Новый мир ждёт!

Добро пожаловать в Мидгард! Концепция этого мира формировалась много лет издательством «Кобольд Пресс» (Kobold Press). Всё началось с приключений и дополнений для 5-й редакции, описывающих торговый город Зобек, а затем переросло в подробное описание мест за его пределами. В «Книге героев» мир Мидгарда обрастает подробностями, ведь тут описаны новые расы и регионы. Но прежде чем переходить к игровым механикам, давайте поговорим о самом мире.

Начните своё приключение, создав легендарного героя в одном из государств Мидгарда!

Мир таинственных сил

Со времён войн великанов с драконами до периода войн богов Мидгард всегда был миром великих государств и постоянных перемен, триумфов и конфликтов. Драконородные, дварфы, кованые, люди, кобольды, минотавры, людовороны, теневые феи и троллеобразные — каждая из этих рас владела обширными королевствами, а множество меньших рас, от гоблинских банд до гноллов-кочевников, старались создать собственные государства. Но даже для тех, кто правил целыми царствами, слава не была вечной. Давным-давно кончилась эра великанов. Затем большинство эльфов покинуло мир смертных, удалившись в Летние земли фей и Царство теней с мрачными дворами и прислужниками.

Магию этого мира питают лей-линии — реки чистой энергии, дающие волшебные силы и помогающие творить разные злодейства, ведь с их помощью можно быстро двигаться теневыми дорогами, соединяющими дальние страны, но делать так могут лишь те, кто достаточно смел, чтобы их найти, открыть и путешествовать по ним.

Чтобы понять, что это за места и как они связаны, ниже дан обзор 10 регионов, где герои могут начать свои приключения. Здесь описаны география, история и мифология каждой из областей.

Распутье

Здесь находится сердце Мидгарда: вольный город Зобек, власть в котором 90 лет назад захватили восставшие горожане, превратившие его в процветающий торговый центр, известный на весь Мидгард своей алхимией, звёздной и теневой магией, паровыми машинами и эгалитаризмом, прославившийся шедевральными магическими механизмами, уникальными школами магов шестерней и звёздных магов, великолепной Магической коллегией, а также статусом протектората богини механизмов Равы, это шумный город славных достижений и тёмных, смертельно опасных закоулков.

14 дварфийских кантонов Железных утёсов, расположенные в одноимённых горах, граничат со страной вампиров — Кровавым королевством. Дварфы — заклятые враги всей нежити не только Кровавого королевства, но и подземной Империи упырей. Хотя порой дварфы идут в наёмники, когда подземные залы кантонов в опасности, все дварфы объединяются против общего врага.

В Распутье также находится Магдарское королевство — земля холмистых пастбищ, благородных рыцарей, наёмников и деревянных боевых повозок, сделанных в Зобеке.

К востоку от Зобека расположено Герцогство дочери Перуна, управляемое Василькой Сулай, дочкой самого бога-громовержца. Известно оно не только лучницами-амазонками, но и учёными-мудрецами. На просторах этой небольшой, но могущественного страны есть много эльфийских руин времён Валерианской империи.

Распутье — место для городских приключений и интриг, старой-доброй зачистки подземелий и поиска давно погребённых древних тайн.

Кровавое королевство

Чёрный король Лукан — владыка вампиров Кровавого королевства Моргау — недавно захватил всё Королевство Краковар, ошеломив и сокрушив законных правителей этих земель серией смелых молниеносных ударов объединившейся нежити и злой магии. Войска Лукана укрепились в новой провинции, оставив ей название Краковар. Теперь его союзники, вампиры и упыри-рабовладельцы истекая слюной, грезят о новых кровавых пирах и человеческих рабах, которых они будут попирать своей пятой.

Хотя эта новая провинция теперь находится под гнётом злых хозяев, не всё потеряно. Перед смертью, защищая это королевство, сестра Аделинда, воительница богини Сиф, пронзила сияющим копьём сердце печально известного повелителя вампиров Отмара Болезненного, испепелив его дотла. Теперь многие добропорядочные жители Краковара молятся Святой Аделинде о помощи и противятся попыткам захватчиков строить Красные храмы, посвящённые Кровавой богине, и кормить её вечно алчущие алтари.

Кровавое королевство — ужасное место, но часть его жителей верит, что рано или поздно правлению короля Лукана придёт конец. На его границах у героев будет много возможностей помочь кротким и невинным, сразиться с призрачными рыцарями, наёмниками и тёмными жрецами Марены, заправляющими здесь.

Ротенские равнины

Смелые кентавры, беспринципные кочевые отряды каривов, свирепые хаззаки и даже пляшущая избушка Бабы-яги — вот кого можно встретить на Ротенских равнинах, земле бескрайних лугов, речных баронов и кочующих городов. Местные отважны и прямы, но здесь есть глубинное зло, которому придётся противостоять.

СТАНДАРТ ОБРАЗЕЦ

От 9 городов Нимхейма, где гномы-дьяволопоклонники вершат кровавые обряды, ублажая владык Одиннадцати адов, и Горы демона, где хозяйничает чародей, имеющий отношение к большинству заговоров и несчастий на этих равнинах, но чьи мотивы неизвестны, до Рубинового деспотата, управляемого железной рукой эксцентричного Велтрина, Сверкающего царя — последователя безжалостной Белой богини. Слуги Велтрина рыщут по равнинам, хватая рабов для работ на полях, галерах или в шахтах; а его могучий флот контролирует большую часть Рубинового моря печально известными чёрными кораблями с демоническими фигурами на носу.

Семиградье

Грохот бесконечной войны звучит в землях Семиградья, которые и выигрывают от военной экономики, и зависят от неё. Тут под войну выделено целое время года и созданы изощрённые правила и кодексы осадного искусства.

Среди воюющих сторон искатели приключений могут примкнуть к Августейшей Валеранской республике, под знамёнами которой сражаются грозные легионы людей и кентавров, Зелёному герцогству Веррейн, где друидический орден Дубового кольца и могучие герои Чёрного отряда защищают восточные границы от гоблинов и безумных чудовищ Западных пустошей.

Здесь же находится величественная теократия Каммей Страболи, возглавляемая всесильным оракулом, который заковал и заточил в темницу Нетуса — бывшего бога моря, чтобы использовать его божественные силы.

На юге стоит Морская республика Триоло с отличным флотом из свирепых каперов, поддерживаемая союзным Безмятежным островом Киприон, управляемым минотаврами и находящимся в блокаде флота растущей Империи драконов Мароти. Не так давно в Триоло хлынули беженцы из уничтоженного Великого герцогства Иллирия, некогда её союзника, а теперь ещё одной страны, ставшей очередным драконьим завоеванием.

Приключения в этих землях могут включать поиски древних эльфийских секретов, славы, богатства и власти, восстановление былого имперского величия, спуск во тьму под древними имперскими руинами, урегулирование разногласий, защиту торговых путей от захватчиков и борьбу за освобождение Иллирии от ига Мароти.

Северные земли

Северные земли — регион противоположностей, место невероятной красоты с видами, каких больше нет в Мидгарде. Однако, оказавшись тут зимней ночью без огня и ночлега, к утру вы превратитесь в мороженое мясо для волков. Местные под стать своей земле собраны из контрастов: пылкие и робкие, благородные, но безжалостные, радушные, но мстительные, покорные и неистовые.

В этих землях много необычных королевств, таких как Бьёрнхейм, Королевство говорящих медведей, и Вольфхейм, Серое королевство волков, Что Ходят Как Люди. Здесь есть и древние дварфийские чертоги, в некоторых из которых обитают смелые дварфы, а в других призраки их павших предков. В горах стоит Ётунхейм, город великанов, у берегов лежит скованный льдом остров Локи, а в небесах шумят грозовые крепости облачных великанов. На самом дальнем Севере высится ледяная твердыня Борея — бога северного ветра, желающего распространить свои мёрзлые владения и живые ледники по всему Мидгарду. Решатся ли герои поднять свои щиты и мечи против зловещих опасностей и найти сокровища Севера?

Великое герцогство Дорниг

Уделы Великого герцогства Дорниг, порой называемые Владениями князей, из-за своей многочисленной мелкой знати имеют глубокую и неспокойную историю. Здесь мелкие лорды (из меченных эльфами) враждуют за разделённые северные земли некогда великой эльфийской Валеранской империи, спешно покинутой при Исходе эльфов. Престарелая эльфийская императрица сохраняет здесь хрупкую видимость власти над Великим герцогством, а её пра-пра-пра-правнуки грызутся за замки, честь и дворянские титулы Великого герцогства, надеясь получить её трон. Прежде казалось, что она никогда не умрёт и будет править веч-но, заставляя придворных плясать под свою дудку. Однако не так давно она впала в кому, и, кажется, что никто не может её оживить. Из-за этого вся возня у трона Золотого Сфинкса приняла более мрачный оборот.

В Великом герцогстве искатели приключений с острыми мечами, хорошей памятью на заклинания и бойкими языками могут завоевать себе небольшое, но прекрасное баронство и кучу проблем. Как в тёмные леса, так и в сверкающие эльфийские замки Дорнига, надо входить осторожно, ведь они одинаково опасны, а многие влиятельные дворяне теперь выбирают сторону в грядущей кровопролитной борьбе за престол, которую большинство ждёт с ужасом, и лишь немногие восхищённо и восторженно.

Империя драконов

Империя, созданная легендарным драконом Мароти и управляемая Грозным султаном, стремится расширить границы своего пустынного царства до пышных плодородных угодий Распутья на севере, островов и берегов Семиградья на западе, обширных равнин Хандирии и Ишадии на востоке и волшебных речных земель Нурии Наталь на юге. Управляемая чешуйчатым кулаком могущественных драконов-правителей и их драконородными потомками, эта растущая империя внушает страх всем соседям. Зачастую лучший выход для которых — уплата дани, либо смерть от когтей и огня.

Завоевание, торговля и сбор дани привели к золотому веку процветания и могущества империи. Рынки её городов несравненны — изысканные ювелирные изделия, доспехи и оружие здесь обычное дело, а прилавки полны сокровищ из золота. Купить можно даже могучих боевых олифантов и ящеров, если хватит духа оседлать их!

Последним завоеванием Империи стало Великое герцогство Иллирия, зовущееся Землёй тысячи героев. Несмотря

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

на своё небесное ополчение из всадников на гиппогрифах и стойких защитников городов, умелое командование драконов и их численное превосходство в итоге привели к падению Иллирии, хотя и ценой большой крови и горя для Империи. Чтобы возместить эту цену, на недавно завоёванных землях были спешно построены защищённые города и продуктивные шахты для насыщения золотом, серебром и сталью непомерных армий Мароти, чтобы укрепить их силы для новых завоеваний.

Богатство Империи привело к взрывному росту драконьего искусства и архитектуры. Самое большое здание в Мидгарде — храм Велеса находится в Харкеше, великолепной столице Империи. Своими могучими храмами стихий, школами философии, магии и теософии противоборствующими школами магов стихий, в которых драконородные Длани ветров соперничают с чешуйчатыми монахами Огненного кулака за право сильнейшего, Харкеш затмевает любую другую столицу Мидгарда.

Тут искателей приключений ждут драконьи интриги, уникальные сокровища и клады драконов, а также сказочная слава и известность, которые они получат, сражаясь против (или за) кобольдов и драконьих завоевателей.

Западные пустоши

Прежде тут были развитые королевства людей, управляемые сильными магами, с башнями из слоновой кости, летающими городами и крепостями, но однажды в сердце западных земель Мидгарда началась вражда. Поливая врагов кислотными дождями, вызывая сводящих с ума чудищ и принося в жертву целые народы ради подчинения своей воле лей-линии и самой реальности, короли-маги превратили зелёные леса и плодородные угодья в выжженные пустыни, населённые безумными пылевыми гоблинами, ищущими здесь источники древней магии и науки.

Западные пустоши — это воющая пустыня, где нет ничего, кроме гоблинов-налётчиков, да нескольких очень могучих (помешанных на власти) магических королевств, среди которых Белое королевство Бургунд, известное «сладкой» парфюмерией и грязными извращениями, а ещё магократия Аллен, где живут могущественные и победоносные счастливчики, пережившие магические войны.

Здесь находится и Престол Мавроса, где бог войны впервые ступил на землю Мидгарда и показал людям, как пользоваться огнём и сталью. Теперь тут крепость-святилище, куда в попытках купить милость бога войны стекаются паломники из Семиградья и других мест.

По пустошам бродят огромные ужасающие ходоки — создания, вызванные мерзкими ритуалами медленно двигающиеся сквозь время. Это тотемные боги пылевых гоблинов, один вид которых может лишить мужества величайших героев. Немудрено, что многие великие магические сокровища этой части Мидгарда ещё нетронуты.

Храбрые герои могут найти здесь забытую магию, древние сокровища и технологии, если переживут встречу с пылевыми гоблинами, искажёнными и проклятыми монстрами, а также, что сложнее, останутся в своём уме.

Южные земли

Пустыни здесь изобилуют забытыми гробницами, песчаными скифами и говорящими с духами кочевниками. В высокой траве саванн скрываются затерянные города и свирепые воины, а густые джунгли кишат живыми лианами, выдавливающими жизнь не только у тех, кто зовёт эти земли домом, но и у беспечных путешественников.

Тех, кто ищет приключений в Южных землях или живёт тут, встретят и суровые джунгли, и дикие побережья, и древние города, которые невозможно себе представить, а может найдут искру божественности — остатки божественной магии расы титанов. Великие маги лей-линий из Речного королевства Нурии Наталь — самая могущественная школа магии, так как этих магов обучают живые боги — Атон, Бастет, Гор, Исида и Птах, что всё ещё ходят среди городов Нурии. Магия этих мест могущественна, но правители разобщены и это не позволяет Речному царству подчинить своих соседей, среди которых есть и свободные города, например, Сивал, славящийся песчаными кораблями, и Макурия с её легионами фанатиков Гора.

Рядом с Семиградьем лежат руины Рошгази и Циндасса — великих городов минотавров, разрушенных драконьим огнём, а сейчас крайне медленно, едва заметно восстанавливающиеся. Их могущество невелико, но минотавры — превосходные мореплаватели и ничего не забывают. Рано или поздно их падшие королевства снова расцветут.

Царство теней

Царство теней — это тёмное отражение Мидгарда, место изменчивой реальности по ту сторону планарной двери. Являясь тёмным отражением мира смертных, оно населено теневыми феями, нежитью и существами, подверженными странным искушениям и порокам. Откровенно говоря, также тут можно найти источники огромной силы и оружие из жутких пророчеств.

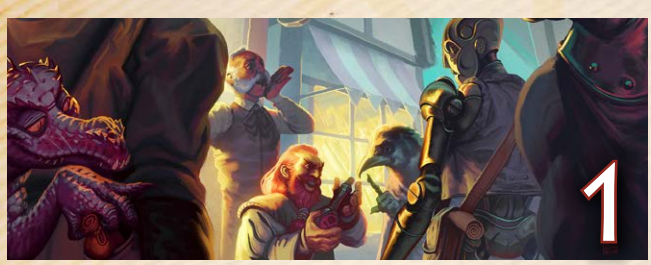
Те, кто побывал там и смог вернуться, рассказывают об чернильно-чёрном небе, усыпанном звёздами, и светящимися облаками. Там никогда не бывает настоящего солнечного света и полной темноты.

Теневые феи Царства крайне могущественны, а их дворы и королевства занимают большую часть этого места. Их враги — людомедведи, встречающиеся здесь чаще, чем в мире смертных. Родственные феям существа, дарахулы и отвратительные мерзкие твари, которых лучше поминать, — всё это части городов, народов и племён Царства теней, всегда изменчивого и более непостоянного, чем человеческие или дварфийские королевства.

Царство теней не только пропитано магией и древними тайнами, но изобилует ловушками как для тела, так и для души. Это место, где сама земля и её магия подчиняются иным, чем в большинстве мест, правилам. Добыча здесь зачастую высокомагическая и связана с предназначением и судьбой — это лучшее место для героя.

Вольфганг Баур, *издатель*.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

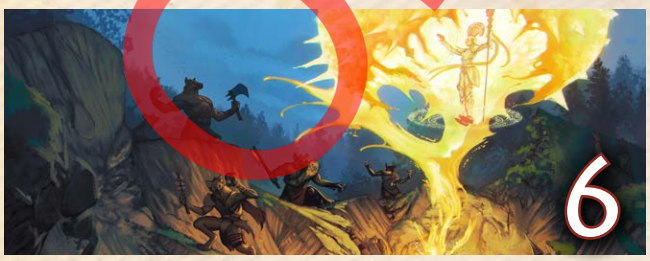














ОГЛАВЛЕНИЕ

Глава 1: Расы 8
Гноллы 10
Гномы 11
Дампиры 12
Дварфы 13
Зиморождённые полурослики 15
Кентавры 16
Кобольды Мидгарда 17
Кованые 19
Люди: меченные эльфами 21
Люди: странники-каривы 21
Людовороны 22
Людокрысы 23
Людомедведи 24
Минотавры 26
Теневые феи 28
Троллеобразные 29
Эльфы 31
Глава 2: Бойцы и авантюристы 32
Бард: Коллегия зелёного листа 33
Бард: Коллегия энтропии 33
Варвар: Путь предков 34
Воин: Иджит 35
Воин: Лязгающий наёмник 36
Воин: Призрачный рыцарь 36
Воин: Рыцарь грифона 37
Воин: Танцующий с мечом 39
Воин: Щитоносец 39
Паладин: Клятва грома 40
Паладин: Клятва сияния 41
Плут: Дуэлянт 43
Плут: Посредник 44
Плут: Шепчущий 45
Следопыт: Истребитель вампиров 45
Следопыт: Скаут Зобека 46
Варианты оружия 47

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Глава 3: Служители веры 56
Боги Мидгарда 57
Домен Апокалипсиса 58
Домен голода 59
Домен горы 59
Домен дракона 60
Домен кошки 61
Домен лабиринта 61
Домен луны 62
Домен механизмов 62
Домен океана 64
Домен охоты 64
Домен пива 65
Домен пророчества 66
Домен Пустоты 66
Домен путешествия 67
Домен скорости 67
Домен справедливости 68
Домен тьмы 69
Круг камней 69
Пантеистические жрецы 71
Вариант божественной магии: Рунная магия 72

Глава 4: Заклинатели 74
Магическая традиция: Ангельский писарь 75
Магическая традиция: Вестник рока 77
Магическая традиция: Высшая магия эльфов 78
Магическая традиция: Геомантия 79
Магическая традиция: Драконьи маски 80
Магическая традиция: Маг стихий 82
Магическая традиция: Некрофагия 84
Магическая традиция: Хранитель колец 85
Магическая традиция: Школа механизмов 87
Магическая традиция: Школа свечения 88
Магическая традиция: Школа энтропии 89
Покровитель колдуна: Великий механизм 92
Покровитель колдуна: Владыка гениев 93
Покровитель колдуна: Пожиратель света 95
Происхождение чар: Лабиринторождённый 96
Происхождение чар: Тень 97
Вариант магии: Рунная магия 98

Глава 5: Черты и происхождения 100
Черты 101
Происхождения 104

Глава 6: Правила по сотворению заклинаний 130
Лей-линии и геомантия 130
Магия колец 134
Магия рун 135

Глава 7: Заклинания 144
Список заклинаний 145
Описание заклинаний 153

Приложение: Существа, магические предметы и другое 214
Существа и монстры 214
Магические предметы 221
Обычные предметы 221
Состояния 221

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

