28 году
- ❖ **XVII армия** – сформирована в 28 году. Ныне дислоцируется на юге диоцеза Шаан и севере джунглей – городах Штормовая твердыня и Рог, хотя еще недавно основной дислокацией

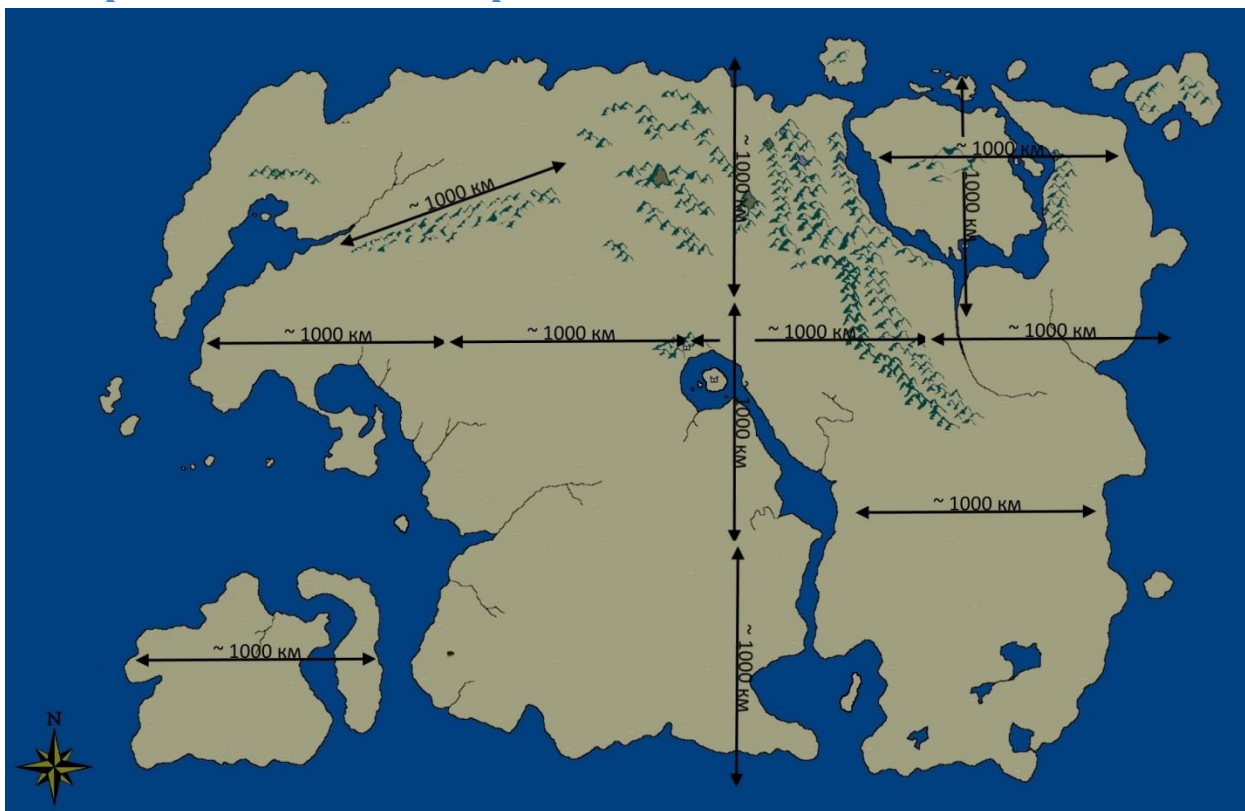
и зоной ответственности был лишь Шаан, но с роспуском XIV армии Легиону пришлось «растянуть» армию из префектуры Велот на юг.

===== армии последующих формирований =====

- ❖ XVIII армия –
- ❖ XIX армия – «Молниеносная»
- ❖ XX армия –
- ❖ XXI армия –
- ℞ XXII армия –
- ❖ XXIII армия –
- ℞ XXIV армия –
- ℞ XXV армия –
- ⊗ XXVI армия –
- ℞ XXVII армия – «Победоносная»
- ❖ XXVIII армия –

Дополнительные материалы

Размер континента Ванессеар



Модули

«Погорельцы»

Название у этого «стартового» модуля для начальных приключенцев с 1го или 2го уровней (1-2 ECL, max 3) изначально было иным. Но после генерации первого же персонажа под него мне понравилась фраза игрока, которая звучала по типу «так, этого у него с собой быть не может: он

же не приключенец, а погорелец!». Фраза так запала, и определение «погорельцы» настолько подходит стартовым условиям, что оно стало названием модуля.

Общая информация

Итак, стартовый расклад модуля заключается в том, что определённые персонажи возвращаются в родную (или не очень родную, но ту, в которой пребывали последнее время) деревню – Халавилл (от hala - рыба). Деревенька не слишком большая, домов на 40. Она находилась на северной окраине одного из «спаренных» Хальских островов (западного). Эти острова находятся в 2-4 км к югу от небольшого портового городка Седны. Это примерно 2 часа пути на рыбацких лодках, на которых жители Халавилла отвозят свой улов в Седну.

К юго-востоку поблизости находится еще один островок – Ассе. Название происходит или от saimassea – болезнь, т.к. об острове ходят дурные слухи и на нём обитают заразные животные, кстати, как и полезные от болезней растения, или от alasse – веселье, т.к. в давние времена тут находилась церковь Анеши, богини красоты, любви и искусств, давно забытая и не посещаемая, о которой еще могут помнить, но лишь старшие и как «ну дед рассказывал, что когда-то, не при нём, а раньше...» (церковь не функционирует более 400 лет, отсюда и может быть произведён расчёт поколений для рассказа в случае, если он возможен).

Административно-территориально все три острова - это лока Халассе, магистром которой является староста деревни Халавилл (должность выборная). Лока находится в провинции Хлар Аури диоцеза Валатурм Имперской префектуры Велот.

Основные условия (история) старта

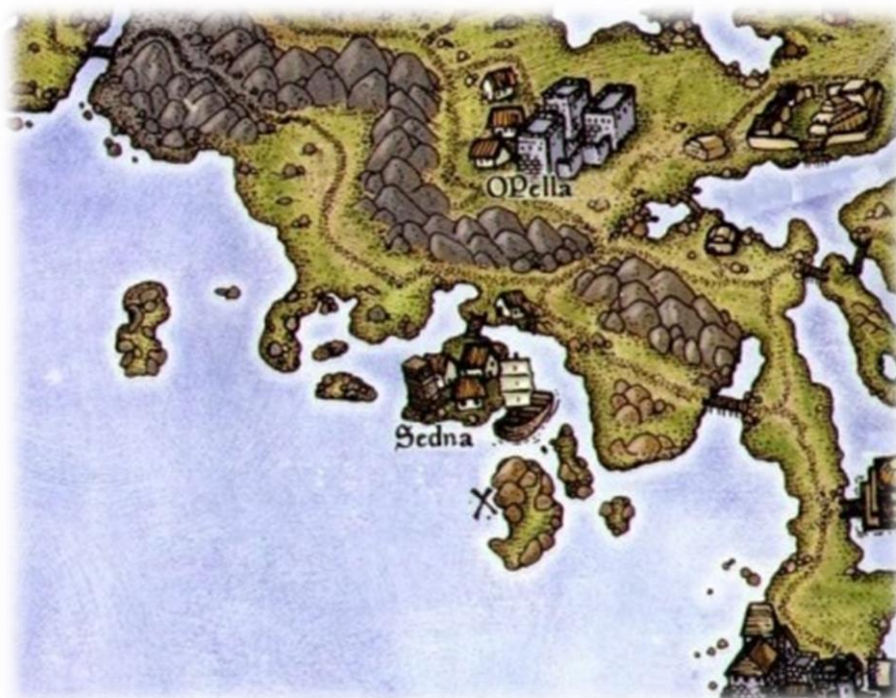
Главной точкой старта является деревня Халавилл, в которую приблизительно в один временной промежуток возвращаются участвующие в приключении персонажи. Каждый из них отсутствовал по своим делам и причинам, которые игроки обсудят и детализируют вместе с мастером. Срок отсутствия не критичен: кто-то мог отлучиться на день для охоты или какого-то собирательства, кто-то мог отсутствовать целую декаду или месяц, а, возможно, даже год – всё зависит от предыстории.

Желательно чтобы что-то связывало персонажей – т.е. на момент старта они были как минимум базово знакомы, от «прожили всю жизнь с рождения в деревне вместе» до «этот парень декаду назад остановился у нас в деревне, сняв комнату у моих соседей». Не обязательно все со всеми должны иметь знакомство, но чтобы каждый персонаж был как-то знаком с как минимум с одним сопартийцем и, возможно, имел хоть какой-то общий интерес, не обязательно квестовый, но, например общее хобби, умение или что-то иное связывающее.

Итак, вернувшись к Халавиллу, персонажи обнаруживают сожжённую дотла деревню. Выживших нет. Персонажи могут «прибыть» на место не одновременно, а, что было бы более естественно, по очереди. В таком случае (для мастера или тех, кто может каким-то образом разобраться) от времени разорения деревни до появления первого игрока прошло от 12 часов до суток.

Приключение начинается...

Стартовая локация, карта и начальные знания



Вот начальная карта для приключения по модулю (само собой карта для игроков, а не «мастерская», поэтому масштабы не совсем соблюдены). Крестиком обозначена «стартовая деревня» (Халавилл), которая на старт модуля сожжена, т.е. та, на сгоревшие остовы которой вернутся персонажи и с чего начнут свой путь.

Само собой в зависимости от продолжительности жизни в Халавилле и её «насыщенности» персонажи могут знать всю эту карту, знать чуть больше или вообще не знать о том, что находится дальше деревни. Может персонаж не покидал деревню всю жизнь пока и это будет первое его путешествие, хоть и вынужденное, или наоборот часто ходил на землю и знает не только Седну, но и еще пару городов.

Мастер должен попросить не делать по предыстории опытных путешественников в этой области, диоцезе или провинции, чтобы оставить дух исследования, нужность карт, уточнения дорог и подобных прелестных штучек в местах, где персонажи еще не были. Т.е. быть путешественниками где-то вдалеке, только прибывшими сюда, допустимо по согласованию с мастером, но знание этих мест крайне не желательно для общего интереса игры.

Для понимания расстояний на карте, путь от Халавилла (обозначенного крестиком) до Седны по морю на лодках, на которых рыбаки возят туда рыбу - 2 часа (судами покрупнее конечно быстрее). Далее из ближайшего по суше от Седны до Опеллы путь занимает 8 часов, до столицы всего Валатурма можно (если поспешить) добраться за световой день. Остальные населённые пункты находятся более чем в световом дне пути от Седны. Столица провинции Хлар Аури, Хлаала, находится, например, не менее чем в 3 днях пути на север – северо-запад от Седны.

Дополнительные «фичи» для старта персонажам

В дополнение к уже придуманной вами истории персонажа было бы крайне интересно, если бы ваш персонаж имел какую-то скрытую со старта от остальных игроков черту. Несколько примеров ниже.

- Персонажу снятся вещие сны. Не каждую ночь, но чёткую закономерность установить не удалось. В них всегда присутствует чья-то смерть и, пока, всё сбывалось. Относиться к этому персонаж может по-разному: от вечных попыток предотвратить чью-то смерть, до того, чтобы считать, что его ведёт провидение. Давно это началось или нет – решать игроку. Может это и было целью прибытия к Халавиллу, но он опять не смог предотвратить увиденного?
- Персонаж беглый преступник. Или сбежавший из-под конвоя, или просто в розыске. Издалека. Он будет стараться скрываться от пристальных контактов с властями. Конечно это не должно доходить до мании прятаться от каждого стражника – им-то откуда знать, но некоторую осторожность при встрече с более высокопоставленными чиновниками или отправителями правосудия проявлять стоит. Может быть именно поэтому персонаж и прожил последний период своей жизни (месяц, год..?) в этой деревеньке на отшибе Имперских земель, где его точно никто не мог найти. Что он натворил? Что он будет делать дальше? Какими мотивами руководствоваться? Это всё на откуп игрока, само собой. Может быть он захочет оправдать своё честное имя, а может, к примеру, решит затеряться в армии Легиона, где его вообще вряд ли когда-нибудь найдут.
- Персонаж работает на какую-то тайную организацию. Возможно Имперского толка, возможно преступного, а может быть, вообще состоит в какой-то мистической секте или сепаратистском движении. Простор для обоснования прибытия на Валатурм тут очень широк, от конкретной миссии по сбор информации, воровству (возвращению) чего-то, до устранения кого-то или получения какого-то статуса в какой-либо организации Валатурма. Стоит учесть, что если это тайная про-Имперская организация, то у персонажа будет минимум связных, никаких подорожных или документов, что он действует на благо Империи и он заранее предупреждён, что в любом «случае чего» его не станут «отмазывать» или вытаскивать из затруднительных положений даже с властями.
- Персонаж оборотень. Где и как он приобрёл это заболевание – может быть множество вариантов. Он может быть местным жителем, случайно «наткнувшимся» и теперь жившим со своими соседями по деревне почти так же, разве что, скрываясь в леса в определённые дни или, может, он как раз и переехал сюда, чтобы быть подальше от цивилизации.
- Любая другая интересная «скрытая» фишка тоже будет интересна – обсудите свои идеи с мастером.

Дополнительные материалы

ВАЖНО! Это материалы «полуоткрытого» характера. Те, что полезны/понадобятся для игры и поэтому их нахождение тут оправдано, но персонажи эту информацию знать «поигрово» не должны никак, если каким-либо образом не знали её со старта по квенте/предыстории (например летоисчисление своей расы) или не узнали по ходу приключений.

Т.е. информацию из этого раздела без разрешения мастера использовать нельзя!

Сравнение летоисчислений разных рас

Событие	Люди периоды	Лии века	Орки эпохи	Др- рожд времена
событие («Уход/Исход...»)			? зелен 1 черной	? старое 1 новое
нач. «Фенумарское правление» (причина однородности языковых корней)		? драконов 1 тьмы	36	36
				63
«Титаны изгнали Тьму»		2005 1 титанов	208 красн 209	2041
Доминирование гномов → доминирование лие		1492 1 лии	1701	3533
событие		1091	2791 1 белой	4623
Переселение людей	? Ялумейск. 1 доимп.	2089	998	5621
<i>союз Хельма с кланами Орков</i>	892		1889	
Становление Империи	897 1 имп.	2985 2986	1896	6519
	14			
<i>взятие Города Старейших</i>	53	3038		
СЕЙЧАС	985	3970	2880	7503

Фростлинги

Раса воинственных низкорослых существ, родственная то ли полуросликам, то ли гоблинам. Они жили (или живут?) на самом севере и самом юге мира. По сказаниям жили на севере Ванессеара до, приблизительно, начало белой эпохи по орочьему исчислению. По другим легендам, если таковые у кого-то сохранились (типа нынешних племён на Ялумее), они живут и на крайнем севере и на крайнем юге, т.е. у них есть какой-то волшебный способ перемещения между краями мира, но, естественно, наверняка этот миф основан на простой «похожести» представителей их расы. Ценностью у Фростлингов считаются (или считались?) только драгоценные камни и оружие.

Фростлинги - гуманоидная раса, испокон времён селившаяся на северных землях континентов. Постепенно подстраиваясь под суровый зимний климат, эти гуманоиды стали обладателями бледной кожи и широко раскрытых, тёмно-синих глаз. Часто зовущиеся снежными гоблинами, ледяными дьяволами, они постоянно конфликтовали с народами, живущими в более комфортных

условиях. Фростлинги носят простую одежду, часто потрепанную непогодой, холодными ветрами и ледяными штормами. Но, благодаря природной устойчивости к холоду, они нуждаются лишь в малой защите от зимней стужи.

Общество фростлингов объединяет тяжелый труд и борьбу за выживание. Из-за проживания в суровом климате и частой непогоды они широко практикуют взаимопомощь братьев-горожан и соседних общин. Будучи кочевым народом, когда погода становится невыносимой, они двигаются на юг, где более умеренный климат. Часто фростлинги устраивали набеги и захватывали близлежащие поселения, ради укрытий от очень суровой непогоды.

В северных землях была поговорка: "фростлингу довериться - с голоду помирать". Фростлинги не злы по своей природе, но условия их жизни таковы, что они иногда совершают ужасные вещи. Населяя снежные пустоши и голые ледники севера, фростлинги жили (живут?) всегда на грани голода. Многие из них легко перемещаются по самым непроходимым местам, что позволяет им делать набеги на своих соседей и конкурентов, а затем отступить в свои пустоши (те самые легенды о магическом перемещении в ледяных землях, наверное, пошли отсюда). Фростлинги умело обращались с животными и часто приручали практически всех животных (и даже монстров), обитающих на бескрайних просторах тундры.

Фростлинги – храбрый народ, но не славящийся своими воинскими умениями. В бою они полагаются не на боевые навыки, а больше на численный перевес, прирученных животных и монстров, а также ловушки и боевые машины, и, с некоторых пор, магию.

После событий, с которых у орков начинается белая эпоха, практически полностью исчезли из обитаемых мест (ушли, уничтожены, вымерли?).

На самом деле они углубились ещё дальше в морозные земли — туда, где вой зимы не прекращается, а солнечные лучи бессильны против мороза. Именно там они повстречали снежных колдуний. Благодаря союзу с ними, они обрели некоторые магические способности и превосходное сопротивление к холоду.

Фростлинги — крепкая и гордящаяся собой нация, социальное устройство которой с момента встречи со снежными колдуньями стало сдвигаться к матриархату. Цари теперь часто избираются верховными царицами, и именно последние, по сути, правят кланами вместе со своим избранником. Нормой стало то, что у верховной царицы на протяжении жизни бывает несколько мужей. Клань до определённой степени независимы, но ситуации, когда клан противостоит воле царицы редки.

Большинство «знатных» фростлингов имеет в крови немного магической силы снежных колдуний, что делает их несколько выше ростом и стройнее, чем их сородичи, а также дарует им иммунитет к холоду: благодаря этому знать может одеваться более легко и наряднее. У некоторых фростлинов магии в крови намного больше: они даже могут превращаться в ледяных существ.

Архоны

Древняя человекоподобная раса. По легендам жили на земле до века тьмы/чёрной эпохи, а потом исчезли (ушли, уничтожены, погибли), оставив лишь несколько сокровытых городов, и изредка показывались миру вплоть до начала века лие. По легендам их сказочные города до сих пор скрыты от всех, там вечный покой и богатство.

Архоны выглядят как высокие существа с бледной кожей. Большинство из них выше среднего человека, но более похожие друг на друга внешне. Архоны очень серьёзны и, кажется, почти не обладают чувством юмора.

По одним легендам считается, что они спустились с небес, по другим то, что их сотворил Архей, в ненависти своей к некромантии и нежити.

Общество архонтов было основано на строгом порядке и чистоте: у них было очень малое количество развлечений, они ставили тихий отдых выше земных наслаждений. Считалось, что архонты тратят большую часть времени, защищая мир от зла, особенно от нежити. Архонов очень редко видели, другие расы мало знали о них.

По древнейшим легендам (хотя вряд ли остались те, кто помнит таковые!) архонты крепко дружили с лие, но потом союз их распался. Архоны обвиняли Дома лие в нарушении клятв и считали, что те сбились с пути истинного добра. И даже когда архонты проиграли войну лие, и их заставили отречься от своих обвинений, они продолжили презирать лие за бесчестность.

Архоны по природе своей волшебная раса, и в значительной степени зависят от сверхъестественных сил. Наиболее эффективно (с преимуществом для D&D5 и с бонусами Thac0 для AD&DII) они сражаются с нежитью, но преуспевают и против большинства других злых существ.

Азраки

Азраки - воинственный, населявший пустыню народ, во много похожий на людей. Свои немногочисленные волосы они, как правило, сбрасывали. Азраки носили минимум одежды и презирали любую броню. Из религиозный пыл делал их очень агрессивными фанатиками. Общество азраков было основано на строгом религиозном и социальном подчинении. Неподчинение своему господину не прощалось. Азраки верили, что всемогущий бог Йака предопределяет социальный статус. Однако, не смотря на такое «статусное» разделение, в их обществе распространено высокое уважение ко всем представителям своего народа. Азраки относились с недоверием ко всем, кроме своих, рассматривая их как более низких существ в глазах Йаки.

В бою азраки не ведали страха, ибо верили, что смерть во имя их бога дарует им бессмертие. Они всегда были готовы отдать свои жизни за своего предводителя или бога. Азраки предпочитали только наступать и атаковать без усталости. Жизнь в пустыне воспитала в них выносливость, сделав прирожденными воинами. Однако их презрение к любой броне делало их уязвимыми. Их обычная тактика - задавить неприятеля грубой силой. Они редко пользовались какими-либо тактическими приёмами или хитростями.

Обитали азраки на севере Великих Пустынь, но, в отличие от Тигранов, решили бросить выходы молодой, тогда ещё, Империи. Их народ был истреблен почти полностью.

Призрачный мост

Призрачный мост – мост на Валатурме через Фояду восточнее Форта Бабочки. Он постоянно окутан туманом. Никто не может понять суть его природы и откуда он берётся. Неизвестно даже с каких пор это началось. В тумане постоянно происходят мистические события. Прошедшие через мост и выжившие рассказывают о страшных звуках в тумане, о зловещей тишине, о том, что люди

там просто пропадают, о скелетах и зомби... О более страшных событиях или нежити рассказывать, видимо, некому. Легенды рассказывают это с какой-то магической связи между этим мостом и кладбищем на восточной стороне Фояды. Местные знают, что несколько дней в конце месяца туманы бесследно расступаются (обычно 3-5 последних дней месяца), но в ночь на 1 уно нового месяца появляются вновь, поэтому все торговые маршруты и путешествия знающие планируют так, чтобы пересечь мост в конце какого-либо месяца.