***Краткий обзор***

***Для губозакаточной машинки:*** в идеале механика (разнообразие экипировки, характеристики и учителя, гильдии и фракции + продвижение, навыки) от Elex. Атмосфера локаций (ярусность, вписываемость объектов окружения, запутанные переходы, скрытые пути, тайники и динамика локаций) от Dark Souls. Боёвка динамичная, в первую очередь зависимая от рук, а не цифр, DS-овская. Повествование (ритмичное, пусть немного коридорное, но без затянутых однообразных моментов и уж тем более без необходимости ходить туда-сюда, динамичные диалоги в движении, плавный переход между диалогами и событиями, эмоциональная нагрузка, контекст и кодекс, документы и книги, несжатый неглупый финал; лучше уж открытый, чем неясный и скомканный), в духе Dragon Age Origins.

***Фичи:***

***Последовательность действия:***

**1. Андгар**

Небольшое шахтёрское поселение, жители которого заняты только тем, что может продлить их жизнь, и ничем больше. Здесь нет центральной власти, поэтому каждый выживает, как может. Фермеры выращивают съедобные грибы для себя и на продажу, и разводят броннов и корргов, приспособленных для жизни в подобных условиях. Рудокопы добывают железную руду и доставляют её к кузнице, где производят изделия для бытовых нужд и торговли. Опытные дозорные и их ученики тренируются оборонять поселение. Поскольку городок находится неподалёку от перекрестья важных торговых путей, сюда довольно часто захаживают торговцы из лабиринтов Торгового тракта. Но по этой же причине он часто становится мишенью для разбойничьих банд, обосновавшихся в выработанных шахтах поблизости.

***Локации:***

* выработанные шахты
* рабочие шахты
* западный дозорный холм
* восточный дозорный холм
* обзорная скала
* кузница и склад Раствика
* животноводческая ферма Фиска
* кладбище и склеп основателей
* таверна «У Элизы»
* башня Оррика
* Каменное поле
* Солёный пруд
* тайник Джерри
* амбар

***Персонажи:***

Сильвестр, Раствик, Джерри, Эрби, Хиггс, Оррик, Элиза, Фиск, Герберт.

***Сюжетные узлы:***

1. Молот и наковальня (рабочий день у Раствика)
2. Заслуженный отдых (попойка в таверне Элизы)
3. У лезвия две стороны (последний урок Оррика)
4. Посыльный нужен всем (доставка изготовленных изделий)
5. А на том берегу (рассказ Герберта)
6. Честь и предательство (набег разбойников)
7. Семейные связи (поход в Соррог по просьбе Раствика)

**2. Торговый тракт**

Запутанные лабиринты тоннелей связывают между собой разрозненные города и деревни. Те из них, которыми чаще всего пользуются жители поселений для своих разношёрстных целей, называют Торговым трактом. Изгои нанимаются к торговцам и контрабандистам ради еды и приюта, бродяги путешествуют от города к городу в поисках лучшей доли, торговцы обмениваются товарами и сведениями, воры ищут своих клиентов, разбойники устраивают засады на путешественников, мародёры питаются остатками после их пиршеств, а в многочисленных лагерях контрабандистов скупают и продают украденные товары. Коротко говоря, здесь происходит общественная жизнь Подземья. Раньше в разломах и пещерах по всему тракту обитали дикие звери, но сейчас люди вытеснили их из обжитых мест обитания. И всё же, на тракте до сих пор встречаются даже крупные звери, такие как медведи и варги, не говоря уже о животных мельче.

***Локации:***

* притон изгоев
* заброшенный склад
* стихийный рынок
* стоянка для привалов
* лагерь контрабандистов
* руины амфитеатра

***Персонажи:***

Лок, Шеррата и Густав, Бранн, Мирра, Корд, Сильвия и Искра, Сол, Гирион.

***Сюжетные узлы:***

1. Первые шаги (столкновение с мародёрами и блуждание во мраке)
2. Судьба изгоев (разговоры о прошлом изгоев, поиск еды и припасов)
3. Выжить любой ценой (договор и рейд на стихийный рынок)
4. Сумасшедший хранитель (осмотр амфитеатра и разговор с лже-Солом)
5. Никому не верь (предательство контрабандистов и обвал пещеры)
6. Караван торговцев (путь в Соррог)

**3. Соррог**

Город-кладбище, захороненный под обвалами каменной породы и разграбленный впоследствии многочисленными мародёрами. Последние выжившие люди, которые ещё не успели сбежать из города, - немощные старики, которые столкнулись с безразличием и насилием. Раньше Соррог был важным военным поселением, которое часто переходило из рук союзных армий в руки Ордена и обратно. В послевоенное время долго пустовало, и только потом в город снова начали возвращаться люди.

***Локации:***

* торговый караван
* обрушенные своды
* жилище отшельника
* дом слепой старухи
* логово мародёра
* укрытие Вильмы

***Персонажи:***

Гирион, Вильма, Седрик, старуха.

***Сюжетные узлы:***

1. Торговцы-мародёры (собрать с тел припасы или поссориться)
2. Шорох в ночи (узнать причину шума и найти убежище Вильмы)
3. Убийство отшельника (расследовать причину смерти отшельника)
4. Тайны слепой старухи (раздобыть крупицы сведений о поверхности)

**4. Поле битвы**

Странствующие рыцари и хранители берегут знания о кровавой войне, которую Орден развязал многие десятки лет тому назад. В то время многие поселения были выжжены и опустошены. Торговый тракт усеяли тела мертвецов, которых никто так и не удосужился похоронить. На одном из подобных полей сражений оказались в своё время и Сильвестр с Вильмой. Скелеты ездовых животных и людей, припавшие пылью и поглощённые мхом, разбросаны по каменистой почве вдоль побережья озера. Закутанный в чёрную рясу немногословный паромщик переправляет людей через озеро на другой берег к таверне и обратно.

***Локации:***

* захоронение
* Хребет Зверя
* Чёрное озеро
* таверна «Аметистовый закат»
* круг камней

***Персонажи:***

Паромщик, Ольвия и Вурт, Талиесин.

***Сюжетные узлы:***

1. Расхититель гробниц (исследовать обрушенный могильник)
2. Разговор по душам (узнать подробнее о прошлом Вильмы)
3. Нехватка припасов (найти воду и еду)
4. Гостеприимные хозяева (пережить ночь в таверне)
5. Старый знакомый (помочь бывшему контрабандисту)
6. Песнь барда (выслушать выступление барда у костра)

**5. Змеиные тропы**

Случайно выбранный путь приводит путешественников к обрывистой скале над глубоким оврагом, на дне которого виднеется серпантин подземной реки. Её спокойная гладь блекло мерцает искрами пурпурного цвета. В окрестностях давно не ступала нога человека, поэтому здесь нашли приют многие дикие животные. Их переплетённые звуки наполняют пещеру и эхом отбиваются от каменных стен. В дальнем краю пещеры виднеются едва уловимые отблески света факелов. Здесь расположился гарнизон уединённого города Квирр, а в нескольких шахтах вокруг рудокопы борются с животными за право добывать серебряную руду.

***Локации:***

* обрывистая скала
* разлом в стене
* берег реки
* заброшенный дом
* каменная серпантиновая тропа
* обзорная площадка
* гарнизон

***Персонажи:***

Патрульный, начальник гарнизона.

***Сюжетные узлы:***

1. Привал на утёсе (осмотреть округу и устроить привал)
2. Какой странный камешек… (найти способ проникнуть на нижние уровни)
3. Дом с привидениями (исследовать дом рыбака и берег реки)
4. По змеиной тропе (подняться к гарнизону)
5. Закон и преступление (проникнуть в Квирр)

**6. Квирр**

Город, который не хочет иметь ничего общего с окружающими его поселениями варваров. Иногда отправляет на Торговый тракт караваны под охраной хорошо вооружённых наёмников, но в основном старается производить припасы своими силами. Уединённое расположение позволяет не выдавать его пришельцам из внешнего мира, поэтому разбойников и мародёров в здешних местах никогда не было. Благодаря этому развилась богатая культурная жизнь. Вдоль ровных улиц с высокими каменными домами построены полноценные лавки и школы, на площади находятся университет и библиотека, также есть действующий театр. Местное общество учёных издавна занимается поиском способов вернуться на Поверхность, а для того, чтобы достичь этой цели, собирает документы и артефакты со всего Подземья. Но у города есть мрачная тайна. И вполне возможно, даже не одна.

***Локации:***

* темница
* площадь
* библиотека
* театр
* таверна «Серебряный кувшин»
* общество учёных Квирра
* лаборатории и Залы
* тренировочные поля
* фабрика кузнецов
* фабрика рудокопов
* плавильни
* оружейня
* склады
* обсидиановый рудник (тронный зал)

***Персонажи:***

Вальтер, Хэммит, Шрам, Вильма, Ксион, библиотекарь, Миррион Коварный, Морт.

***Сюжетные узлы:***

1. Заключенный поневоле (найти способ вернуть свободу)
2. Чёрная книга (найти книгу о древних ритуалах в библиотеке)
3. Фанатичное искусство (посетить театр и прослушать речь Мирриона)
4. Две капли воды (узнать секрет Вильмы)
5. Друг за друга горой (вызволить Хэммита из тюрьмы)
6. Оловянные солдатики (организовать военный парад)
7. Вторая сторона медали (исследовать лабораторию и Залы)

**7. Серебряные шахты**

В основном являют собой многочисленные выработанные ветки шахт, в которых кроме заплутавших бродяг и шахтёров с Квирра зачастую обитают только стаи диких животных. Именно благодаря богатым месторождениям серебра город обрёл величественный облик, которым славится до сих пор. Тоннели шахт находятся вдали от большинства других поселений, поэтому единственной преградой для рудокопов Квирра являются только опасные дикие животные. Для их зачистки в шахты регулярно отправляют патрульных солдат. В южных выработках обжились лагеря изгоев, лидеры которых перетягивают на себя одеяло и всячески стараются поставить своё эго выше других.

***Локации:***

* лагерь Гилберта
* лагерь Боркса
* лагерь Найлы
* северные выработки
* скрытый лаз
* южные выработки

***Персонажи:***

Кабберн, Вальтер, Гилберт, Боркс, Найла.

***Сюжетные узлы:***

1. Сыграем в прятки (найти укрытие в северных выработках)
2. Мы тут не одни (избавиться от патрульных солдат Квирра)
3. Зверь за зверя (пережить столкновение с дикими псами)
4. Лихорадка Вильмы (помочь патрульным и найти лечебные растения)
5. Скрытый лаз (найти способ пробраться в южные шахты)
6. Тайны и легенды (изучить похищенные из Квирра книги)
7. Единство изгоев (объединить разрозненные лагеря)

**8. Заброшенный форт Ордена**

Монумент, знаменующий силу и могущество древней империи, в настоящее время заброшен и забыт. В посёлке поблизости проживали обслуживающие рабочие, но и он уж давно пришёл в упадок, а жители оставили дома и разъехались прочь. Вблизи южных подходов к форту обосновались разбойники, пользующиеся удобным положением для передышки между регулярными набегами. Глыбы каменной породы, обрушенные со сводов, преграждают путь на другую сторону крепостных стен, а их в былые годы было крайне сложно пересечь. Старый рыбак в западной оконечности комплекса выживает благодаря дарам ближайшего озера и торговле с разбойниками. Рядом с заброшенным фортом расположилось небольшое храмовое поселение, возведённое для контроля пиратского логова напротив.

***Локации:***

* бандитский лагерь
* рыбацкий хутор
* заброшенный посёлок
* обрушенные шахты
* руины форта Ордена
* храмовый комплекс
* озеро Хартлейк
* озеро Очаг

***Персонажи:***

Одноглазый, Олланд, Пракс, Хельди, Фиск.

***Сюжетные узлы:***

1. Первый блин всегда комом (попытаться проникнуть к форту)
2. Начнём все сначала (осмотреть западную часть территории)
3. Кровавое озеро (разложить на берегу озера протухшую рыбу)
4. Голод не тётка (выждать момент для нападения на разбойников)
5. Чудовищная ярость (справиться с обезумевшим бронном)
6. Путь на север (найти способ проникнуть за стены форта)
7. Секреты Ордена (изучить форт с изгоями и монахами)
8. Погребенные знания (осмотреть библиотеку Храма)
9. Золото для демона (совершить подношение Умбре)

**9. Залив контрабандистов**

Залив контрабандистов находится на пересечении торговых путей, поэтому логово пиратов издавна участвует в дрязгах фракций, спорящих между собой за контроль над соседними поселениями. Договора и контакты с Торговой гильдией усиливают пиратов и превращают их в мощный узел власти в здешних местах. В лагере проживает несколько пиратских команд, есть корабельщик и картограф. Из гротов открывается прекрасный вид на воды Штормового озера и храмовое поселение напротив. Северная тропа ведёт к Торговой гильдии, а южная - к Вратам. Обычно, пираты выживают за счёт набегов, но в последнее время они всё чаще нанимаются к тем, кто может заплатить больше. Пираты известны своими опытными бойцами и мощным вооружением.

***Локации:***

* дом Луны
* дом Джейд
* дом Солейна
* дом Хвискара
* дом Уоррена
* куча золота
* логово медведя
* гроты с видом на Штормовое озеро

***Персонажи:***

Луна, Джейд, Солейн, Хвискар, Уоррен.

***Сюжетные узлы:***

1. Торговля с пиратами (попытаться выторговать припасы)
2. Ночь мрака и пламени (пережить кровавую ночь)
3. Череп и кости (участвовать в набеге на Храм)
4. Прирученный медведь (расследовать смерть Солейна)
5. Гости из севера (не позволить продать Вильму в рабство)

**10. Штормовое озеро**

Огромное озеро, источник ценнейшей пресной воды и кладезь нескольких загадок и тайн. Река Тронт связывает озеро с крупным поселением Врата, расположившимся на юге, а Дикий ручей впадает в Змеистую реку на севере, благодаря чему пираты могут быстро совершать вылазки во многие регионы Подземья. В последнее время Храм прижимает пиратов с севера, направляя сюда больше солдат и кораблей, но они умудряются выживать и даже мстить своим обидчикам. Штормовое озеро известно бесчисленными открытыми гротами с невероятно потрясающими видами, опасными рифами и одиноким островом под обрушенными сводами, одним из так называемых зон контакта, куда в прошлом сбрасывали с Поверхности приказы и помощь Ордену.

***Локации:***

* Штормовое озеро
* гроты и пещеры
* аванпост Храма
* рифовый барьер
* Поднебесный Пик

***Персонажи:***

Патрик, Киол.

***Сюжетные узлы:***

1. Раб на галере (участвовать в добыче припасов для пиратов)
2. Корабельщики в ответ (добыть древесину для постройки лодки)
3. Одинокий остров (найти способ пересечь рифовый барьер)
4. Груз Ордена (взобраться на Поднебесный Пик и осмотреть ящики)

**11. Торговая гильдия**

Поселение богатых торговцев, сколотивших огромные состояния в центральном регионе Подземья за счёт поддержки тесных торговых связей между городами и деревнями. Принимают изделия, изготовленные мастерами и ремесленниками из окружающих поселений, по бросовой обычно цене, удерживают на хранении и продают в другие города с выгодой для себя. Кроме основной деятельности они не забывают финансировать и организовывать различные мероприятия для поддержки репутации и известности. Заработанное золото хранят в банке, на авторитете хозяина которого и держится гильдия. Для обороны поселения, а также охраны бродячих торговцев и караванов нанимает солдат из ближайших городов. Следит за безопасностью торговцев и важнейших рынков на Торговом тракте. В случае серъёзной опасности отправляет карательные экспедиции для зачистки поселений контрабандистов и разбойников.

***Локации:***

* банк Уоррена
* башня Остреда
* бараки
* кострище
* склады с припасами и рудой
* руины и подвалы поместья
* Верхнее озеро (южное)
* Нижнее озеро (северное)
* Дождливая река

***Персонажи:***

Асбонн, Гринвальд, Уоррен, Остред.

***Сюжетные узлы:***

1. Союзники в беде (прогнать разбойников и сопроводить торговцев)
2. Покушение на банкира (расследовать планируемое убийство Уоррена)
3. Молчание ягнят (разузнать информацию о бывшей столице Ордена)

**12. Торговый тракт**

Несмотря на всю свою опасность, лабиринты Торгового тракта уже не кажутся такими же негостеприимными, как раньше. Путешественники, встреченные на пути, всё чаще оказываются знакомыми, а напарники, способные поддержать в трудную минуту, отвлечь интересной историей или рассмешить шуткой, делают поход значительно легче. И всё же трудности не оставляют героев в пути ни на секунду. Желание узнать больше о своём происхождении и истинную правду о роли Поверхности в жизни подземного мира приведёт путешественников в разрушенную столицу Ордена, Ларг.

***Локации:***

* храмовое поселение
* статуя Умбры
* таверна "Перекрёсток"
* скрытый лаз под Хребтом Зверя
* заброшенная лесопилка Ордена
* опустевшие шахты Ларга

***Персонажи:***

Итрейн, Бриггс и Телгон, паромщик, Кассия.

***Сюжетные узлы:***

1. Перекрёсток (нанять постояльцев таверны для разбора завалов)
2. Старый знакомый (выяснить отношения с паромщиком)
3. Тоннель под хребтом (обыскать поле битвы и найти спуск)
4. Стенающие призраки (исследовать шахты и найти источник звука)
5. Привал у лесопилки (узнать подробнее о Кассии и Ларге)

**13. Ларг**

Военный и политический центр древней империи, из которого исходили многие приказы касательно управления окружающими поселениями. В настоящее время город разрушен из-за взрыва стратегически важного оружия и вытока опасных радиоактивных отходов. Один из путей в Ларг перекрыт затоплением. Тихие и спокойные воды подземной реки продолжает просачиваться в пещеру, причём в последнее время быстрее, угрожая погрузить Ларг в непроглядные глубины. И всё же в городе осталось много интересных сооружений, из которых особенно выделяется стальная птица. Сейчас в городе обитает только поссорившаяся семейная пара, не сумевшая в своё время расстаться с родной землёй, и их дети. Остальные выжившие жители не были настолько же сумасшедшими, чтобы подвергнуть свою жизнь угрозе.

***Локации:***

* фермы
* руины библиотеки
* крушение самолета
* кладбище броннов
* затопленная зона
* вершина оружейной башни
* вершина армейской базы
* тоннель в подвале
* руины домов
* дом Глоккса
* дом Мирты

***Персонажи:***

Глоккс, Мирта.

***Сюжетные узлы:***

1. Судьба тиранов (осмотреть разрушенный город)
2. Поссорившиеся мутанты (помирить пожилую семейную пару)
3. Просьба стариков (помочь Глокксу и Мирте найти их сына)
4. В руинах библиотеки (исследовать заброшенную библиотеку Ларга)
5. Причудливая скульптура (узнать о металлическом изделии на холме)
6. Затопленная башня (раздобыть ключ от верхних ворот)
7. Скалистый проход (найти способ проникнуть в замок)

**14. Замок Ордена**

Поразительной красоты сооружение возведено по приказу одного из самых загадочных правителей Ордена для демонстрации могущества древней империи. В массивных стенах и прочном фундаменте замурованы сотни опытных мастеров и подмастерьев, поэтому с давних пор замок считается проклятым. Огромный винный погреб всё ещё наполнен запасами выдержанного вина, в бесчисленных ларях и сундуках лежат золото и драгоценности, а изящная мебель осталась нетронутой. Друзьям придется пережить ночь в этом жутком месте, полном привидений и призраков мертвецов, чьи тела нашли последнее прибежище на нескольких этажах и в тайных проходах внутри стен. Во владениях жуткого замка имеется просторный двор с алеей скульптур, штучный сад из стальных деревьев и собственное озеро с ухоженной дорожкой вдоль побережья. Совсем недалеко от замка находится вечная мерзлота Воющих тоннелей.

***Локации:***

* Скалистое ущелье
* винный погреб
* коридоры
* трапезная
* музейная
* картинная галерея
* тронный зал
* лестничная площадка
* гостевые комнаты
* зал писарей
* библиотека
* Мрачные Глубины
* Цветущее озеро

***Персонажи:***

Уоррен

***Сюжетные узлы:***

1. Клад в подвале (устроить дегустацию вин)
2. Замок с привидениями (осмотреть верхние этажи замка)
3. Обезумевший пират (узнать, что случилось с Уорреном после изгнания)
4. Свидание у Цветущего озера (вечерняя прогулка вдоль озера)

**15. Воющие тоннели**

Сеть безумно сплетённых веток шахт, заброшенных ещё со врёмен Ордена, в которых даже опытному путешественнику не составит труда заблудиться. По неизвестной причине здесь всегда царит ужасающий холод, без припасов, тёплой одежды и огня одинокий странник может рассчитывать разве что на смерть. В своё время в шахтах скрывались солдаты союзной армии, и многие из них так и остались покоиться в Воющих тоннелях. Последнее прибежище здесь нашли также многие бродяги, беженцы из южных земель и разбойники, которые скрывались от правосудного гнева Храма. Это очень опасный регион Подземья, который требует основательной подготовки к пересечению.

***Локации:***

* северные выработанные шахты
* южные выработанные шахты
* проход к серебряным шахтам

***Персонажи:***

Имир

***Сюжетные узлы:***

1. Исследователи глубин (обыскать запутанные сети шахт)
2. Раненный мечтатель (найти способ спасти брата Кассии)
3. Пронизывающий холод (пережить ледяной ветер и сбежать из шахт)
4. Договор с изгоями (передать Имира на попечение)

**16. Бездна**

Поселение адептов, основной целью которых является претворение легенды об Умбре в жизнь. Бездна напрямую связана с Шепчущей обителью и помогает ей поддерживать власть и авторитет. Своеобразное спецподразделение монахов проводит планировку, подготовку и реализацию действий, направленных на запугивание жителей окружающих земель для укрепления религии, которую Храм насаждает кнутом и пряником. Здесь обучают похищенных в деревнях и лабиринтах Торгового тракта детей, изучают многочисленные технологии с поверхности и проводят эксперименты с техникой, выполняют приказы Храма и получают в обмен необходимые для выживания припасы и ресурсы.

***Локации:***

* клоака
* площадь
* подземный проход
* колодец
* алтарь Солнца
* склад провизии
* куча костей
* лагерь адептов
* лагерь новичков
* клети с детьми
* верстаки алхимиков
* механическая машина "Умбра"
* экспериментальный центр
* поместье инженера

***Персонажи:***

Ульберт, Ада, Халдор и Брагг, Жнец, Ханна, Берт и Локси, Курт и Богольт, Ласка.

***Сюжетные узлы:***

1. Потасовка монахов (подслушивание разговора двух групп монахов)
2. Мечта Ульберта (сопровождение раба Храма к главе Храма)
3. Духи Бездны (тайна Колодца и её изучение)
4. Жнец, убитый горем (помочь Жнецу упокоить останки её жены)
5. Голодные послушники (накормить послушников)
6. Эксперимент инженера (достать недостающие части конструкта Умбры)
7. Дети в клетях (вызволить детей из неволи)
8. Привал лучников (усыпить лучников, охраняющих выход из лагеря)

**17. Лагерь беженцев**

Небольшой лагерь изгоев разросся до очень крупных масштабов вследствие постоянных стычек и проблем в окрестных землях. Дело в том, что жить и обороняться в большой стае куда проще, чем поодиночке. По этой причине сюда постоянно прибывали всё новые люди, поселение разрасталось, пока не обрело нынешний вид. Чтобы не мешать друг другу заниматься своими делами, разные фракции обосновались в собственных уголках лагеря и разделили их тропами. Охотники из банды грачей добывают еду, повара из торговых обозов готовят её, монахи поставляют спиртное, изгои - развлечения, все вместе обороняются от внешних угроз, - каждый находит занятие в лагере по душе.

***Локации:***

* Район торговцев: обозы, трапезная, базар
* Район изгоев: сцена, картёжник, наркоторговка, круг грачей
* Район монахов: виноделий, алтарь, предсказательница
* костры с беженцами

***Персонажи:***

Гальбер, Талиесин, Нирра, Уоллес, Ларс и Фланн, Альтирра, Виттиас, Хорн и Брут.

***Сюжетные узлы:***

1. Муза для барда (помочь Талиесину найти правильную лютню)
2. Хитрый картежник (помочь девушкам, потерявшим деньги из-за игры)
3. Трезвость духа и разума (избавить лагерь от наркоторговли)
4. Охотники и добыча (помочь грачам охотиться в Мрачных Глубинах)
5. Подношение к алтарю (раздобыть мясо и вино для подношения)
6. Предсказание Вильмы (выслушать разговор и успокоить Вильму)
7. Кольцо грачей (узнать причину пребывания грачей в лагере)
8. Конкурирующие торговцы (прекратить ссоры конкурентов)

**18. Врата**

Достаточно богатое поселение, которое находится на пересечении важных торговых путей. В своё время послужило фортом, обороняющим центральное Подземье от набегов опасных варваров из Лунных Троп. Постепенно набеги затихли и с тех пор горожане начали уделять больше внимания мирной жизни и экономическому развитию поселения. Здесь расположен важный артефакт эпохи Ордена, Арка, возведённая как символ примирения северного и южного Подземья и их объединения под крылом правителей Ларга. Горожане закупают рыбу с Ониксового озера, и продают её гостям из других земель, а взамен покупают необходимые припасы, которые хранят в амбаре. На полях в южной оконечности города фермеры выращивают грибы для нужд города. Пользуясь недальновидностью и верой жителей в духов, ковен ведьм предлагает им всяческого рода услуги. По восточной части поселения протекает река Тронт, источник чистейшей пресной воды.

***Локации:***

* Арка
* трон Арбола
* амбар
* рынок
* ведьмовской ковен
* грибные поля
* хранилище рыбы
* река Тронт
* затопление
* холм рейдеров
* разрушенные дома

***Персонажи:***

Халдор, Джейд, Рамона, Хильда, Браггия, Арбол XIII, Жаддар из Дальних Границ, Гутторн и Ферронд, Калеб, Курт.

***Сюжетные узлы:***

1. Пылающие Врата (помочь потушить пожары)
2. Ещё один камень в стену (вывести Курта на чистую воду)
3. Ты друг нам или враг? (остановить кровопролитие в городе)
4. Авантюрист и ведьма (познакомиться с ведьмой и помочь ей)
5. Самопровозглашенный король (узнать правду об Арболе)
6. Пушки детям не игрушка (научиться ремеслу пушкарей)
7. Беглец из бродячего цирка (помочь Калебу найти новое занятие)
8. Новый дом для Халдора (спасти сына и найти новое жилье)
9. Поставка рыбы (вернуть груз Жаддару)

**19. Каменный лес**

Пещерный комплекс, усеянный многочисленными сталагмитами, внешним видом напоминающими деревья, вследствие чего жители нарекли эти земли Каменным лесом. Здесь нашли приют беженцы из многих поселений. Городская шахта богата месторождениями железа, это позволяет добывать руду и производить всевозможную утварь из металла. Затопление, образовавшееся вследствие недавнего обрушения каменной глыбы, ухудшило положение дел. Но это привлекло внимание археологов из Предела. Местные жители в основном заняты рыболовлей и сбором грибов. Крепкие гладиаторы, мечтающие поучаствовать в сражениях на арене Колизея, соорудили Дыру, в которой тренируются изо дня в день. А дрессировщица Молния выращивает охотничьих псов для бродячих торговцев и путешественников. В поселении не обошлось и без темницы, куда уводят разбойников и преступников. Сейчас большая часть поселения занята пиратами.

***Локации:***

* кузница
* псарня
* темница
* пруд Фэллиэн (с живой водой)
* пруд Сэйд (с мёртвой водой)
* Дыра
* археологические раскопки
* заблокированные шахты
* грибные поля
* костры
* дом Освальда

***Персонажи:***

Луна, Гром, Зурек, Лаэта, Имир, Хамфри, Клод, Берта, Грифф, Руперт, Ханна и Дракон, Дэррил, Освальд, Молния.

***Сюжетные узлы:***

1. Луна в облаках (помочь разобрать завалы, устроенные пушкарем)
2. Дыра и гладиаторы (подготовиться к боям в Колизее)
3. Голос из темницы (освободить Имира из темницы)
4. Незадачливый рыбак (помочь Хамфри наконец поймать рыбу)
5. Археологические изыскания (помочь археологам в раскопках)
6. Ленивый грибник (найти Руперта, которого отправили за грибами)
7. Дальняя экспедиция (выслушать историю Ханны и Дракона)
8. Арбалет без снарядов (найти снаряды для арбалета Дэррила)
9. Мертвая вода и живая вода (раздобыть лекарство для Освальда)

10. Прикорм для гончих (раздобыть еду для псов Молнии)

11. Гром и Молния (объединить сердца влюбленных)

**20. Предел**

Близость к Торговой гильдии благотворно повлияла на развитие тогда ещё небольшого города, образовавшегося вокруг первой гильдии Археологов. Сюда издавна съезжались ученые со всех уголков Подземья, чтобы посмотреть на собранные экспонаты и поделиться находками. Крайне удобное местоположение и богатые рудники Кальдеры привели к тому, что сюда съехались переселенцы с окружающих земель и оставались жить здесь. Постепенно город разросся и разбогател, здесь обосновались богатые семьи, имеющие крепкие связи с Храмом и Торговой гильдией. Война с Орденом перевернула жизнь с ног на голову. Старый вождь был убит, а его дети были ещё слишком малы, чтобы взять власть в свои руки. Постепенно город пришёл в упадок. По достижению совершеннолетия власть была передана старшему брату, но младший не принял это и, собрав людей, отделил свою часть города огромной каменной стеной.

**Локации:**

* гильдия Археологов
* Круг Предков
* офис Кальдеры
* двор Освальда
* двор Хоррима
* кузница
* поместье Валлейн
* грибные сады
* дом садовника
* аллея скульптур
* поместье Дрейка
* стены Раздора
* западные врата
* восточные врата
* Девичьий обрыв
* таверна «Одинокая тропа»
* северный гарнизон
* южный гарнизон
* логово разбойника
* рынок
* топи
* кладбище
* дом гробовщика

**Персонажи:**

Валлейн и Дрейк, Бруно и Исмар, Хоррим и Освальд, Рассвет и Закат, Вурт, Раствик, Стэн, Гуннар и Зигфрид, Астрид, Брок и Стейн, Морт.

**Сюжетные узлы:**

1. Любовь и ненависть (помочь Валлейн и Дрейку)
2. Украденный талисман (вернуть похищенную реликвию археологам)
3. Раздор в семье (примирить враждующих вождей)
4. Круг Предков (раздобыть сведения о древних традициях Предела)
5. Байки садовника (выслушать историю старого грибника)
6. Потасовка в таверне (пережить пьяную потасовку)
7. Экспедиция в Кальдеру (передать послание рудокопам)
8. Торговцы с севера (договориться о пропуске для северян)
9. Война никогда не меняется (выслушать рассказ Морта)

**21. Колизей**

После войны с Орденом, не зная, куда себя приткнуть, бывшие солдаты начали организовывать банды и промышлять разбоем. Чтобы хоть как-нибудь сгладить ситуацию, было решено соорудить несколько Колизеев, в которых проводили сражения, награждали победителей вечной славой и денежными призами. Один из них расположился неподалёку от Предела. Долгое время поединки проводились в простейших условиях, на пыльной арене посреди пещер. Грот ещё не был возведён, а имена победителей просто записывали в Манускрипт. Когда Грандмастером стал Кронн, всё изменилось. За несколько лет, словно бы ниоткуда, были возведены сооружения и Грот Легенд. В настоящее время многие дети с окружающих поселений с раннего возраста тренируются на собственноручно организованных аренах, в надежде стать хотя бы претендентом. Но добиться победы очень сложно, поэтому несколько постаментов для победителей всё ещё пустуют.

**Локации:**

* патрульная сторожка
* комнаты для отдыха
* комнаты для тренировок
* оружейная
* зал кузнеца
* палаты грандмастера
* грот Легенд: статуи Адамара, Кипера, Аока, Мисти, Рагнара и Лаэты

**Персонажи:**

Кронн, Геспер и Ангрид, Ксион, Аок, Седрик, Энигма, Курт, Сигил, Ингрид.

**Сюжетные узлы:**

1. Легенды Колизея (выслушать историю Кронна)
2. Самогон есть? А если найду? (договориться со стражей)
3. Порча имущества (найти саботажника, сломавшего стойку с доспехами)
4. Оружие для новичка (раздобыть железную руду для кузнеца)
5. Главное не участие, главное победа (справиться с гладиаторами)
6. Статуя для победителя (осмотреть грот Легенд)

**22. Ониксовые воды – Скелл**

Один из рыбацких посёлков расположился на крупнейшем острове Ониксового озера. Раньше здесь добывали уголь и провизию для нужд армии Ордена, но со временем запасы руды иссякли, а гарнизоны слабеющего Ордена бросили местных жителей на произвол судьбы и вернулись защищать обезумевшего к тому времени короля. Рыбакам не осталось ничего другого, как поспешно наладить связи с соседними поселениями и начать простейшие торговые отношения. Вождей в Скелле не было никогда, поэтому жители либо сами ходят продавать недавний улов во Врата, либо объединяются для отправки совместных наёмных караванов. Для защиты от авантюрных изгоев, пиратов, бандитов и головорезов местные жители пользуются жестоким, но действенным методом, – на скальных возвышениях у Торгового тракта котельщики готовят жуткое варево из кипящей смолы, которым и потчуют их.

**Локации:**

* котельни
* Ониксовый обломок
* ледяные хранилища
* подтопленный дом
* западная бухта
* ферма Оггарда
* палатка Роггона
* бухта Призраков
* останки чудовища
* рыбный рынок
* стойла броннов
* угольные шахты
* дом чужака
* дельта
* восточная бухта
* Высокий Холм

**Персонажи:**

Жаддар, Оггард, Роггон, Лаэрт, Сибилл, Ладаберт, Кассандра, Хильда.

**Сюжетные узлы:**

1. Старик и море (выслушать историю Жаддара)
2. Богатый урожай (помочь Оггарду отправить караван)
3. Озерное чудовище (обсудить с Роггоном скелет в заливе Призраков)
4. Изгой среди изгоев (попытаться помирить Лаэрта с жителями города)
5. Жестокие приливы (вернуть имущество Сиббил из затопленного дома)
6. Варвары с диких пустошей (помочь котельщикам пережить набег)
7. Тайна Высокого холма (разрешить спор Талиесина и Кассандры)
8. На перекрёстке (выследить вора, похитившего обломок ониксовой руды)

**23. Ониксовые воды – Мюрк**

В западной оконечности Ониксового озера находится крохотный остров, на котором и поселения как такового нет. Здесь, в ледяных хранилищах на холме, в основном хранят добычу рыбаков, а также различные товары с северных поселений, ожидающие переправы на остров Скелл и дальнейшего пути по южным тропам. Многочисленные местные работники днём загружают прибывающие суда, а вечера проводят в таверне «Акулья кость». Но и у такого непримечательного городка найдётся одна мрачная тайна.

**Локации:**

* порт
* маяки
* башня Джека
* разрушенные дома
* таверна «Акулья кость»
* ледяные хранилища
* обжитые пещеры
* ручей

**Персонажи:**

Жаддар, Джек, Шарк, Дагоберт и Аксель, Каин и Гром, Лиса.

**Сюжетные узлы:**

1. Акулья кость (разузнать новости в местной таверне)
2. Путь Джека (выслушать историю сторожа башни)
3. Возвращение рыбаков (поучаствовать в традициях Мюрка)
4. Обратная сторона медали (попытаться освободить рабов)
5. Раскол и разруха (выслушать историю Каина)
6. Судьба гладиатора (помочь Грому)
7. Ледяные хранилища (узнать мрачную тайну Мюрка)

**24. Ониксовые воды – Дальние Границы**

На дальнем северном острове Ониксового озера покоится небольшое торговое поселение. Благодаря удачному расположению и близости к Торговому тракту в здешних местах долгое время царило процветание. Но всё хорошее рано или поздно заканчивается. Неожиданное обрушение на северной дороге, ведущей в город, оборвало связи с внешним миром, а отсутствие других путей вызвало панику среди жителей. Но им удалось найти временный выход из сложившихся обстоятельств. Сухопутные торговые караваны заменили кораблями, а шахтёры расширили шахты, нашли обходной путь к Шепчущему озеру и огромные запасы руды в Кальдере. Понемногу поселение начало возвращаться к прежней славе. Сейчас это преимущественно торговый городок, товары в котором надолго не задерживаются. Корабли приходят регулярно и так же регулярно отплывают на юг. В последнее время Дальние Границы страдают от стычек с Храмом.

**Локации:**

* гавань
* торговые улицы
* аванпост Храма
* палатка Озрика
* дом Жаддара
* пещера контрабандистов
* дом Герберта
* Золотое Дно
* пещера с медведями
* обвал в северном тоннеле

**Персонажи:**

Жаддар, Озрик, Берк, Курт и Грим, Герберт, Блорт, Роса и Орин. Медведи: Пушок, Коготь и Слепец.

**Сюжетные узлы:**

1. Друг и предатель (вызволить друзей из плена контрабандистов)
2. Уговор дороже денег (договориться с Озриком о пропуске к раскопкам)
3. Золото для Озрика (украсть золото, пережить встречу с медведями)
4. Приструнить рыбаков (помочь Храму справиться с бунтом горожан)
5. Похищенный дьявол (вернуть украденную статую Умбры)

**25. Шепчущее озеро (обитель Сола)**

В южной оконечности Шепчущего озера расположилось центральное поселение Храма Солнца. Кроме собственно резиденции, которую монахи возвели в тот же год, когда пал Орден, здесь разместился целый комплекс сооружений и зданий, которые обслуживают её. Именно сюда свозят всех сирот и детей, которых во время походов отбирают в поселениях для службы и тренировок. Здесь проходит распределение по достижению ими определённого опыта и возраста. Отсюда расходятся приказы монахам в действующих Храмах, которые занимаются обучением и проповедями, тренировками и поддержанием порядка, а также изгнанникам на тракте и в Бездне, которые планируют и реализуют чудеса во имя демона Умбры. Две стороны Храма здесь представляют собой единое целое.

Локации:

* укрепления
* резиденция Сола
* ферма броннов
* бараки
* дома монахов
* дома наставников
* группа сталагмитов
* скрытый тоннель
* затонувшие статуи Умбры
* статуя неизвестной женщины

Персонажи:

Клорт, Гуннар, Ангрид и Хельга, Флетч, Керби, Анна, Сол.

Сюжетные узлы:

1. Теплый приём (найти способ проникнуть за Стену)
2. Разъярённые звери (усмирить сбежавших броннов)
3. Святая брань (выслушать поссорившихся монахинь)
4. Демон из мрака (выслушать историю Флетча)
5. Изгнанный ученик (помочь Керби вернуться в резиденцию)
6. Ведьмовской заговор (попытаться привести Талиесина в чувства)
7. Поддержка Храма (договориться с Храмом о перемирии и взаимопомощи)
8. Вопрос Ульберта (дать Ульберту выговориться перед старым другом)
9. Ханна и Дракон (проверить правду о затонувшей статуе женщины)

**26. Разлом**

На пути к Кальдере шахтеры из Предела обнаружили огромную пещеру, богатую месторождениями железной руды и угля. Но распорядиться ей не удалось, - задолго до их прибытия здесь уже были лагеря изгоев и разбойников. И хотя чаще всего они просто спорят между собой за территорию, добывать руду в здешних местах крайне сложно, - из-за постепенно расширяющихся глубоких провалов, из которых доносятся жуткие звуки. Шахтёрам из Предела достался лишь небольшой клочок земли в южной оконечности пещеры, где они и возвели свои немногочисленные дома. Чтобы поддержать мирные отношения с лагерями разбойников, шахтёры соорудили таверну, в которой угощают их бесплатной едой и выпивкой в обмен на оборону и доступ к рудникам.

Локации:

* лагерь шахтёров из Предела
* лагерь изгоев
* таверна «Перекрёсток»
* рынок
* лагерь грачей
* лагерь разбойников
* костёр заплутавшего стража
* провалы

Персонажи:

Стен и Густав, Сильвия, Ворон и Сова, Жгоггр, Амадей, Чекан, Топор и Зуб, Калеб, Оргард и Актиопея.

Сюжетные узлы:

1. Обед для мужа (доставить горячую еду Стену)
2. Дневная норма (помочь ленивым шахтёрам добыть руду)
3. Драка на перекрёстке (узнать причину ссоры между лагерями изгоев)
4. Красота и уродство (выслушать историю Жгоггра)
5. Пострадавший страж (помочь Амадею раздобыть отнятую экипировку)
6. Борьба за территорию (помочь грачам изгнать разбойников)
7. Борьба за территорию (помочь разбойникам изгнать грачей)
8. Кошмарный сон (пережить ночь в таверне «Перекрёсток»)

**27. Кальдера**

Благодаря близости к Торговому тракту и богатству руд Кальдера отыгрывает важную роль в политической игре Подземья. Расположив свой офис в Пределе, Храм остался практически не при делах. Тем не менее, половина добытой руды уходит к ним, а на раскопки в Кальдере приводят всё новых рабов из Храма. Пока рабы под наблюдением надзирателей машут кирками, на скале над ними солдаты тренируются устанавливать порядок, казначеи считают добычу, а начальник принимает гонцов и передаёт послания в Предел.

Локации:

* рудники
* костры надзирателей
* офис Кальдеры
* палатки казначеев
* бараки
* яма для тел
* пещера рабов
* логово убийцы
* укрытие отшельника

Персонажи:

Фредерик, Зангрейн и Сигберт, безымянный отшельник, Гретхем и Эспер, Оггард, Бронвик и Сейд, Нарг, рабы, надзиратели, солдаты.

Сюжетные узлы:

1. Экспедиция в Кальдеру (передать послание из Предела)
2. Недостача в казне (вытрусить золото из рабов)
3. Рай в аду (выслушать историю старого отшельника)
4. Под напором обстоятельств (убедить Фредерика не беспокоить местных)
5. Бунт в кальдере (помочь надзирателям усмирить рабов)
6. Грязная работа (сбросить тела изнурённых рабов в Дыру)
7. Кровная месть (отомстить Наргу за смерть Имира или выслушать его)

**28. Пыльные равнины**

Здешние земли Подземья всегда были крайне суровыми и не прощали ошибок местным жителям. Здесь обыкновенная вода ценится на порядок выше, чем еда, золото, иногда даже люди. Озёра, реки и ручьи постоянно находятся в замёрзшем состоянии, и добыча воды превращается в довольно трудоёмкое и опасное занятие. Тем не менее, ледорубы всё-таки изобрели способ добывать лёд и доставлять его в северные поселения. Пыльные равнины привлекли северян благодаря Ледяному озеру, богатому источнику льда. Не имея нужды и особого желания добывать руду, они сумели прижиться с шахтёрами, которые обосновали своё поселение в южной части Пыльных равнин. Что ещё важнее, местный источник власти, Совет Семерых, занимает важное положение в политических игрищах Подземья и Поверхности, хоть и скрывает это от большинства жителей поселения, часто ради их же собственного блага.

**Локации:**

* лагерь шахтёров
* кузница
* рудные горы
* Лабиринт
* Совет Семерых
* глубокие тропы
* поместье Кронна
* песчаные осыпи
* ферма броннов
* грибные сады
* лагерь ледорубов
* Замерзшие ручьи
* Ледяное озеро
* хранилища льда
* кладбище
* засыпанные здания

**Персонажи:**

Тень, Горн, Варг и Мирра, Раствик, Гром, Флокси, Эльберт, Дарий, Сибилл, Бруно и Аделаида, Кронн, Нирра, Марвин, Далгрин и Эйтр, Эльза и Патрик.

**Сюжетные узлы:**

1. И у стен есть уши (узнать, что замышляет Совет)
2. Спрятанное сокровище (найти в Лабиринте тайник шахтёров)
3. Старый друг лучше новых двух (отметить встречу с Раствиком)
4. Испытание Совета (заслужить доверие семи участников Совета)
5. Семейная реликвия (добиться расположения Кронна)
6. Секреты прошлого (выслушать историю и планы Кронна)
7. Звери тоже люди (раздобыть корм для животных)
8. Цена выживания (помочь ледорубам организовать караван)
9. Кража урожая (оправдаться перед грибниками за еду для животных)

**29. Замерзшие ручьи**

Северяне давно превратили Замерзшие ручьи в торговый маршрут, по которому медленно движутся запряженные броннами повозки, гружённые кубами льда и всевозможными товарами. Берега ручьёв завалены грудами груза, ожидающими своей очереди. Это достаточно оживлённое место, караваны следуют на Север и к Пыльным равнинам, рабочие загружают и разгружают повозки, странники и барды проходят мимо или разводят костры для привала, торговцы из Клосса продают шкуры и покупают необходимые припасы, учёные исследуют окрестные земли.

**Локации:**

* северная тропа
* южная тропа
* глыба льда
* арка моста
* костёр диверсантов
* костёр Ларса
* лагерь Вальтера

**Персонажи:**

Нуррг и Флетч, Ларс, Озра, Клауд, Вальтер, Калеб и Брокс.

**Сюжетные узлы:**

1. Неожиданный обвал (помочь разобрать ледяной обвал)
2. Нетрезвые работники (устроить выговор пьяным работникам)
3. Охотник и Варг (выслушать историю из охотничьей жизни Ларса)
4. Сердце камня (помочь Озре добыть камень из недр ледяной глыбы)
5. Торговый договор (помочь Клауду договориться о поставке еды)
6. В сказке ложь… (проводить Вальтера в Клосс)

**30. Клосс**

Поселение скотоводов и шахтёров, которые ранее выращивали броннов и добывали железную руду для производства оружия и доспехов для нужд армии Ордена. Месторождения рудников быстро иссякли, Орден распался, и жителям пришлось приспосабливаться к новой жизни. С упадком центральной власти жители пытаются выжить, отправляя торговцев с наёмниками для обмена шкур на еду. Как насмешка, по всему поселению в последние годы поросли яркие ядовитые грибы, сводящие с ума голодающих жителей. Сложное положение вынуждает местных жителей торговцев заниматься мародёрством, собирая пожитки погибших и в заброшенных домах. На момент событий Клосс находится под покровительством Храма, поэтому проблем с разбойниками практически не имеет. Тем не менее, в вопросах провизии Храм не помощник.

***Локации:***

* Призрачная река
* Призрачный каньон
* ферма Освальда
* ферма Гуннара
* грибные поля
* башня вождя
* заброшенная кузница
* скрытая пещера
* выработанные шахты
* таверна Элизы
* хранилище еды
* лагерь Мары

***Персонажи:***

Освальд и Гуннар, Клауд и Гирион, Грим, Мара, Холкс, Эбигейл, Лобарт.

***Сюжетные узлы:***

1. Чьи бронны крепче? (разрешить спор фермеров)
2. Неудачная сделка (оправдать Клоуда перед вождём)
3. Процветание и забвение (выслушать историю старого кузнеца)
4. Лекарство от лихорадки (помочь Маре вылечить местную жительницу)
5. Борьба за землю (решить проблему конкурирующих фермеров)
6. Дружба навеки (устроить праздник для примирения)
7. Еда по талонам (защитить хранилища еды от взбунтовавшихся жителей)

**31. Логово Мисти**

Пещера под покровом вечного тумана, ставшая убежищем бывшего чемпиона Колизея Мисти и её банды грачей. Это место привлекло её по причине удалённости от остальных городов и рельефа, подходящего для обороны. Со временем сюда начали стекаться наёмники и солдаты с ближайших поселений. Несколько боевых групп в логово Мисти отправил Сол, сюда также прибыли пираты, разбойничьи группы и изгои, звероловы Каменного леса и гладиаторы из Колизея. Под опытным руководством Кронна они готовятся к прорыву на Поверхность.

**Локации:**

* северный тоннель
* южный тоннель
* лагеря грачей
* клети Молнии
* медвежья ферма
* башни лучников
* ферма варгов
* гладиаторская арена
* палатки лекарей
* кузница
* хранилища еды
* тропа испытаний
* площадь

**Персонажи:**

Капкан, Ларс, Гром и Фланн, Ольгерд и Молния, Квентин, Ангрес и Вилья, Бран, Зигфрид и Ульрик, Кассандра и Талиесин, Гутторн и Ферронд, Ульберт и Рамона, Мисти, Сол и Джейд, Джеффри, Кронн.

**Сюжетные узлы:**

1. Капкан и медведь (выслушать историю Капкана)
2. В последний бой (пережить пьянку с грачами)
3. Звери в клетях (помочь дрессировщикам усмирить буйных зверей)
4. Взрывные эксперименты (усмирить безумного пиротехника Квентина)
5. Идеальная мишень (пережить встречу с лучницами)
6. Сила и честь (выдержать поединки с гладиаторами)
7. Свадьба бардов (участвовать в свадьбе Кассандры и Талиесина)
8. Пиво для пиратов (раздобыть алкоголь для пушкарей)
9. Порядок и хаос (помочь лекарям подготовить припасы)

10. Трибунал (добиться расположения Мисти, Сола и Джейд)

11. Путь (выбраться живым из полосы препятствий)

12. Право на место под солнцем (обсудить планы Кронна)

**32. Озеро Пустоты**

Озеро Пустоты издавна считалось проклятым местом. Находясь неподалёку от Соррога, оно всегда приманивало к себе отъявленных негодяев всех мастей. Здесь находили пристанище контрабандисты, разбойники и мародёры, которые совершали отсюда бесконечные вылазки на Соррог и дальше, на запутанные тропы Торгового тракта. Карательная экспедиция Ордена, а затем и Храма помогла справиться с этой проблемой, но ненадолго. Поэтому было решено устроить обвал и заблокировать их по ту сторону. Недолго думая, так и сделали. На долгое время про озеро Пустоты забыли. Впервые за долгое время люди увидят эти места вновь.

Локации:

* каменистое побережье
* выработанные шахты
* пустая деревня Вершины
* обзорная площадка
* опустевшие дома
* костёр Призрака

Персонажи:

Одинокий рыбак, потерянный ребёнок, сгорбленный карлик, Призрак, группа Омега.

Сюжетные узлы:

1. Что-то в пустоте (узнать историю рыбака)
2. Потерянный ребёнок (помочь заблудившейся девочке)
3. Мёртвый город (расспросить карлика о происходящем)
4. Пророчество (выслушать невнятное бормотание Призрака)
5. Предательство Кронна (выжить в бою с группой Омега)
6. Безумие и мрак (бежать на север Подземья)

**33. Поверхность**

***Города и земли за пределами карты:***

**Восток:**

**Пограничная Пустошь** – крупный регион в северо-восточных землях Подземья, ранее был усеян густонаселёнными городами и посёлками, но после оккупации силами Ордена и партизанской войны, придушенной испытанием термоядерного оружия и заражением ближайших водоёмов отработанной водой, доставленной с атомных станций поверхности, регион практически опустел. В настоящее время эти до сих пор очень опасные места посещают только безрассудные бродяги, пытающиеся выживать мародёрством, и дикие животные, которые вернулись в родные места после того, как оттуда ушли люди. Уж для кого, а для зверей руины заброшенных зданий давно опустевших городов Пограничная Пустошь стали родным домом.

**Скарр** – достаточно большой город посреди Пограничной Пустоши, раньше был очень важным торговым поселением, в котором встречались богатые торговцы с окружающих городов и деревень. Долгое время находился под осадой армии Ордена, но самоотверженные партизанские движения северных союзников из Хиссбурна и прилегающих территорий не позволяли прибрать город к своим рукам целиком. Орден принял вынужденные меры, и с тех пор окрестности Скарра загрязнены отработанной водой из атомных станций, захороненных в Подземье по приказу исследовательского комплекса.

**Топи** – группа взаимосвязанных озёр и рек в пещерном комплексе к востоку от замка Ордена. Местные жители умудрились построить высокие жилые дома на сваях и связать их сетью деревянных площадок и верёвочных мостов. Для перемещения по городу чаще всего пользуются небольшими лодками. Недалеко от города находится потухший вулкан, жерло которого ранее применяли для выращивания всевозможных растительных культур. В настоящее время место заражено радиоактивными отходами, а жить здесь остались лишь мутанты, давно привыкшие к подобным условиям, и отчаянные люди, которые плевать хотели на собственную безопасность.

**Скалистое Ущелье –** сезонное поселение дикарей к востоку от Топей. Сеть запутанных тоннелей и пещер по обе стороны широкой реки с бурным течением превратили в обиталища для жителей окрестных земель. Полукруглые здания, засыпанные галькой и едва выделяющиеся на фоне скал, возведены на прочных утёсах, из которых выходят отличные площадки для наблюдения за окрестными землями. Постоянная борьба за ресурсы и женщин вынуждает дикарей уделять особое внимание обороне, поэтому здания даже изнутри оборудованы так, чтобы при необходимости стать небольшим укреплённым фортом. Связанные сетью запутанных пещер, утёсы послужили превосходными площадками для строительства. С каждым годом зданий в поселении становится больше, а Скалистое Ущелье понемногу превращается в крупный город.

**Кридрун –** сезонное поселение племени дикарей внутри осыпавшейся открытой шахты. Находится под открытым небом, но из-за резких отвесных склонов карьера ни один местный житель не смог собственными глазами увидеть, что именно происходит за его пределами. Впрочем, они особо и не интересуются этим. Их религиозные верования гласят, что их поселение и есть весь мир, а всё, что находится за пределами Кридруна, - это беспросветный мрак, из которого он был соткан. Редкие воздушные суда, пролетающие над ними, они считают посланниками богов, знаменующими очень важные события. Иногда у шахт проходят люди, одинокие или в небольших группах. Увидев крохотные тёмные силуэты на краю своего мира, дикари прячутся в пещеры, искренне веря в то, что навлекли на себя гнев духов предков.

**Запад:**

**Твердыня** – оборонная крепость на пограничных землях между землями Гавани и варварскими землями центральных регионов Подземья ранее часто переходила из рук стражей к варварам и обратно. На момент событий книги в столице происходят довольно запутанные события, знаменующие переворот и передел власти. Императора давно не видели в замке, а дворяне распустили личную гвардию и отправили городские патрули стражей подальше от города, с целью избежать их влияния на происходящее. Поэтому стражам Гавани не осталось иного выхода, кроме как превратить эту крепость в свою штаб-квартиру. Твердыня стоит посреди важных троп Торгового тракта, что даёт стражам возможность собирать подати с проходящих путников. Собранные деньги они тратят на укрепление стен, провизию и экипировку для наёмников.

**Гавань** – протяжённый город на западе, расположенный у берегов огромного подземного моря. Это столица одноимённой империи, постепенно приходящей в упадок из-за беспорядочных решений правителей, никогда не прекращающейся подрывной деятельности шпионов Квирра, и отсутствия серьёзного внешнего врага. В первую очередь город известен знаменитыми стражами, которые в далёкие прежние времена сумели остановить беспощадную братоубийственную войну, развязанную Орденом. В настоящее время это крупнейший культурный центр в Подземье, в котором искусству, морали и рыцарской чести уделяют особое внимание. Гавань применяет искусство не только забавы ради, но и для культурной экспансии на соседние земли. Большинство бардов и актёров, шутов и танцоров, певцов и циркачей родом из Гавани и окрестных городов. В местных тавернах можно нанять лояльных рыцарей для охраны, а наставники в военных академиях предлагают обучить смышлённых новичков новым полезным навыкам и умениям.

**Скала** – небольшое рыбацкое поселение, выстроенное на скалистом утёсе над тихими водами Внутреннего моря. Этот город – живой свидетель трагических событий войны с Орденом. Здесь произошёл набег варваров, разрушивший весь город до основания. Оккупанты собрали мирных местных жителей на вершине утёса, который и ныне служит за площадь, и, угрожая им копьями и пиками, всех до единого столкнули в бушующие воды Внутреннего моря. Под защитой стражей, в настоящее время город начинает потихоньку оживать, развивать простые торговые отношения с соседними поселениями, проводить культурные мероприятия с участием приглашённых гостей из Гавани, даёт приют детям-сиротам из ближайших лабиринтов Торгового тракта, обучает их всяческим ремёслам и воинскому искусству.

**Лунные Тропы** – мрачный город посреди варварских земель в юго-западном регионе Подземья, в котором пристанище нашли тёмные личности различных мастей. Большинство местных жителей страдают от психических заболеваний, в связи с постоянным употреблением наркотических веществ. Здесь возведены несколько борделей, местные наркоторговцы распространяют «лунный сахар», а правила жизни в окрестностях устанавливает могущественная гильдия убийц и многочисленные бандитские группы, которые подражают ей. И всё же город славится и другой стороной медали. Здесь находится наиболее известная во всём Подземье кузница, в которой с давних пор изготавливали потрясающего качества оружие для нужд армии Гавани, а также легендарная школа боевой акробатики, в которой обучались многие герои времён прошедшей войны Гавани и Ордена.

**Юг:**

**Рой –** сезонное поселение дикарей в многоярусной пещере на пограничных землях юго-запада. Серые зоны не входят в подчинение ни одного из союзов и не охраняются торговым протекторатом, поэтому в здешних местах правят совсем другие законы и правила. Рой – это крупное поселение, несмотря на то, что жилых домов в здешних местах как таковых нет ни единого. Для этих целей племена приспособили десятки разломов и пещер, усеивающих пещерный комплекс снизу доверху. Пещеры большей частью запутанные и многоярусные, часто выходят на поверхность. Местные жители пользуются этой особенностью для защиты от многих нежелательных гостей, незаметно атакуя их отовсюду с помощью дротиков. Обычно проводят дни напролёт в многочисленных пещерах, выбираясь в центр комплекса только для охотничьих ритуалов и традиций.

**Исград –** технологический центр, в котором проживают инженеры, рабочие и наёмники. В академии обучают горящих страстью новичков из многих соседних поселений, в экспериментальных центрах испытывают всяческие изобретения, а в укреплённом оборонном штабе планируют далеко не только оборонные, но и наступательные действия. Довольно часто академия организует вооружённые экспедиции, которые обыскивают ближайшие лабиринты и поселения Торгового тракта в поисках важных ресурсов и документов. Инженеров Исграда вряд ли можно назвать фанатичными, но если они посчитают какие-нибудь ресурсы или сведения имеющими ценность, то уж точно не пожалеют ни сил, ни средств, чтобы заполучить их. Они не молятся на обнаруженные артефакты и документы из поверхности, а сразу же пытаются приспособить их к делу. Из раздобытых материалов инженеры Исграда создают всяческие технические устройства и изобретения. Бесполезные громадятся в многочисленных хранилищах, толковые уходят на массовое производство и продажу в другие высокоразвитые города. Тайные связи с ними позволяют обмениваться документами и артефактами, а созданная боевая техника – проводить оборонные и наступательные действия.

**Оазис –** очень богатый регион в далёких южных землях Подземья. В первую очередь земли Оазиса известны крупными торговыми городами и рудниками с месторождениями очень редких драгоценных камней. В здешних местах особым уважением пользуются опытные ювелиры, а изготовление колец, талисманов, амулетов, ожерелий и подобных ювелирных изделий, а также инкрустация драгоценных камней в изделия местных ремесленников, оружие и доспехи купленных на невольничьих рынках солдат богатых купцов и гвардии шаха считается наиболее важным источником дохода большинства крупных городов в Оазисе. Регион также славится проворными и ловкими наёмниками, которые носят лёгкие тканевые доспехи с вшитыми стальными пластинами и обматывают головы широкими полосами ткани, оставляя открытыми лишь глаза.

**Аграмонт –** город купцов и ювелиров в Оазисе, прежде всего известный едва ли не единственной в Подземье невольничьей ареной и невольничьим рынком, на котором продают обученных рабов, пойманных в окрестных землях. По этой же причине в местных лабиринтах Торгового тракта редко когда встречаются бродяги, мародёры и разбойники. Здесь можно приобрести слуг для домашнего хозяйства, рабочих для строительства, добычи руды, охоты и рыболовли, и других подобных целей, солдат для сопровождения и обороны, рабов и рабынь для личного пользования. Город находится в жерле давно потухшего вулкана. Благодаря неиссякаемому источнику солнечного света, запасам золотой руды и драгоценных камней, развитым торговым связям с окружающими поселениями местные богачи обзавелись собственными садами и плантациями, на которых рабы выращивают всяческие растения и плодовые деревья. Урожай, наряду с изделиями из металла и драгоценных камней, поставляют в Гавань и, гораздо реже, в Торговую гильдию.

**Бастион –** крепость к северу от Аграмонта, предназначенная для обороны подступов к столице и действующим рудникам. Изначально город возник как несколько связанных между собой зданий. Постепенно они начали обрастать всё новыми коридорами и пристройками, расти в высоту и спускаться вниз, и со временем город вырос до невероятных масштабов. Чтобы сдержать агрессию дикарей из соседних земель, к Бастиону пристроили оборонные сооружения. С тех пор эта фантасмагорическая крепость считается наиболее укреплённым городом во всём Подземье. В своё время он стал свидетелем возникновения Ордена и его падения. Ему пришлось послужить последней оборонной линией при столкновении союзных армий и выживших беглецов из разваливающегося Ордена. Крепость известна нависающими башнями и десятками легенд и мифов про жуткие события, которые произошли в протяжённых лабиринтах под ней.

**Север:**

**Тронт –** пограничный город, разделяющий центральные земли Подземья от холодных и суровых северных земель. Образовался как форт, обороняющий северные земли от нападений армий Ордена. Постепенно военная роль канула в прошлом, в город съезжались мирные жители и возводили свои дома. Сейчас Тронт известен как пункт распределения льда, раздобытого в окрестностях, в том числе ледорубами в Пыльных равнинах. Это преимущественно поселение рабочих, в котором растапливают доставленные отовсюду хрупкие блоки льда, наполняют здесь же произведённые ёмкости для хранения воды и рассылают их в другие города по мере необходимости. Здесь же находятся цех охотников и цех портных, тесные взаимосвязи которых позволяют создавать потрясающего качества меховые изделия.

**Хиссбурн –** один из крупнейших городов в северных землях. В здешних местах никогда прежде не было столиц или чего-нибудь подобного, местные города всегда объединялись исключительно по принципу разделения труда. Многие северные города и посёлки по-разному относятся к вопросам экономического развития и обороны, а единственным городом, который объединяет их тонкими торговыми нитями, считается Хиссбурн. Сюда съезжаются охотники, звероловы и портные, которые торгуют выделанными шкурами и произведённой одеждой, дрессированными питомцами и ездовыми животными. Большим влиянием в городе пользуется военная академия времён Ордена. С малых лет здесь обучают всех без исключения мальчиков и девочек сражаться, производить оборонные и наступательные действия. А выносливые воины-северяне, выпускники академии, в своё время помогли союзным войскам справиться с Орденом. Поселение также славится достойными ремесленниками и опытными кузнецами, которые производят качественную тяжелую экипировку и холодное оружие.

Инеистый Пик – высокая гора вблизи Хиссбурна, с вершины которой весь город виден, как на ладони.

**Аттрес –** один из многих приходящих в упадок посёлков в далёких северных землях. Деревня известна в первую очередь знаменитым охотником Атреем, в честь которого ей дали новое название. В одиночку, без экипировки и с коротким кинжалом в руке он сразил огромного медведя, который бросился на караван торговцев с южных земель. Это позволило спасти честь цеха торговцев и поспособствовало укреплению торговых связей между северянами и южанами. В честь Аттрея был сооружён первый в северных землях цех охотников, вокруг которого постепенно начало образовываться поселение. И хотя местный цех давно как пришёл в упадок, местные жители всё ещё хранят воспоминания о былых временах и славе знаменитого охотника.

**Рэйвинг –** небольшой провинциальный городок, образовавшийся как временное поселение свободных ремесленников и торговцев на границе между северными и восточными землями Подземья. Вспышка преследований в Хиссбурне привела к тому, что многие ремесленники и торговцы свернули свою деятельность в городе и убрались прочь. Обосновавшись в пустующем пещерном комплексе рядом с Пограничной Пустошью, подальше от посторонних глаз и поближе к бесчисленным запасам ресурсов и строительного материала. Они надеялись жить по своим установленным правилам и законам, но посланный в погоню отряд берсерков из Хиссбурна быстро изменил их точку зрения. Сейчас здесь обитают преимущественно ремесленники и обслуживающие их торговцы, которые хранят произведённые товары и доставляют их в другие поселения. Материалы для ремесла горожане берут прямиком среди опустевших улиц в разрушенных городах на Пограничной Пустоши, при этом их не смущает даже высокий радиационный фон.

***Сословия:***

**Жители:** Это простые мужчины и женщины различного возраста и профессий, а также дети, с утра до вечера выполняют неукоснительный долг, заботясь о семье, работая и отдыхая, тренируясь, обучаясь и играя. Участвуют почти во всех событиях.

**Солдаты:** К всеобщему сожалению, даже побег в Подземье не прекратил насилие и войны. Многим вождям поселений мало было своей власти, они жадно поглядывали в сторону соседних поселений, снаряжали и вооружали людей, давали им цель, а сами сидели в сторонке, пока те отдавали свои жизни ради призрачных успехов. Стражники и патрульные солдаты, пехота и всадники на броннах, лучники, стрелки и пушкари, оборонные отряды, боевые группы и агенты, бандитские группы и объединённые армии, - разнообразие солдат в Подземье поражает воображение.

**Наёмники:** Торговый тракт, соединяющий разрозненные поселения Подземья, приносит высокие доходы бродячим торговцам и представителям Торговой гильдии. Но в коридорах часто встречаются опасности, о которых они и не догадываются. Чтобы избежать их и хоть как-нибудь защититься от банд разбойников и опасных бродяг, торговцы нанимают опытных бойцов для сопровождения, обеспечивают их едой и платят деньги. Иногда наёмников берут в помощь богатые путешественники.

**Вожди:** Обладают законодательной, судебной и исполнительной властью в поселениях, раздают приказы патрульным солдатам и дозорным, следят за наличием припасов, устанавливают кодексы правил и назначают ответственных за их исполнение. Часть деревень обходится без них, власть держится на авторитете отдельных жителей. В некоторых управляют несколько человек. Общепринятое решение обязательно для исполнения.

**Хранители:** Некоторые жители всю жизнь посвятили поиску сведений о былой жизни на поверхности. Чтобы сведения не исчезли, один из них организовал особую группу, которая принимала сирот, обеспечивала их кровом и едой, а те выполняли для неё несложную работу и впитывали сведения о прошлом. Часть из них посвящала всё своё время сохранению и поиску новых знаний, остальные же искали судьбу в других сферах жизни.

**Учёные:** Кроме одиноких охотников за знаниями, в Подземье существуют объединения учёных, университеты и академии. Сфера их деятельности довольно широка. Некоторые занимаются изучением технологий добычи минералов, некоторые собирают артефакты и документы с Поверхности и пытаются воссоздать технику, некоторые занимаются сугубо бытовыми вопросами.

**Торговцы:** Если поселение занималось, например, скотоводством, но не обладало опытным кузнецом, оно могло отправить караван торговцев с обороной на торговый путь, чтобы выменять шкуры, мясо и живность на нужные товары. Часто торговцы оказывались мишенью для разбойников и мародёров, им не всегда удавалось вернуться живыми и невредимыми из походов.

**Рабы:** Иногда удача покидала местных жителей окончательно, и они попадали в плен к бандам разбойников или варварам. Либо же, если не оставалось ни капли силы воли, сами отдавались на милость хозяев. В Подземье рабским трудом пользовались довольно часто. Это касается изгнанных в Бездну монахов, рабов на рудниках Кальдеры, похищенных людей в Квирре и на Мюрке, невольников из Аграмонта или девушек из борделей Лунных Троп. Местная власть по-разному относится к рабовладению. Иногда пытаются всячески бороться с устоявшимися традициями и оплачивают услуги наёмников из других поселений, иногда просто закрывают глаза на происходящее, иногда требуют дополнительную плату и поддерживают рабовладельцев.

**Изгои:** В Подземье не всегда всё оканчивалось сладко для жителей. Тем, кто не вписывался в рамки устоявшегося общества, приходилось уходить прочь. Часто они бродили между городами в поисках нового дома, иногда просто зарабатывали в городах и жили в обществах изгоев в тоннелях. Некоторые примыкали наёмниками к бродячим торговцам, вступали в оборонные отряды либо послушниками в Храм. Другие попадали в плен во время набегов или сами переходили на сторону тьмы и становились разбойниками, пиратами, контрабандистами и мародёрами.

**Мародёры:** Иногда жизнь прижимает так, что приходится подбирать то, что лежит не там, где положено. Это касается обломков разрушенных караванов, останков тел на полях сражений, руин городов и опустевших домов. Любые ценные припасы в подобных условиях никогда не бывают лишними.

**Разбойники:** Некоторые изгои объединилась в группы, которые промышляют вооружёнными грабежами одиноких торговцев и караванов, отбирают пожитки и товары, и отправляют подставных лиц для продажи добычи. Крупные банды Подземья выросли в разбойничьи посёлки, большинство работы в которых выполняют рабы, а местные живут, наслаждаясь весельем, попойками и потасовками в тавернах и борделях.

**Контрабандисты:** Это своеобразные посредники между бандами разбойников, скупают краденное в одних регионах Подземья, доставляют караванами в другие регионы, и продают разбойникам уже здесь. Обычно пользуются услугами изгоев и мародёров, сами предпочитая оставаться в тени. За пригоршню медных монет и кусок мяса те частенько готовы обокрасть бродячего торговца или даже караван.

**Храм Солнца:** Чтобы обезопасить себя и своих родных, многие жители выбрали путь послушников. Некоторым выбора не оставили. Боевые группы Храма часто вторгались в поселения за человеческим ресурсом. В основном забирали юных детей, которые годились для серьёзной работы, но были достаточно малы, чтобы их можно было перевоспитать. Никто точно не знает, сколько именно храмовых комплексов находится в собственности обители Сола. Но Храм не жалуется на недостаток рабочей силы, еды, оружия и любых строительных материалов, его представители часто приходят с требованиями к вождям и возвращаются с тем, чего хотят. Храм распространяет религию с помощью организованных школ и сиротских приютов, написанных по заказу книг и нанятых актёров из Коллегии, а также подкрепляет страх жителей перед демоном Умброй. Лидер Храма, которого всегда называли Солом, обладает достаточно большой властью в этой части Подземья, в основном благодаря огромным запасам ресурсов и мощным военным подразделениям.

**Магистрат Квирра:** Орган власти в Квирре, подчиняющийся королю. Здесь заседают советники, чьи сферы деятельности разделены с учётом их опыта. Обычно прежние короли Квирра прислушивались к советам магистрата, но нынешний король предпочитает единоличную власть и всячески старается умалить роль магистрата своим авторитетом.

**Фанатики Квирра:** Ученые из университета Квирра посвятили всю свою жизнь тому, чтобы найти способ вернуться на поверхность и обосновать поселение. С этой целью они собирают все артефакты и документы, которые только могут добыть, изучают их и с переменным успехом пытаются воссоздать устройства с поверхности. Есть и другая сторона медали. Фанатики не брезгуют любыми возможностями для достижения целей. Они охотятся на зазевавшихся путников и ставят эксперименты над их телами. Им не составит труда похоронить под сводами несколько десятков человек ради коробка спичек с поверхности или устроить обвал без предупреждения. Они пытаются достичь цели доступными им средствами, в том числе обращениями к жертвоприношениям. Они похищают людей и приносят их в жертву духам мёртвых в обмен на благоволение богов их научным изысканиям. Тела убитых хранят в пещерах и подземельях под лабораторией. По словам Вильмы-двойника, «Не смей попадаться им на глаза, таких, как ты, они на завтрак сотнями едят! Но коль ты уж не желаешь оставить прошлое в прошлом, только они смогут подсказать тебе путь».

**Орден:** В прошлом крупнейший центр власти Подземья, в настоящий момент разбит наголову. Последние странствующие рыцари пожилого возраста бродят по всему Подземью и рассказывают крупицы знаний о бывшей славе Ордена. В своё время развязал тотальную войну и подчинил больше половины жителей Подземья, выжег множество поселений и уничтожил огромное количество населения. Тысячам рыцарей в цельных латах на броннах, боевой технике Исграда и ордам стрелков мало кто мог противостоять, они легко разбивали оборону противников и занимали города. К тому же поддержка с Поверхности лишала другие города возможности нанести адекватный ответ. Впрочем, и на них была управа. Отчаянные люди обрушивали своды, погребая под ними себя и врагов. Долгое время правление подземной империи длилось без сучка, без задоринки, но постепенно власть Ордена начала угасать, в особенности из-за неослабевающих повсюду вспышек партизанской войны. Храм воспользовался озлобленностью людей к Ордену и постепенно переманил их на свою сторону пряником. А вместе с ними и его роль.

**Гавань:** В прошлом процветающая западная империя, в которой в настоящее время назревают серьёзные перемены. Конфликты на границах приводят к тому, что огромные куски территории начинают откалываться от центра и провозглашать свою независимость. Торговые договора с Хиссбурном давно как устарели, шпионы всё чаще Квирра вмешиваются в политические игрища императора, а все пути к южным городам, Бастиону и Аграмонту, перекрыты серой зоной, подконтрольной Лунным Тропам и диким варварам центрального Подземья. На этом безрадужном тле в столичном дворце императора начинают разгораться споры и конфликты со стражами Гавани, которые всегда обладали куда большей властью, нежели у самого императора и его дворян. Постоянные столкновения с пиратскими группировками в водах Внутреннего моря, лишают возможность нормально пользоваться торговыми маршрутами между прибрежными поселениями, а растущая в последнее время активность проклятой флотилии пиратов под предводительством Асмодея и его «Костяного владыки» только усугубляет положение. В таком незавидном положении Гавань находится на момент начала событий трилогии.

***Предметы и объекты:***

***Одежда:***

лохмотья

штаны

брюки

рубахи

платья

блузы

накидки

плащи

рясы

тоги

куртки

рукавицы

сапоги

сандалии

повязки

шляпы

маски

***Доспехи:***

одежда со вставками

кожаные, кольчужные, стальные

нагрудники

перчатки

наголенники

сапоги

шлемы

щиты

***Украшения:***

кольца

амулеты

ожерелья

талисманы

браслеты

знаки отличия

***Оружие:***

*Подручные:*

мётлы

лопаты

вилы

факелы

грабли

мотыги

ломы

*Метательное:*

камни

ножи

топорики

дротики

звёзды

*Холодное:*

кинжалы

ножи

мечи короткие

мечи длинные

топоры одноручные

топоры двуручные

копья короткие

копья длинные

копья обрезанные

*Стрелковое:*

луки

арбалеты

*Огнестрельное:*

револьверы

пистолеты

дробовики

обрезы

автоматы

винтовки

*Взрывоопасное:*

динамит

дымовые шашки

*Оружие массового поражения:*

атомная бомба (воспоминания)

***Техника:***

пушки

торговые повозки

шахтёрские повозки

драккары

лодки рыбацкие

лодки пиратские

корабли торговые

корабли пассажирские

автомобили легковые (уничтоженные)

автомобили грузовые (уничтоженные)

танки (уничтоженные)

***Еда:***

*Ингредиенты:*

соль

сырое крысиное мясо

сырое броннье мясо

сырое медвежье мясо

сырое мясо коррга

сырое мясо кабана

сырое мясо варга

сырой окорок варга

сырой окорок кабана

человеческое мясо (каннибалы на Мюрке)

грибы съедобные

грибы ядовитые

молоко броннов

яйца корргов

рыба сырая

зерно

мука

*Блюда:*

*ж*ареное крысиное мясо

жареное броннье мясо

жареное медвежье мясо

жареное мясо коррга

жареное мясо кабана

жареное мясо варга

жареный окорок варга

жареный окорок кабана

жареная рыбина

сушёная рыбина

сушёное броннье мясо

стейк из бронньего мяса

колбаса из бронньего мяса

котлеты из бронньего мяса

похлёбка с яйцами корргов

уха с рыбой и картофелем

булочки с бронньим мясом

булочки с яйцами корргов

*Напитки:*

вода

горячий чай

рассол

*Алкогольные напитки:*

пиво

вино

грог

ром

**Другое:**

гвозди

уголки

кресало

кирка

кузнечный молот

стальные заготовки

курительная трубка

съедобные грибы

ядовитые грибы

ржавый револьвер

удочка

наживка

крючки

леска

грузило

книги

бумаги

фонарь

древесина

столовые приборы

тарелки

миски

ложки

вилки

стаканы

кубки

кружки

лютня

лира

фотография

фотоаппарат сломанный

револьвер сломанный

коробка из-под макарон выцветшая

коробок спичек

образцы руды

железная

медная

серебряная

золотая

уголь

соль

драгоценные камни

аметист

сапфир

рубин

топаз

алмаз

**Заполняющие объекты:**

заборы и ограды

деревянная ограда

деревянный забор

деревянная опора

крепостная стена форта Ордена

крепостная стена обители Сола

частокол

кирпичная стена

груда предметов

груда оружия

груда доспехов

груда ржавого оружия

обломки обрушенного свода

груда каменной породы

груда железной руды

груда золота и драгоценностей

груда человеческих костей

куча золотых монет

груда бетона

насыпь песка

группа сталагмитов

обломки торговой повозки

осколки битого стекла

груда бутылок

груда мусора

куча досок

ящики

деревянный ящик

металлический ящик

ящик с припасами

ящик с рыбой

ящик с рудой

сундучок для ювелирных изделий

мебель

верстак

стол

стул

тумба

стеллаж

шкаф

стойка

стойка с оружием

стойка с доспехами

стойка для вин

дверь

деревянная дверь

металлическая дверь

металлическая решетка

деревянные ворота

металлические ворота

лестница

каменная лестница прямая

каменная лестница с изгибом

металлическая лестница

кости и скелеты

человеческие кости

человеческий скелет

обгорелые человеческие кости

обгорелый человеческий скелет

крепление для факелов

стойка для факелов

кандалы для заключённых

металлическая труба

припотолочная лампа

провода

ворот

блок льда

кипа книг

стопка бумаг

лавка

навес

котёл

костёр

грибное кольцо

штыри с тряпками

деревянный трап

деревянный пирс

крепление для лодок

надгробная плита

**Основные здания:**

жилой дом

деревянный

деревянный полуразрушенный

деревянный недостроенный

кирпичный целый

кирпичный полуразрушенный

кирпичный недостроенный

руины деревянного дома

руины кирпичного дома

полуразрушенное многоэтажное здание

хранилище

хранилище еды

хранилище рыбы

хранилище руды

ледяное хранилище

палатка

палатка Рамоны

палатка ученицы

палатка разбойников

палатка лекарей

палатка монахов

палатка беженцев

палатка Роггона

палатка Озрика

палатка казначеев

сцена

амбар

ферма

кузница

казармы

рынок (крытый)

лавка торговца

стойла

загон

**Особые здания:**

таверна

таверна «У Элизы»

таверна «Аметистовый закат»

таверна «Серебряный кувшин»

таверна «Одинокая тропа»

таверна «Кость акулы»

таверна «Перекрёсток»

таверна «У Хребта»

таверна «Златрог»

*Андгар*

башня Оррика

рынок Андгара

склеп основателей

*Квирр*

университет

библиотека

школа

тюрьма

оружейня

плавильни

центр рудокопов

обсидиановые залы

металлургическая фабрика

общество учёных

мраморная статуя

*Торговая гильдия*

банк Уоррена

башня Остреда

склад рудокопов

руины поместья

кострище

*Бездна*

Колодец

верстак алхимика

поместье инженера

экспериментальный центр

конструкт «Умбра»

*Каменный лес*

арена

темница

зверинец

*Колизей*

дозорная сторожка

постамент для статуи

статуя

статуя Адамара, чёрного монаха

статуя Кипера, укротителя зверей

статуя Аока, праведного паладина

статуя Мисти, легендарной разбойницы

статуя Рагнара, яростного берсерка

статуя Лаэты, ловкой амазонки

*Пыльные Равнины*

Совет

трон Грома (наёмники)

трон Флокси (провизия)

трон Эльберта (земля)

трон Дария (южане-шахтёры)

трон Сибилл (северяне-ледорубы)

трон Бруно (внутренняя безопасность)

трон Аделаиды (внешняя политика)

поместье Кронна

*Врата*

Арка

трон Арбола

*Предел*

поместье Дрейка

поместье Валлейн

круг Предков

Девичьий обрыв

мраморная скульптура воина (неск.)

мраморная скульптура голубя

залы Хоррима

залы Освальда

офис Кальдеры

гильдия Археологов

башня руководителя

музей экипировки

музей артефактов

*Торговый тракт*

руины амфитеатра

хребет Зверя

форт Ордена

заброшенная лесопилка

*Ларг*

руины библиотеки

затонувший армейский центр

затонувшая оружейная башня

крыши затонувших домов

скульптура металлической птицы

*Скелл*

Ониксовый камень

Высокий Холм (театр с подвалом)

останки неизвестного чудища

*Мюрк*

башня Джека

дозорный маяк

*Обитель на Шепчущем озере*

резиденция Сола

затонувшая статуя

храмовый комплекс

церковь

казармы

спальни

келии

кухня

*Замёрзшие ручьи*

лагерь Вальтера

ледяная глыба

*Клосс*

палаты вождя

тайник вождя

*логово Мисти*

арена

стрелковая башня

*Поверхность*

разрушенный отель «Плаза»

ИК 164 «Подземье»

**Сооружения:**

мост

деревянный

каменный

верёвочный

арка из Замёрзших ручьев

алтарь

алтарь Солнца

алтарь Умбры

алтарь для жертвоприношений

статуя Умбры

ловушка

медвежья ловушка

нажимная плита

котёл со смолой

спусковой механизм для стрел и болтов

подъемный механизм для лезвий

клети

клети для корргов

клети для варгов

клети для медведей

***Персонаж:***

*Характеристики:*

*Сила*

*Ловкость*

*Выносливость*

*Интеллект*

*Харизма*

*Боевые:*

*Владение одноручным оружием*

*Владение двуручным оружием*

*Стрельба из лука*

*Стрельба из арбалета*

*Обращение с огнестрельным оружием*

*Обращение с метательным оружием*

*Мирные:*

*Добыча руды (разделённая на виды)*

*Переплавка руды (слитки и заготовки)*

*Зельеварение (яды и снадобья, рецепты местных)*

*Приготовление еды (рецепты местных)*

*Охотничьи навыки (добыча ингредиентов)*

*Рыболовные навыки (знания о видах рыбы)*

*Наблюдательность (эффективность добычи)*

*Знание языков (чтение документов)*

*Дрессировка (характеристики животных-спутников)*

*Экономия (эффективность торговли)*

*Убеждение (отношение нпс, реплики)*

*Картография (детальность зарисовки карты)*

*Акробатика (стили боя и передвижения)*

*Скрытность (подкрадывание, эффективность кражи)*

*Взлом замков (отпирание сундуков с помощью отмычек)*

*Взлом ловушек (ликвидация активированных ловушек)*

*Производство:*

*Изготовление снарядов (производство стрел и болтов)*

*Кузнечное ремесло (производство изделий из металла)*

*Обработка кожи (производство изделий из кожи)*

*Инженерия (производство технических средств)*

*Ловушки (производство ловушек и капканов)*

*Шитьё (производство изделий из ткани)*

Перки (ту ду):

Свойства с интересными названиями, + и – одновременно, влияющие на стиль (по типу F2). Влияют на характеристики, навыки, боёвку и реакцию НПС. Позволяют выбрать особые ветки решений в некоторых случаях (например, достаточная харизма + перк «актёрский талант» позволяет заговорить банкира и решить проблему мирно). И всё в таком духе. Без 1/3, 2/4 и чего-то подобного. 1 значит 1. Шутка...

***Фракции:***

**Храм**

*Состав: обитель на Шепчущем озере и храмовые комплексы по всему Центральному Подземью.*

*Вертикаль: послушник, младший монах, старший монах, дозорный, солдат боевой группы, командир боевой группы, советник, Сол.*

*Цель: обучать монахов, превратить большинство населения Подземья в паству, распространить религию с помощью кнута и пряника: миссионерских миссий, школ и приютов для сирот, финансовой помощи, строительства церквей и алтарей Солнца, а также запугиванию жителей с помощью могущественных боевых подразделений, поддержке легенды об Умбре, строительству алтарей и статуй, посвящённых демону, проведению спецопераций для ликвидации возможных угроз власти Храма.*

*Навыки: владение одноручным оружием, владение двуручным оружием, сила, приготовление еды (рецепты поварих)*

**Банда грачей**

*Состав: центр в логове Мисти и сеть лагерей по всему Подземью.*

*Вертикаль: ученик, грач банды, лидер банды, шпион, командир отряда шпионов, наставник, лидер банды грачей (Мисти).*

*Цель: обучать грачей, изучать обстановку в городах и на Торговом тракте, собирать ценные сведения, документы и похищать важные объекты, докладывать о происходящем в центр, логово Мисти.*

*Навыки: владение одноручным оружием, ловкость*

**Фанатики Квирра**

*Состав: общество учёных и университет Квирра.*

*Вертикаль: ищейка, экспериментатор, учёный, фанатик, ректор (Ксион).*

*Цель: обучать фанатиков, собирать документы и артефакты с Поверхности, изучать их и воссоздавать устройства, проводить эксперименты, найти способ проникнуть на Поверхность, а также исследовать тела похищенных горожан для поиска способов «ускорить» эволюцию.*

*Навыки: знание языков, наблюдательность*

**Пираты Штормового озера**

*Состав: союз нескольких групп пиратов, объединенных под руководством лидеров, авангард, матросы и пушкари, корабельщики и картографы.*

*Вертикаль: пехотинец, матрос, пушкарь, картограф, корабельщик, лидер отряда (отряды Луны, Джейд, Солейна, Хвискара и Воррена).*

*Цель: обучать пиратов, исследовать Штормовое озеро, впадающие в него и вытекающие реки, грабить золото у Храма и продавать его по бросовой цене Торговой гильдии, совершать набеги на ближайшие поселения, устраивать гулянки и попойки, праздновать каждый прожитый день.*

*Навыки: владение одноручным оружием, владение двуручным оружием*

**Торговая гильдия**

*Состав: банк Уоррена и Остреда, прилегающая инфраструктура, Перекрёсток, стихийные рынки и караваны по всему Центральному Подземью.*

*Вертикаль: наёмник, солдат, погонщик, бродячий торговец, представитель Торговой гильдии, казначей, управляющий торговыми операциями, банкир.*

*Цель: обучать торговцев, проводить торговую экспансию в Центральном Подземье с помощью контроля сети бродячих торговцев и караванов, установления торговых контактов и союзов с соседними территориями, финансировать нужных лиц и подкладывать палки в колёса ненужным.*

*Навыки: экономия, убеждение*

**Гильдия археологов**

*Состав: офис Бруно и два музея с экспонатами, группы археологов по всему Центральному и Западному Подземью.*

*Вертикаль: охранник экспедиции, помощник археолога, археолог, управляющий музеем, помощник главы, глава гильдии.*

*Цель: обучать археологов, собирать редкие экспонаты, созданные в Подземье и на Поверхности, и сохранять их в музеях Предела для будущих поколений, изучать исторические сведения и распространять знания среди местного населения и приезжих гостей.*

*Навыки: картография, наблюдательность*

**Шахтёры из Предела**

*Состав: офис Кальдеры, группы в Разломе, Кальдере и Пыльных Равнинах.*

*Вертикаль: раб, начинающий шахтёр, старший шахтёр, надзиратель, казначей, управляющий, офис Кальдеры.*

*Цель: обучать шахтёров, минимизировать расходы на добычу и доставку руды с помощью применения рабской силы, и максимизировать доходы от продажи, повышая нормы добычи несколько раз в месяц, постоянно надзирать над выполнением приказов, подсчитывать каждую копеечку, и не дай бог, если хотя бы одна куда-нибудь пропадёт.*

*Навыки: сила, выносливость, добыча руды, переплавка руды*

**Колизей**

*Состав: арена гладиаторов у Предела, Грот Легенд.*

*Вертикаль: ученик, новичок, опытный боец, чемпион арены, грандмастер.*

*Цель: обучать гладиаторов, распространять культуру силы и храбрости среди юного населения Подземья, тренировать бойцов для оборонных отрядов и выбирать сильнейших или сильнейших, готовить лидеров будущих организаций и подразделений.*

*Навыки: сила, кузнечное ремесло*

**Рыбаки Ониксовых вод**

*Состав: рыбаки Скелла, верующие Мюрка и торговцы Дальних Границ.*

*Вертикаль: ученик, грузчик, опытный рыбак, бродячий торговец, погонщик каравана, гребец, капитан корабля.*

*Цель: обучать рыбаков, добывать рыбу и сохранять её в ледяных хранилищах, нагружать корабли и караваны, сбывать в соседних поселениях и возвращаться с товарами, которые на островах Ониксовых вод не производят, переправлять грузы и пассажиров между островами.*

*Навыки: рыболовля, приготовление еды (рецепты из рыбы)*

**Ледорубы из Хиссбурна (частично)**

*Состав: поселенцы, добытчики льда, караваны с Тронта и их погонщики.*

*Вертикаль: ученик, грузчик, ледоруб, погонщик, приёмщик, владелец цеха.*

*Цель: обучать ледорубов, вырубывать блоки льда из замёршего озера и переправлять их по двум замёрзшим потокам в северные города для дальнейшего распространения.*

*Навыки: сила, выносливость, приготовление еды (северные блюда)*

**Цех торговцев (частично)**

*Состав: торговый комплекс в Хиссбурне, рынки по всему Северному Подземью, торговые караваны и бродячие торговцы, сеть ростовщиков.*

*Вертикаль: ученик, наёмник, торговец, глава каравана, хозяин торговой лавки, ростовщик, владелец цеха.*

*Цель: обучать торговцев, выдавать займы и управлять оборотом денег, контролировать работу торговцев, лавок и рынков в Северном Подземье, устанавливать торговые связи с другими регионами.*

*Навыки: экономия, убеждение*

**Цех охотников (частично)**

*Состав: центр охотников в Хиссбурне, сеть охотничьих трактиров по всему Северному Подземью.*

*Вертикаль: ученик, начинающий охотник, опытный охотник, координатор, хозяин охотничьего трактира, владелец цеха.*

*Цель: обучать охотников, принимать и выполнять заказы, координировать и оплачивать работу охотников, предоставлять им условия для конкуренции и отдыха.*

*Навыки: владение одноручным оружием, стрельба из лука, стрельба из арбалета, охотничьи навыки, приготовление еды (блюда из мяса и потрохов)*

**Цех звероловов (частично)**

*Состав: центр звероловов в Хиссбурне, школы дрессировщиков, приёмные пункты и точки продажи укрощённых животных по всему Северному Подземью.*

*Вертикаль: ученик, начинающий зверолов, опытный зверолов, дрессировщик, хозяин торговой лавки, владелец цеха.*

*Цель: обучать звероловов, координировать работу групп звероловов и принимать пойманных зверей, дрессировать зверей, устанавливать торговые связи с цехом торговцев для их дальнейшей продажи.*

*Навыки: ловушки, взлом ловушек, дрессировка*

**Цех портных и кожевенников (не участвует)**

*Состав: школа портных в Тронте, школа кожевенников в Хиссбурне, сеть фабрик по всему Северному Подземью.*

*Вертикаль: ученик, начинающий портной \ кожевенник, опытный портной \ кожевенник, координатор, владелец фабрики, владелец цеха.*

*Цель: обучать мастеров, принимать материалы из цеха охотников, принимать заказы и координировать их выполнение мастерами-одиночками и фабриками, устанавливать святи с цехом торговцев для дальнейшего распространения.*

*Навыки: шитьё, обработка кожи*

**Гильдия стражей Гавани (частично)**

*Состав: Твердыня, королевский отряд Гавани, сторожевые группы в городах Западного Подземья, аванпосты на пограничных землях, патрули и агенты.*

*Вертикаль: паж, пехотинец \ стрелок, рыцарь, страж, капитан отряда, командир Твердыни.*

*Цель: обучать стражей, оборонять короля Гавани и его семью, соблюдать неприкосновенность границ государства, проводить вылазки на соседние, «грязные» территории и зачищать их от варваров, вылавливать агентов серых земель, выполнять роль вооружённых сил на случай нападения извне.*

*Навыки: владение одноручным оружием, владение двуручным оружием, владение арбалетами*

**Коллегия актёров Гавани (частично)**

*Состав: центральный театр Гавани, актёрские и художественные школы по всему Западному Подземью, актёрские труппы, барды, музыканты, певцы, шуты, поэты и художники по всему Подземью.*

*Вертикаль: ученик, начинающий актёр, опытный актёр, актёрская труппа, глава коллегии.*

*Цель: обучать актёров, распространять культуру Гавани за её пределами, обращать население других регионов и государств, формируя их мнение.*

*Навыки: убеждение*

**Академия учёных Гавани (частично)**

*Состав: образовательный комплекс в Гавани, общие и специализированные школы в соседних городах, учёные группы и одиночки по всему Подземью.*

*Вертикаль: ученик, лаборант, младший учёный, старший учёный, глава учёной группы, координатор, ректор Академии.*

*Цель: обучать учёных, собирать технологические документы, книги и артефакты с Поверхности, проводить исследования и эксперименты, собирать научные труды учёных-одиночек и учёных групп для дальнейшего распространения и хранения.*

*Навыки: знание языков, интеллект*

**Союз инженеров Исграда (частично)**

*Состав: профессиональное сообщество инженеров Исграда и школы инженеров по всему Южному Подземью, экспериментальные центры и инженеры-одиночки.*

*Вертикаль: ученик, технический специалист, младший инженер, старший инженер, технический лидер, гуру, профсоюз.*

*Цель: обучать инженеров, проектировать и создавать всяческие устройства с применением технологий Поверхности, экспериментировать с ними, принимать и выполнять заказы на массовое производство, проводить обучение клиентов и поддержку устройств на месте, следить за условиями работы в технических центрах.*

*Навыки: знание языков, инженерия*

**Гильдия убийц Лунных Троп (частично)**

*Состав: академия убийц в Лунных Тропах, акробатические школы по всему юго-западу, убийцы-одиночки и группы наёмных убийц по всему Подземью.*

*Вертикаль: ученик, начинающий убийца, опытный убийца, группа наёмных убийц, наставник убийц, глава академии.*

*Цель: обучать убийц, принимать заказы на важных лиц и контролировать их выполнение, координировать работу убийц-одиночек и групп наёмных убийц.*

*Навыки: владение одноручным оружием, обращение с метательным оружием, стрельба из лука, акробатика, скрытность*

**Орден (уничтожен)**

*Состав: 51% территории Подземья, включительно с частью Севера и Гавани, Оазисом, восточными землями и большинством городов Центрального Подземья.*

*Вертикаль: раб, послушник, пехотинец, всадник на бронне, стрелок, подрывник, командир отряда, советник короля, король.*

*Цель: взять под контроль вышедшее из власти исследовательского комплекса Подземье, подчинить города и установить контроль над Торговым трактом, участвовать в переговорах с Поверхностью и настраивать финансовые связи и торговые каналы для обмена ресурсами, устанавливать законы и правила, а также контролировать их соблюдение.*

**А также: лагеря изгоев, банды разбойников, группы контрабандистов.**

***Водоемы:***

**Моря:**

*Внутреннее море*

Огромных масштабов водоём, определяющий жизнь большинства жителей многих городов в западных регионах Подземья. Оно соединяет прибрежные поселения Запада морскими торговыми, военными и дипломатическими путями. Рыбаки из небольших городов добывают здесь пищу для пропитания и на продажу. Пираты из многочисленных поселений в гротах не брезгуют отправлять жуткого вида корабли охотиться на торговые экспедиции империи, не опасаясь даже боевых судов и карательных экспедиций. В трактирах портовых городов ходят слухи и россказни про затонувшие корабли с несметными сокровищами, кровожадных чудовищ, которые обитают в глубинах морского дна, и непобедимую проклятую команду пиратов, которую всё никак не удаётся привлечь к ответственности. Но чаще всего слухи так и остаются слухами, а рыбаки продолжают ежедневно беспечно выходить в море и возвращаться с уловом.

**Озера:**

*Ледяное озеро*

Достаточно большое озеро в Пыльных Равнинах является одним из важнейших источников льда для северян. Парадокс состоит в том, что оно находится в подземном комплексе под пустыней. Северяне из Тронта и ближайших посёлков сумели убедить Совет Семи выделить им небольшой клочок земли в северной части города в обмен на торговый договор с Хиссбурном. Ледорубы проводят все дни напролёт, добывая ледяные блоки, погружая их на повозки караванов и отправляя их по Замёрзшим ручьям в Тронт и другие пограничные города.

*Шепчущее озеро*

Вблизи этого загадочного озера, скрытого вековечной мглой и плывущими облаками тумана, расположилась обитель Сола. Десятки расположенных на разной высоте водопадов испускают в озеро миллионы литров воды, а обитель монахов постепенно погружается под воду. Судя по разговорам местных, ещё до возникновения Храма и строительства резиденции Сола здесь находился древний процветающий город, но за эти годы он был погребён под толщами воды.

*Ониксовые воды*

Это безмолвное озеро, скрытое в беспросветном мраке, объединяет торговыми маршрутами несколько поселений рыбаков. Практически вся их жизнь крутится вокруг рыбацких вылазок на озеро, попытки добыть хороший улов и вернуться домой живым и невредимым. Почему живым и невредимым? В первую очередь из-за духов мёртвых, о которых местным рассказывают с самого рождения. Они поклоняются им и приносят кровавые жертвоприношения, совершают ритуалы и только затем теряют страх перед водой. А иначе, если верить их рассказам, духи мёртвых отомстят и вселятся в какого-нибудь водного зверя, с которым договориться уж никак не получится. Озеро стало пристанищем для рыбацких лодок, торговых кораблей и паромов, принадлежащих Шепчущей обители.

*Штормовое озеро*

Нет ничего лучше, чем вид на разрушенный Храм из одного из гротов в заливе Контрабандистов. Так скажут многие пираты, ведь Штормовое озеро стало для них родной матерью. Здесь они основали свой свободный лагерь, здесь бороздят воды их проворные лодки, большие корабли и драккары, здесь находятся важнейшие маршруты, по которым они совершают набеги на соседние поселения. Озеро объединяет множество городов южных регионов Подземья. В своё время также было важной точкой для связи с поверхностью. На вершину одинокой горы на острове, который назвали Поднебесным Пиком, не единожды сбрасывали груз припасов и приказы поисковым группам Ордена.

*Цветущее озеро*

Поистине королевское озеро. Мало того, что находится неподалёку от замка Ордена, в котором восседал безумный король, так ещё и переливается яркими цветами из-за люминесцентных растений, которыми выстелено дно озера. Эти растения испускают потрясающей красоты световые пятна, но также нарушают местную экосистему. По этой причине в здешних водах никогда не водилось никакой рыбы, и озеро служило только как место отдыха для королевской семьи и придворных.

*Отравленное озеро*

Достаточно крупный водоём вблизи Торговой гильдии, ранее был важнейшим источником пропитания и воды для наёмных рабочих Уоррена и Остреда. Когда к делу подключились нанятые конкурентами стаи разбойников, всё тотчас же изменилось. Тысячи литров заражённой воды, разбавленной экстрактом из ядовитых грибов, нарушили экосистему озера и уничтожили всю рыбу. Когда Торговая гильдия спохватилась, было уже поздно что-либо предпринимать. С тех пор торговцам приходится тратить серьёзную долю прибыли на покупку и доставку припасов из других городов.

*Верхнее и Нижнее озёра*

Спаренные озёра, которые расположились соответственно к югу и к северу от банка Уоррена. Однажды путаница в названиях спасла нерасторопному бродяге из лабиринтов Торгового тракта жизнь. Их названия как бы намекают на то, что в действительности не всё является тем, чем кажется. И наоборот, не всё кажется тем, чем является на самом деле. Вода в водоёмах солёная, а рыбы здесь не было и подавно, поэтому ни о какой замене источника еды и речи быть не может.

*Солёное озеро*

Единственное озеро, о котором можно рассказать только то, что вода в нём солёная, а рыбы здесь никогда не было. И всё же, оно пользуется вниманием влюблённых парочек, которые обожают сидеть у искрящего костра и наблюдать за едва колышущейся спокойной гладью вод, скрытых во мраке Андгара.

*Чёрное озеро*

Очень широкий водоём, отделяющий поле битвы от одиноко стоящей таверны на другом берегу. Вода в озере действительно имеет насыщенный иссине-чёрный цвет, даже при хорошем освещении от факелов. Немногословный паромщик в чёрной рясе, скрывающий лицо за капюшоном, предлагает гостям пещерного комплекса совершить переправу на другой берег на его лодке. Что ожидает на другом берегу тех, кто согласится с его жутким предложением, одному лишь Умбре известно.

*Озеро Оггарда*

По совету Лаэрта и с чуткой вороватой руки Оггард, предприимчивый делец из Скелла, выкупил единственное озеро поселения в собственное владение, обзавёлся рыбьей фермой и живёт, припеваючи, наслаждаясь наблюдением за тяжёлой работой наёмных сотрудников и считая каждую копейку прибыли от продажи рыбы прибывающим из других городов караванам. Озеро разделено на многочисленные секции с помощью металлических клетей, а живая рыба внутри ожидает очередной кормёжки или вылова. Между клетями прокинуты деревянные трапы, по которых туда-сюда снуют рабочие.

*Озеро Пустоты*

Покрытая тонким слоем песка и пыли, обрывистая каменная тропа разделяет когда-то единое озеро Пустоты на две отдельных части. Глубины озера до сих пор считаются богатым источником пропитания для храмового комплекса неподалёку. Озеро расположилось над старыми заброшенными шахтами людей с поверхности и прямиком под деревней Вершины – первым поселением, которое шахтёры извне возвели в Подземье.

**Пруды:**

*Пруд Хартлейк*

Это владение рыбацкого хутора около заброшенного форта Ордена. Старый рыбак ловит рыбу с помощью удочек и сетей, а затем продаёт их банде разбойников, живущей по соседству, за помощь по хозяйству и охрану. Чтобы запугать рыбака, изгои из серебряных шахт воспользуются хитростью с красительным порошком, которым эта разбойничья банда пользуется для покраски волос и временного татуажа.

*Пруд Храмовый*

Конфликты с пиратским лагерем приводят к тому, что монахам не осталось ничего другого, кроме как добывать воду и еду в этом пруду. Усугубляет положение и то, что рыбак, пользуясь услугами разбойников, отказывается делиться своими припасами.

*Пруд Феллиэн*

Небольшой водоём в Каменном лесу, вокруг которого произошла довольно забавная история с рыбаком. Он несколько лет пытается поймать хоть одну рыбину, но, на зло, ни одна из них не хочет подплывать к крючку. Вместо этого он ловит сапоги, ожерелья, мешочки с золотом, но они ему совершенно не нужны. Ему нужна только рыба, ничего более. Также, если верить легендам, является источником живой воды.

*Пруд Сэйд*

Огромный водоём в Каменном лесу, который из-за падения обломка каменной породы затопил часть дороги к рабочим шахтам. С тех пор движение для рудных повозок перекрыто, и доставка занимает гораздо больше времени, чем обычно. Также, если верить старым рассказам, является источником мёртвой воды.

*Затопление Ларга*

Впоследствии взрыва атомного боеприпаса большая часть бывшей столицы Ордена была уничтожена. Подземные воды, ранее движущиеся под Ларгом, фонтанировали до тех пор, пока не перекрыли южный путь в город и не затопили огромную часть территории. Под водой оказались множество жилых домов и важных организаций, а также огромная часть кладбища для броннов, которых Орден ценил ничуть не меньше, чем людей.

**Реки:**

*Призрачная река*

Берёт исток в восточной оконечности Замёрзших ручьев. Бурные воды несутся вниз, к Клоссу, где протекают по каньону и обрушиваются на нижние ярусы Подземья. Второе ответвление продолжает путь к логову Мисти, и под ними проходит дальше, впадая в озеро Пустоты. На момент событий книги является источником неизвестного заболевания.

*Змеиная река*

Берёт исток на верхних ярусах Подземья. Грунтовые воды проникают к каньону на Торговом тракте, ускоряются и несутся к змеиным тропам и Квирру. У северного края реки сооружён алтарь и статуя Умбры. Через реку построены несколько мостов. Вдоль каньона расположились множество разломов и пещер, в которых прячутся дикие звери, изгои и разбойничьи банды.

*Дикий поток*

Приток змеиной реки, который прорубывает тоннели сквозь каменистую почву, несётся по каньону и впадает в Штормовое озеро. Пираты часто пользуются этим путём, чтобы пробираться в северные регионы Центрального Подземья. Вдоль берегов Дикого потока расположились аванпост Храма и несколько сект, которым надоело покровительство Сола.

*Река Тронт*

Берёт исток из Штормового озера. Вода несётся через огромное количество порогов, а во Вратах падает вниз бурным водопадом, у основания которого застрял драккар. Далее вода протекает мимо жилых домов и рынка, исчезает в обрыве и несётся к Лунным тропам на юго-западе. Один из притоков Тронта впадает во Внутреннее море. Однажды пираты попытались сходить в поход этим путём.

*Река Шаррат*

Берёт исток из Шепчущего озера. Вода пробивает каменную породу и несётся к Пределу, разделяя и без того разделённый город. Продолжает путь дальше и впадает в Штормовое озеро. Иногда пираты совершают набеги на Предел, пользуясь этим путём.

*Северный и Южный ледяные ручьи*

Неглубокие замёрзшие ручьи, которые погонщики караванов северян превратили в торговый маршрут, по которому везут ледяные блоки и меховые изделия. Вдоль берегов хранятся припасы, которые ждут своей очереди. Также ручьи служат дорогой для путешественников, которые движутся в обе стороны.

***Ресурсы:***

**Руда** – наряду с водой, является основным ресурсом, определяющим множество сфер жизни жителей Подземья. Большинство поселений возникали неподалёку от шахт, богатых полезными ресурсами, которыми можно было воспользоваться либо продать развитым городам-собратьям. Сейчас рядом с шахтами возводят склады для хранения руды, плавильни, мастерские и кузницы и подобного рода заведения.

\* **Железо,** несмотря на свою повсеместную распространенность, ценится в Подземье выше всего, применяется для производства большинства предметов бытового и торгового назначения, а также оружия и экипировки. В северных регионах принято расплачиваться шестиугольными железными монетами.

\* **Медь** реже встречается в рудниках Подземья, поэтому изделий, в состав которых входит медь, на рынках и в быту практически не найти. Зато в качестве денег, наряду с золотыми, медяки распространились практически повсюду. Медяки принимают на рынках и в тавернах, представители Торговой гильдии предпочитают золотые, а путешественники вовсе обходятся бартером.

\* **Уголь** является важным ресурсом, поскольку позволяет продлить рабочий день и обогреть жилища. Поселения с небольшим запасом угля обменивают уголь на свои товары по бросовым ценам, а иногда даже пытаются обмануть торговцев и отнять уголь хитростью или силой.

\* **Серебро** используют для изготовления различных предметов роскоши. Этот материал стал основным источником обогащения Ларга, а затем и Квирра. Им покрывают оружие и доспехи для придания более эстетичного вида, из него производят ювелирные изделия и украшения. Серебряные шахты Квирра до сих пор пользуются вниманием окрестных жителей, несмотря на стаи заражённых псов и других опасных зверей, которые поселились здесь.

\* **Золото** применяется в основном для побрякушек. Монахи Храма собирают золотые изделия и сбрасывают их в разломы вокруг статуй Умбры, поскольку верят, что это ангельские слёзы, способные защитить от мрака. Ученые Квирра охотятся за золотом для экспериментов и попыток воссоздания техники по найденным документам. Торговая гильдия нанимает пиратов для кражи золотых изделий и занимается их перепродажей тем и другим. Золотые монеты ценятся в лабиринтах Торгового тракта повсеместно. В небогатых городах обходятся в основном медяками.

\* **Обсидиан** является редким ресурсом и применяется для производства очень дорогих ювелирных изделий и драгоценностей, а также как символ власти. Старшие монахи Храма носят на шее обсидиановые амулеты. Король Квирра восседает на троне, высеченном из цельного куска обсидиана. Ведьма из Врат пользуется обсидиановой пылью в своих ритуалах.

**Древесина** – редкий в Центральном Подземье материал, который проникает на Торговый тракт из нескольких городов, расположившихся в жерлах вулканов, или других мест под открытым небом, а также в качестве союзных поставок с Поверхности. Применяется для производства торговых повозок, кораблей и лодок, домов и оград, а также многих бытовых изделий. И для костров, куда же без них.

**Мясо** – распространённый товар по всему Торговому тракту. Обычно жители Подземья употребляют в пищу корргов и броннов, иногда пробуют готовить блюда из мяса варгов и медведей, особые гурманы обращают внимание на изысканное мясо мутированных существ и отчаянных «гостей» с Поверхности. Ритуалы и традиции варварских племён юго-западных земель вынуждают местных жителей пить кровь и пожирать человеческие сердца убитых врагов. Канибалы не брезгуют питаться человеческим мясом.

**Рыба** – основной источник пропитания для счастливчиков, которым довелось родиться или жить около озёр и морей. Пираты Штормового озера и рыбаки Ониксовых вод, а также некоторые жители городов, в которых ещё остались озёра с рыбой, добывают её ящиками для еды и торговли. На Внутреннем море процветает огромная рыболовная империя. В некоторых озёрах, например в Топях, на Отравленном озере у Торговой гильдии или Цветущем озере у замка Ордена, рыба заражена и непригодна к пище. Чаще всего её просто жарят, но иногда её засаливают или готовят блюда. Также её применяют в нескольких довольно жутких ритуалах.

**Грибы** – одна из культур, выращиванием которой занимаются жители по всему Подземью. Ядовитые и съедобные, яркие и тусклые, высокие и крохотные, они растут на специально обустроенных фермах, в садах, вдоль троп и даже на стенах Торгового тракта. Съедобные грибы подходят в качестве ингредиента для блюд или приправы, а также как корм для броннов. Из ядовитых грибов готовят снадобья или экстракты, которыми пользуются охотники-северяне. Яркими грибами украшают дома и прилегающие территории.

**Пшеница (зерно из Аграмонта)** – очень редкая в Подземье культура, которую выращивают всего в нескольких местах под открытым небом. Её дороговизна обусловлена редкостью, поэтому пшеница часто становиться целью для банд разбойников и контрабандистов. Во многих тавернах Торгового тракта к муке и приправам относятся с благоговением, повара готовы платить невероятно высокую цену, лишь бы попробовать приготовить что-то с их применением. Чем контрабандисты обычно и пользуются.

**Чистая вода** – необходимый для выживания, но неравномерно распределённый между поселениями ресурс. Северяне вынуждены ежедневно трудиться в поте лица, вручную вырубая куски льда из замёрзших озёр, переправлять его в удалённые поселения для растапливания и дальнейшего распространения. Южане страдают от нехватки водоёмов, закупают воду у караванов торговцев из гильдии. Гильдия, в свою очередь, пользуется этим преимуществом, чтобы выдвигать требования южанам. Иногда те пристают на требования, иногда отказываются и нанимают варваров пустошей для осады Гавани. Слухи с далёкого востока грозятся, что в скором времени чистой воды может вовсе не остаться, поскольку там завелась какая-то болезнь, от которой начали погибать звери и тяжело болеть люди, а в последние годы положение только усугубилось. Отправленные из Квирра учёные подтвердили, что вода в здешних водоёмах заражена и требует сложной и дорогой обработки перед употреблением. Жители центральных регионов Подземья вынуждены оберегать свои и без того истощающиеся запасы от требований и угроз прибывающих караванов из других земель, а также от участившихся набегов разбойников.

***Тайны и загадки:***

**Умбра** – жестокий демон из тьмы и пламени, который, если верить легендам Храма и его последователям, обитает в одной из обрушенных шахт рядом с заброшенным амфитеатром. Чаще всего он проявляется в бестелесной форме, в виде сгущающегося дыма или тумана, погружает беспечных путешественников в жуткие сны, в которых реальность и кошмары переплетаются и спутываются в единый клубок. Но иногда, как говорят монахи, он выходит из своего логова и охотится на заплутавших путников, пожирая их тела и оставляя обугленные кости. Иногда, и некоторые из подобных случаев записаны в анналах Храма, Умбра изгоняет душу человека и пользуется его телом как сосудом. Таких людей раньше при первых же подозрениях сжигали на кострищах. Сейчас же монахи советуют избегать их, дабы не навлечь гнев Умбры на себя. Веру в демона поддерживают часто встречающиеся почерневшие стены и сожжённые тела, которые всё чаще находят в коридорах Торгового тракта. В основном такие происшествия оказываются работой послушников Храма, изгнанных в Бездну. Торговцам и простым путешественникам это не ведомо, и чтобы не искушать судьбу, они установили вдоль большинства троп алтари и перед дальней дорогой обычно подносят к алтарям золото и драгоценности для того, чтобы их путешествие прошло удачно. Тем не менее, не все события можно оправдать действиями послушников Бездны, а феномен Умбры всё ещё требует дальнейшего изучения.

**Хребет Зверя** – останки неизвестного чудовища, которые покоятся на поле битвы. В своё время позволили Ордену получить сокрушительную победу над превосходящими силами противника. Союзные армии, впервые увидев чудовище на фоне отряда всадников на броннах, запаниковали и бросились врассыпную, чем только облегчили сражение противникам. По сути, Хребет Зверя является всего лишь поразительно детальной мраморной скульптурой, которую возвели жители Ларга задолго до событий войны с Орденом. Изначальная цель Хребта сокрыта туманом тайн и загадок, но во времена империи он предназначался для отпугивания путешественников и бойцов, у которых хватало смелости, чтобы забрести в эти места, а также для сокрытия прямого пути к военному штабу Ордена. Как бы там ни было, со своими прямыми задачами Хребет Зверя превосходно справляется до сих пор.

**Медведь из Аттреса** – под воздействием повышенного радиационного фона ДНК медведей одной из пещер у Аттреса начало сильно мутировать. Рождаемость существенно снизилась, но при этом каждое следующее поколение детей было гораздо крупнее предыдущего и имело более развитую мускулатуру. Медведь из Аттреса во время очередной охоты встретился Капкану, грачу из логова Мисти. Удостоверившись в том, что справиться с ним, к тому же в одиночку, невозможно, он воспользовался обездвиживающей ловушкой и спасся бегством.

**Квартет из Лунных Троп** – скованная узами дружбы группа актёров, которые промышляли убийствами в лабиринтах Торгового тракта. Бард, танцовщица, шут и акробат долгое время обучались в гильдии убийц вместе, но после выпуска разъехались и работали порознь. Спустя несколько лет во время очередного задания, для которого нужно было отправиться в северные от Твердыни земли, снова встретились, и с тех пор больше не расставались. Переезжали из поселения в поселение, выполняли заказы вождей, устраивали выступления с кровавым финалом. Погибли из-за подставного нанимателя во время охоты на старого монаха в обители Сола.

**Дьявол Шепчущего озера** – согласно давней легенде, передаваемой монахами Шепчущей обители из поколения в поколение, первые поселенцы города имели несчастье столкнуться с кровожадным крылатым чудовищем, которое похищало по ночам беспечных горожан. На этом схожесть различных версий рассказов монахов заканчивается. Очевидцев давным-давно нет в живых, поэтому люди приукрашивают рассказы, как только могут. Некоторые уверяют, что крылатые чудища с жуткими когтистыми лапами без труда поднимали жертв в воздух и уносили в свои потаённые владения. Другие искренне верят, что подобные происшествия - не более чем последствия воздействия психотропных веществ, запасы которых хранились в ближайших вулканах, тогда ещё не действующих. Есть и такие люди, кто утверждает, что никаких чудищ и вовсе не было, а похищениями занимались исключительно работорговцы и разбойники.

**Скелет озёрного чудовища на Скелле** – рыбаки Ониксовых вод верят, что озёрных чудищ к ним приводят озлобленные духи умерших предков, которым далеко не нравится вмешательство живых в их владения. Во время одного из ежедневных походов из дна озера выплыло огромное чудовище. Оно перевернуло хрупкие рыбацкие лодки и сожрало многих из жителей Скелла с потрохами, но других рыбакам удалось заманить его в ловушку и забросать гарпунами. Скрытый облаками тумана скелет чудовища в заливе Призраков служит вековечным напоминанием давних событий. Чтобы избежать гнева предков в дальнейшем, рыбаки Мюрка проводят кровавые жертвоприношения и ритуалы. С тех пор озёрные чудовища в водах Ониксового озера больше не встречались, а местные рыбаки остались довольными. Но учёные из Гавани продолжают утверждать, что это всего лишь кит, мутировавший под воздействием повышенного радиационного фона после взрыва атомной бомбы.

**Религиозная секта на Мюрке** – местные жители погрязли в верованиях в духов предков, которые после смерти спускаются в царство мёртвых, процветающее в глубинах Ониксовых вод. Из дна озера, согласно их вере, они руководят жизнью рыбаков, приводят к ним улов и отнимают его, способствуют росту поселений или уничтожают их, вселяясь в чудовищ. Рыбаки стараются ничем не прогневить духов предков, в которых верят, и живут согласно неизменным ритуалам и обычаям, установленным ещё их далёкими предками. Но поскольку среди них присутствуют и гости с других земель, чаще всего местные жители стараются скрывать это, общаясь между собой с помощью всяческих знаков и жестов. Мрачные ритуалы Мюрка часто требуют кровавых жертвоприношений, и если рыбаки не способны обеспечить их своими силами, в ход идут рабы и гости с других кораблей.

**Поднебесный Пик** – загадочный остров посреди Штормового озера, скрытый за крайне опасными рифами. Песчаный берег упирается в тянущуюся к свету гору с серпантиновым подъёмом на её вершину. На недостаток освещения одинокий остров никогда не жаловался. Живые деревья на склонах горы пытаются изо всех сил дотянуться до разлома, к солнцу и луне, хотя только у немногих из них это выходит. Во время правления Ордена Поднебесный Пик применяли для поставок припасов с поверхности. С распадом империи и переходом власти к Храму его роль постепенно ослабла, а затем о Поднебесном Пике и вовсе позабыли.

**Пограничная Пустошь** – крупный заражённый регион на северо-востоке. Орден не смог справиться с партизанским движением северян в этих землях своими силами, поэтому безумный король придумал новое решение. Чтобы отомстить за потери среди своих солдат, он приказал доставить в Пограничную Пустошь бочки с выработанной радиоактивной водой, которую ему велели захоронить в Подземье, и опустошить их в водоёмы вокруг Скарра. Не имея понятия, какую воду они пьют сами и дают скоту, горожане начали болеть и умирать. Паника в городе привела к гражданской войне, а выжившие люди сбежали из города. С тех пор в Пограничной Пустоши остались лишь дикие звери и безрассудные бродяги.

**Сол** -выборный владыка Храма. Каждые 24 года послушники Храма выдвигаются в поход к окружающим поселениям и требуют передать им детей 13-летнего возраста для обучения и последующей службы. Опасные усердные тренировки и обучение переживут немногие, только лучшие проходят испытание и получают шанс конкурировать за место лидера Храма. Некоторые деревни соглашаются с требованием, и переговоры проходят относительно мирно. Другие пытаются обороняться и защитить детей, с разной долей успеха. В любом случае, это стало важным моментом жизни Подземья. Чем именно занимается Сол в своей резиденции, закрыто тайнами с семью печатями. Но судя по внешнему облику храмовых поселений и постоянному пополнению человеческим ресурсом, дела у него идут очень даже хорошо.

***Животные и растения:***

***Коррги*** – помесь домашних кур и гусей, с мощной длинной шеей и длинными лапами. Несут яйца и являются источником питательного мяса. Омлеты, супы, бульоны, основные блюда, - в жизни подземных жителей без корргов не обходится ни один день.

***Бронны*** – быки, буйволы и лошади, которые попали под землю многие сотни лет тому назад, тоже стали объектом продолжительной селекции и мутаций. Эти огромные животные обладают плохим зрением, но очень чувствительны к обонянию. Кроме хозяйственных целей, их часто применяют как верховых животных в подразделениях обороны. Для этого применяются техники и специальные приспособления для управления обонянием бронна. Бронны женского рода гораздо меньше и слабее сородичей, но их выращивают ради вкуснейшего молока. В крайних случаях, броннов забивают на мясо. Жилистое и сухое, оно не очень подходит в пищу, но иногда жителям выбирать особо не приходится.

***Белка*** – агрессивный зверёк обезумевшего хранителя тайн, который обитает в руинах амфитеатра. Как она проникла в Подземье, и как умудряется выживать здесь, не известно. Рататоск, а именно так назвал её Сол, обожает нападать на гостей безумца и исчезать, так же резко, как и появляться.

***Дикие кабаны*** – проникают с Поверхности в северную часть Подземья и собираются в небольшие стаи в пещерах. Являются основным источником пищи для охотников из небольших поселений на крайнем севере. Цех звероловов ценит кабанов за их выносливость и платит приличную сумму за их поимку.

***Варги*** – одичавшие псы, попавшие под воздействие радиации, длительное воздействие которой наделило их огромным ростом, превосходным нюхом и зрением. Встречаясь в глубинных тропах со стаей этих зверей, путники в первую очередь замечают мерцающие пурпурные глаза. Голодные варги стаями набрасываются на жертву, но иногда они предупреждают путников воем и пытаются избежать их, нападая только в случае крайней необходимости.

***Медведи*** – грозные животные, приспособившиеся к жизни в Подземье. Обычно не отходят далеко от своих пещер, предпочитая уют и спокойствие. Но в случае голода или опасности их детям ситуация может резко измениться. Взрослый медведь способен справиться с десятком зазевавшихся путников. Что примечательно, некоторые жители при этом каким-то чудным образом умудряются их приручать.

***Ночные дьяволы*** – крылатые звери, обитающие в безднах Разлома. Судя по внешнему виду, имеют сходство с летучими мышами, но с небольшим нюансом. Ну как, с небольшим, - они гораздо крупнее и опаснее своих сородичей. В первую очередь благодаря острым клыкам, которыми они обезвреживают своих жертв и питаются их кровью.

***Персонажи:***

**\*\*\* Андгар \*\*\***

**Сильвестр** – парень с довольно непростой историей, которую ему никогда не рассказывали. Был приёмным ребёнком, но не знал этого, жил с мачехой. Всё свободное время проводит с Орриком, который пришёлся ему вместо отца и обучал его обращению с оружием, изучает ремесло у кузнеца Раствика.

**Раствик** – старый кузнец Андгара, тренирует подмастерьев себе на замену, производит всяческие изделия из руды и металла, товары для бытовых нужд и обмена, тренирует защитников города. Вождя здесь отродясь не было, но он, всё же, пользуется своим авторитетом среди жителей. Хоть они его иногда и недолюбливают.

**Джерри, Эрби, Хиггс** – подмастерья кузнеца и друзья Сильвестра. Все вместе обучаются ремеслу у Раствика и тренируются у Оррика оборонять Андгар от нападений разбойников. С ними Сильвестр провёл многие зимы и лета, можно считать, что он вырос среди них. Но судьба поведёт их разными дорогами. Хиггс предаст соплеменников, Джерри будет убит во время одной из стычек, а Эрби сбежит из города и встретится Сильвестру в лагере беженцев.

**Оррик** – наставник Сильвестра, был ему вместо отца, обучал его обращению с оружием и кузнечному ремеслу, учил читать и считать, рассказывал многое из того, что знал о поверхности, поскольку в своё время был подмастерьем хранителя. По воле своего отца соорудил огромную башню высотой в шесть этажей и собирал диковинные фрагменты предметов прошлого.

**Фиск** – фермер, выращивает корргов и броннов ради продуктов питания, яиц, молока и мяса, часть из которых отдаёт в городкое хранилище еды, часть продаёт торговцам из гильдии и в таверну Элизе, а часть оставляет себе. Не испугался обзавестись фермой у недавно рухнувшего обломка свода. Шутит про трещины над фермой, которые из года в год становятся только шире.

**Элиза** – хозяйка одноимённой таверны, знаток спиртных напитков и занятных историй из жизни. Любит кузнеца Раствика, но скрывает от него чувства, поскольку тот, хоть и одинок, но женат, и не намерен отказываться от своих чувств. По этой причине язвит, присутствуя в его компании. Питает тёплые чувства к Сильвестру, относясь к нему, как к своему сыну.

**Герберт** – командир восточного отряда дозорных, знает уйму историй о поверхности, поскольку его отец был хранителем. Следит за тем, чтобы подчинённые не спали на рабочем месте, особенно когда в город проникнут разбойники или изгои.

**\*\*\* Торговый тракт \*\*\***

**Лок, Шеррата, Густав** – изгои из притона на тропах, приютившие Сильвестра и поделившиеся с ним едой. У каждого из них своя история, полна эмоций и острых ощущений, но всё же, есть кое-что, что всех их объединяет. Пытаясь добиться лучшей жизни, они бросаются в круговорот событий в северных лабиринтах Торгового тракта и становятся их жертвами.

**Бран, Мирра, Корд, Сильвия, Искра** – контрабандисты, обосновавшиеся на торговом пути и выживающие за счёт изгоев, которых нанимают для грабежа следующих мимо торговцев. Обосновали лагерь у заброшенного склада, имеют тесные связи с притоном изгоев. Иногда проводят вылазки, но чаще всего наблюдают со стороны и управляют армией «полезных» людей.

**Сол** – отшельник, обосновавшийся в заброшенном амфитеатре. Уверяет, что он был владыкой Храма, но из-за довольно сложных обстоятельств ему пришлось отказаться от своих претензий на трон. При этом он обожает древнюю поэзию и знает интересности о Храме и Подземье. Заботится о Рататоске, питомце, которого нашёл в одном из заброшенных тоннелей в далёких северных землях.

**Гирион** – погонщик каравана торговцев, который следует из Клосса. Увидев Сильвестра в беде, он остановит повозки и спасёт его от верной смерти за обвалами. Ведёт людей через лагерь изгоев в Соррог, чтобы обменять шкуры броннов на запасы еды, необходимые городу для выживания.

**\*\*\* Соррог \*\*\***

**Гирион** – погонщик торгового каравана, который в силу сложных сложившихся обстоятельств вынужден принять более решительные меры. Чтобы выжить и вернуться в родной город, наёмникам пришлось добывать пропитание для себя и горожан Клосса мародёрством.

**Вильма** – одинокая девушка, которую приютил местный отшельник. У неё самой довольно сложная история, и она не спешит ей делиться. Долгое время жила одна, в лабиринтах Торгового тракта. Решила помочь Сильвестру разобраться в происходящем хаосе и найти способ выжить.

**Седрик** – старый отшельник, за проявленное добро поплатился смертью. Убит неизвестными разбойниками. Расследовать убийство предстоит Сильвестру и Вильме. Первые подозрения падают на наёмников Гириона, которые стаскивают всё вокруг на повозки.

**Слепая старуха** – выжившая из ума пожилая женщина. Не помнит своего имени, но знает много интересного о прошлом и поверхности. Кое-чем поделится со случайно прохожими Сильвестром и Вильмой. Знает Гириона и доверяет ему, как своему сыну.

**\*\*\* Поле битвы \*\*\***

**Паромщик** – на своей грубой деревянной лодке переправляет путешественников на другой берег скрытого во мраке подземного озера. По существу, является соучастником преступлений хозяев таверны. Носит черную рясу, прикрывает лицо и никому не говорит своё имя. Немногословен. Общается загадочными обрывочными фразами.

**Ольвия и Вурт** – хозяева таверны «Аметистовый закат». Очень гостеприимны, но иногда подсыпают сонный порошок в еду постояльцев и обворовывают их, пока те спят. Платят паромщику за доставку новых жертв.

**Талиесин** – странствующий бард, практически всю жизнь прожил в лабиринтах Торгового тракта. Ночует у изгоев, контрабандистов, следует за караванами торговцев, иногда посещает города и деревни. Играет на лютне, поёт песни, проводит концерты, чем и зарабатывает себе на жизнь. Уходит так же резко, как и появляется, словно бы ниоткуда.

**\*\*\* Змеиные тропы \*\*\***

**Начальник патрульных солдат** – незнакомец, снаряжённый в экипировку Квирра с эмблемой серебрянного кувшина. Управляет стражниками и следит за тем, чтобы ни одна живая душа не проникла за гарнизон незамеченной. Несмотря на то, что стражникам наплевать, ходит здесь кто-нибудь или нет, ему удаётся следить за порядком в окрестностях гарнизона.

**\*\*\* Квирр \*\*\***

**Вальтер** – старший сержант гарнизона Квирра, следит за порядком оборонного подразделения, занимается охраной оружейных запасов и командует небольшой боевой группой. Проверяет заплутавших путников и доставляет их в темницу для допроса и следствия.

**Хэммит** – заключённый, обвинённый в краже коробки спичек из музея Научного общества. Судя по его словам, он нашёл её на улице и вернул хозяевам, но по законам Квирра вынужден провести несколько недель в тюрьме. Попытается убедить охрану выпустить его, после разговора Сильвестра и Шрама попросит замолвить за него словечко.

**Шрам** – ученый из «Общества», интересуется Поверхностью и всем, что с ней связано, собирает всевозможные артефакты и сведения, имеет тесные связи с университетом. Является членом Магистрата и занимается «перевоспитанием» заключённых. Тех, кто отказывается быть «перевоспитанными», приносят в жертву духам мёртвых.

**Вильма** – двойник спутницы Сильвестра, в прошлом её напарница из банды. Пользуясь своей схожестью, в прежние времена задурманивали и окручивали путешественников по всему Торговому тракту. Несмотря на развал банды, до сих пор сохранили хорошие отношения. Она знает не одну тайну Квирра и благодаря полезному знакомству поделится ней с Сильвестром.

**Ксион** – ректор университета и глава «Общества учёных», одна из ключевых фигур во власти, советник короля Мирриона. Исследует древние верования и ритуалы людей с поверхности. Даст Сильвестру поручение раздобыть для него Черную книгу из библиотеки.

**Библиотекарь** – управляющий библиотекой, вечно чем-то недовольный, язвит каждому без исключения клиенту, и всё время пытается затянуть с ответом на просьбы. Медленно, очень медленно ищет нужные книги, переспрашивает и предлагает прочесть что-нибудь другое взамен.

**Миррион Коварный** – король Квирра, восседающий на гротескном обсидиановом троне в северо-восточной оконечности города. Обожает упиваться властью и не находит лучшего лекарства от скуки, чем играться своими подданными как куклами. Устраивает театральные выступления, песнопения и военные парады, удерживает вокруг себя нескольких слуг.

**Морт** – начальник фабрики кузнецов, обучает новичков важнейшим тонкостям ремесла, следит за качеством работы старших работников и обслуживающего персонала. Организует приём и распределение руды из центра рудокопов, а также поставки готовых изделий, в том числе экипировки для солдат.

**\*\*\* Серебряные шахты \*\*\***

**Кабберн** – патрульный солдат, которому жутко не повезло обнаружить Вильму в одной из веток шахт. Неудачно проследив за ним, она попалась в руки, но Сильвестр успел вовремя прийти на помощь. Получив оглушительный удар, он потерял сознание, а когда очнулся, был уже связан. Многое рассказал о городе, патрульных солдатах, шахтёрах и серебряных шахтах.

**Вальтер** – старший сержант гарнизона Квирра, отправился в серебряные шахты на поиски беглецов и подопечного. Пострадает от нападения обезображенных псов, в оплату за помощь Сильвестра ответит той же монетой.

**Гилберт, Боркс, Найла** – трое эгоцентричных лидеров лагерей, погрязших в своих спорах вместо достижения общей цели. Хитрый пёс Гилберт – знакомый Вильмы, которая считает его своим старшим братом. С ним она участвовала во многих событиях на Торговом тракте. Расскажет о жизни людей из своего лагеря, о друзьях, которые отвернулись от него, и давно позабытых мечтах о поселении в старом форте Ордена. Боркс, управляющий ещё одним лагерем, объединит силы с Гилбертом ради быстрой наживы. Найла не желает рисковать своими людьми, но Вильме удастся повлиять на неё и убедить выделить людей для похода.

**\*\*\* Форт Ордена \*\*\***

**Одноглазый** – лидер разбойников, обосновавшихся у крепостных стен. Именно отсюда он организует регулярные вылазки на изгоев и путешественников по южным тропах Торгового тракта. Занимается распределением добычи и следит за наличием припасов. Найденную добычу сбрасывают в «общак», котлован в центре лагеря, из которого он достаёт предметы по очереди и с театральным тактом распределяет между своими подчинёнными. Провизию покупает у рыбака Олланда, что позволяет старику заниматься любимым делом, а разбойникам – не заниматься нелюбимым.

**Олланд** – старый рыбак, чуть ли не единственный из оставшихся в выжившых жителей заброшенной деревни у форта. Дни напролёт проводит на побережье озера или обветшавшей лодке посреди его глади, занимаясь любимым делом, по вечерам продаёт большую часть добычи разбойникам. Как и многие из рыбаков в других землях, верит в покровительство духов и опасается их гнева.

**Пракс** – старший монах, солдат боевой группы. Невольно услышит шум в одном из зданий заброшенной деревни, а внутри столкнётся с изгоями Гилберта, одетыми в разбойничью экипировку. Примет их за монахов из другого Храма и посоветует примкнуть к боевой группе, которая планирует исследовать Форт. Заподозрит секрет изгоев, но погибнет от удара в спину, не успев сообщить остальным.

**Хельди** – управляющая библиотекой, расположенной под церковью храмового поселения. Обожает встречать посетителей, поскольку они крайне редко к ней заходят. В обычное время. Вполне милая с виду старуха, может пошутить или поговорить о любимых книгах, поделиться обрывками из легенд и сказов, а также забавными историями из жизни.

**Фиск** – ответственный за ближайшую статую Умбры, входит в боевую группу Храма, следит за тем, чтобы ритуалы подношения выполнялись вовремя и как следует. Ранее управлял несколькими помощниками, которые возят золото, и подмастерьями, которые совершают ритуал, но с тех пор, как разбойники перекрыли путь к статуе Умбры, а их перевели на другие работы, только он заботится о своих прежних обязанностях.

**\*\*\* Пиратское логово и Штормовое озеро \*\*\***

**Луна, Джейд, Солейн, Хвискар, Уоррен** – лидеры команд пиратов Штормового озера, обосновавшихся в Заливе контрабандистов. Луна, Джейд и Солейн, по сути, родственники, которым пиратское логово передалось в наследство от родителей. Хвискар приткнулся к ним позже, но успел заслужить почёт и уважение. Он не любит подолгу засиживаться на одном месте, поэтому часто сбегает из логова за приключениями. Возвращаясь, свободное время проводит в притоне Джейд. Совсем недавно собственной командой обзавёлся Уоррен. И хотя ему приходится туго, он справляется со своими обязанностями.

**Патрик** – картограф из Торговой гильдии, до безумия обожает строительство кораблей. Не отходит ни на шаг от корабельщика Киола и докучает ему своей любознательностью и бесконечными вопросами. Рисует детальные изображения и карты троп, озёр и поселений, зарабатывая этим себе на жизнь. Нанялся к пиратам, чтобы удовлетворить свою любознательность и изучить Штормовое озеро.

**Киол** – корабельщик, обезумевший мастер своего дела. Не бывает спокойным ни при каких обстоятельствах, окружает себя тысячами зарисовок, схем и планов кораблей, скупает все документы, какие только может найти, сносит всякий бесполезный с виду хлам, который чудным образом приносит пользу при строительстве очередного корабля. Не любит рассказывать о ремесле, разве что только обрывочными фрагментами.

**\*\*\* Торговая гильдия \*\*\***

**Асбонн** – участник торгового каравана, прорвался через осаду разбойников и примчался в логово на раненном бронне. Шальная стрела пробила ему колено насквозь, раны бронна от рубящих ударов и вовсе требуют особого внимания, поэтому им обоим просто необходима помощь лекарей.

**Гринвальд** – старший погонщик каравана из Торговой гильдии, потерпевшего от осады разбойников. Надеясь ограбить их и отомстить за недавний обман, они перехватили торговцев совсем недалеко от перекрёстка у Отравленного озера. Пираты Сильвестра и Джейд помогут ему справиться с разбойниками и сопроводят в родные стены банка.

**Уоррен** – один из банкиров. Вместе с Остредом принимает большинство важных решений, которые касаются Торговой гильдии. Обожает плотно подкрепиться, из-за лишнего веса чаще всего его можно увидеть в любимом кресле в банке. Не любит даже мельчайшей конкуренции, попытается избавиться от Остреда руками Сильвестра. Знает полезные сведения, в том числе о Ларге.

**Остред** – обитатель уединённой башни вблизи банка, вместе с бывшим другом Уорреном принимает многие из решений, которые касаются Торговой гильдии. Управляет обороной и раздаёт приказы патрульным солдатам и стражникам. В последнее время всё чаще спорит с Уорреном по поводу его глупых, как он считает, решений. Перенёс рабочее место с банка в свою башню.

**\*\*\* Торговый тракт \*\*\***

**Итрейн, Бриггс и Телгон** – постояльцы таверны «Перекрёсток», бродячие наёмники, выполняющие совершенно любую работу за еду, выпивку и деньги. В настоящее время выкачивают деньги из Торговой гильдии в обмен за работу, которую даже не собираются делать. Вместо этого наслаждаются вечеринками в таверне, пьянкой и дебошами. За дополнительную мотивацию помогут Вильме и Сильвестру разобрать завалы, поделятся выпивкой и историей из жизни.

**\*\*\* Ларг \*\*\***

**Глоккс и Мирта** – пожилая супружеская пара, вполне дружелюбные мутанты, если бы не случившаяся история. Серьёзно поссорились из-за ухода детей и живут с тех пор в отдельных домах. Перекрикиваются через несколько улиц, заполняя эхом пустые залы некогда живого города.

**Имир** – их сын, не мутант, ушел бродить по Подземью в поисках лучшей доли, знает многое о библиотеке, прочёл большинство особенно важных книг и сжёг их. Раненный в стычке с разбойниками, попал в передрягу в ледяных Воющих тоннелях, вынужден остановиться в лагере изгоев их серебряных шахт, чтобы залечить перелом и окрепнуть. Во время рыбалки на Штормовом озере попал в плен к пиратам и прислуживал им до осады Врат. За попытку бегства угодил в темницу Каменного леса.

**Кассия** – их дочь, мутант, из-за серьёзных мутаций вынуждена скрываться от света, способна очень легко перемещаться по каменной поверхности стен и сводов, пытается найти своего брата. Обнаружив Имира в тяжёлом состоянии, решает остаться с ним. Помогает группе Сильвестра справиться с грачами у лагеря беженцев и присоединяется к ним вновь.

**\*\*\* Замок Ордена \*\*\***

**Уоррен** – обезумевший изгнанник из пиратского логова. Клянётся, что видел на тропах настоящего дьявола, огромное безумное чудовище из чёрного дыма и пламени. Другие сведения умалчивает или говорит обрывисто и невнятно. Обрывает картины со стен, вытаскивает ящики и рассыпает их содержимое по всем комнатам, выламывает доски пола, что-то судорожно ищет в замке.

**\*\*\* Воющие тоннели \*\*\***

**Имир** – сын Глоккса и Мирты, не мутант, ушел бродить по Подземью в поисках лучшей доли, знает многое о библиотеке, прочёл большинство особенно важных книг и сжёг их. Раненный в стычке с разбойниками, попал в передрягу в ледяных Воющих тоннелях, вынужден остановиться в лагере изгоев их серебряных шахт, чтобы залечить перелом и окрепнуть. Во время рыбалки на Штормовом озере попал в плен к пиратам и прислуживал им до осады Врат. За попытку бегства угодил в темницу Каменного леса.

**\*\*\* Бездна \*\*\***

**Ульберт** – молодой адепт, похищенный в юном возрасте из родного поселения для службы в Храме. Долгое время выполнял тяжелую работу в обители, затем был отправлен в Бездну за проступок. С тех пор, как и другие изгнанники, выживает подачками в обмен на оживление легенды об Умбре. Ненавидит Храм, но хочет знать правду о том, почему были убиты его родители. Для этого ему придётся задать вопрос Солу, который по воле случая является его другом детства, тоже похищенным из той же деревни.

**Ада** – инженер-экспериментатор, единственная пришла в Бездну исключительно по собственному желанию. Обожает изучать технологии поверхности и мечтает создавать диковинные механические изобретения из подручных материалов. Обрела большой авторитет среди соплеменников благодаря своему таланту и превосходным инженерным навыкам. В настоящее время завершает работу над конструктом Умбры, которым можно пилотировать изнутри.

**Халдор и Брагг** – лучники-близнецы, охраняющие восточный спуск в Бездну. Любят соревноваться в ловкости и меткости, постоянно спорят между собой и доказывают свое превосходство. Обожают хорошенько выпить после очередной смены патруля. Лучники назначены обителью напрямую, они присматривают за происходящим в Бездне, в случае чего докладывают начальству.

**Жнец** – убитый горем самонадеянный некромант, пытающийся воскресить мёртвую жену. Наслушавшись рассказов о ведьме Врат и начитавшись книг о темных ритуалах, решил вызвать Духов из глубин Колодца и предать кости жены в их цепкие когти. Раскапывает все могилы, которые только может найти, поскольку забыл, где именно похоронил свою жену, и пробирается всё глубже в Колодец с помощью контролированных взрывов, пытаясь найти Духов.

**Ханна, Берт и Локси** – маленькие дети, похищенные адептами Бездны для воспитания и прислуживания монахам. Поскольку они не могут сказать, откуда именно их увезли, было решено оставить их в лагере беженцев. К счастью, здесь нашлась мать Локси, которая рассказала о смерти родителей Ханны и Берта и решила присматривать за тремя.

**Курт и Богольт** – алхимики, производят спиртные напитки, сонный порошок, ингредиенты для дымовых и ядовитых шашек, порох и другие ценные ресурсы для Ады. Также следят за тем, чтобы дети не убежали из загороженного двора. На всякий случай. Один из них является мастером, а второй учеником, но никто не знает, кто именно, поскольку свою работу оба выполняют отменно.

**Ласка** – повариха, управляющая складом провизии. Важная фигура среди адептов Бездны, ведь без еды «и ни туды, и ни сюды». В её подчинении находятся несколько охотников и собирателей, разносчики и помощники. Растущее количество обитателей Бездны требует всё больше людей, поэтому Вильму берут на эту работу без проблем. Как окажется, зря.

**\*\*\* Лагерь беженцев \*\*\***

**Гальбер** – хитрый картежник из района изгоев, показывает всяческие фокусы, вовлекает желающих в игры на деньги. Проводит совместный бизнес с Ниррой, одурачивая клиентов и отнимая у них средства. Не у всех, конечно, чтобы поддержать иллюзию честности и справедливости.

**Талиесин** – странствующий бард. Его любимую лютню украли, и это его очень печалит. Новые мелодии без подходящего инструмента не сочинить, а хорошую лютню не так просто найти, как кажется. Горюющий бард не знает, куда себя приткнуть, и надеется на помощь старых знакомых.

**Нирра** – предсказательница из района монахов, кроме предсказаний разного рода, которые иногда сбываются, а иногда нет, входит в долю с Гальбером, советует клиентам делать ставки у картежника, поскольку «именно сегодня удача благоволит им». Некоторые клиенты развешивают уши и верят, после чего остаются без единой монеты за душой.

**Уоллес, Ларс, Флинн** – «бывшие» грачи, продвигающие власть банды в лагере. Приводят к беспорядку в лагере и затем восстанавливают порядок, укрепляя тем самым свой авторитет, охотятся на диких животных в Мрачных Глубинах, совершают подношения, помогают изгоям и беженцам решать спорные ситуации. Ожидают подкрепления из других банд для перераспределения сил. Планируют подмять лагерь под себя.

**Альтирра** – наркоторговка из банды, принимает поставки наркотических веществ и распространяет их среди местных жителей. Действует как сама, так и через сеть подставных девушек и парней, которые вовлекают жителей лагеря в романтические отношения и затем предлагают попробовать новое. Является звеном в плане грачей по расширению власти на Торговом тракте.

**Виттиас** – монах, виноделий, обожает рассказывать о своём ремесле занятные истории и угощать вкуснейшими напитками гостей. Никто не знает, откуда он берет виноград для производства вина. И всё же, после первой же кружки божественного напитка ответ на этот вопрос уже никому не нужен.

**Хорн и Брут** – конкурирующие торговцы. Каждый пытается доказать, что товар конкурента по сути мусор, сделан из отходов, ни на что не годен и если уж брать что либо, то только у него. По этой причине ссоры не прекращаются ни на миг. Хотя есть смутные подозрения, что все товары они закупают из одного источника.

**\*\*\* Врата \*\*\***

**Халдор** – обыкновенный житель, столкнувшийся с неожиданной агрессией пиратов. Пытается спасти сына, застрявшего в горящем здании. С помощью путешественников Халдору удается это сделать, впрочем, разрушенный дом уже не вернуть. Он вынужден искать новое жилье для своей семьи.

**Джейд** – одна из лидеров пиратов, решивших вспомнить былые времена набегов и грабежей. Присматривает за лихачами, пока её сестра пытается исправить ею ж созданную проблему. Злится на Сильвестра из-за ухода из пиратского логова без прощаний.

**Рамона, Хильда и Браггия** – ведьма и две ее ученицы. Обладают крайне большим авторитетом во Вратах, жители которого искренне верят в силу духов и тайные знания. Проводят ритуалы, готовят целебные снадобья, насылают порчи, притягивают удачу или неудачу, в зависимости от просьб клиентов. Покупают необходимые ресурсы у грибников, рыболовов и торговцев, чем обеспечивают существенную долю благосостояния города.

**Арбол ХІІІ** – самопровозглашенный король, восседает на металлическом троне у Арки и заявляет всем, что он наследник Арбола ХII, последнего правителя Ордена. Так его звали или нет, никто не знает, и всё же это не мешает ему трепать прохожим нервы приказами и россказнями о том, что он намеревается сделать, когда наконец-то вернет себе то, что его по праву.

**Жаддар из Дальних Границ** – рыболов из Ониксовых вод, приехал во Врата с целью продать улов и купить что-нибудь взамен, но вынужден отдать добычу пиратам. Раздосадованный ситуацией, просит вернуть груз, поскольку ему нечем кормить семью, а вернуться домой с пустыми руками он не может.

**Гутторн и Ферронд** – бородатые пушкари, любят поразговаривать и вспоминать былые времена. «Вот раньше как было? Взял топор в руки и делай своё дело. Сейчас всё сложнее. Не поймёшь, с кем имеешь дело. Вот был враг, а вот уже руки пожимает, в доверие входит. Не то нынче время, совсем не то». Следят за тем, чтобы пушки всегда были в рабочем состоянии.

**Калеб** – горбатый беглец, сбежавший из бродячего цирка Гавани. Расскажет историю о том, как попал в этот цирк, чем там занимался и почему именно сбежал. Попросит найти ему новое занятие и защитить от громил, которые хотят вернуть его назад.

**Курт** – предприимчивый «делец», прогуливается по улочкам города, выискивая клиентов для своего «очень прибыльного дельца». Легко входит в доверие, рассказывая шутки про хитреца, который умудрился продать Торговой гильдии даже Арку, не оставляет группу ни на секунду. Оказалось, он рассказывает про себя.

**\*\*\* Каменный лес \*\*\***

**Луна** – лидер одной из команд пиратов, случайно обрушила своды тоннелей, ведущих из Каменного леса во Врата. Это существенно ослабило силы пиратов во Вратах и нарушило их планы, но вместе с тем спасло жизни жителям Врат. Просит помочь разобраться с завалами и передать Джейд послание.

**Гром, Зурек и Лаэта** – мечтательные шахтёры, желающие стать гладиаторами Колизея, организовали собственную арену из подручных материалов, нарекли её Дырой, проводят там ежедневные тренировки, а также приглашают желающих сразиться с ними.

**Имир** – заключённый, угодивший в темницу Каменного леса. После длительного лечения в лагере изгоев перебрался в новое поселение в форте. Во время рыболовли на Штормовом озере попал в плен пиратов под руководством Киола, некоторое время служил им, а затем вызвался пехотинцем в поход на Врата. По пути пытался сбежать, но был пойман и посажен в темницу.

**Хамфри** – незадачливый рыбак, которому всё никак не удаётся поймать рыбу. Сапоги – да, порванную куртку – да, сумку с монетами – да, ржавые части какого-то устройства с поверхности – да. Рыбу – нет. Но он не теряет надежды и повторяет попытки достичь своей цели.

**Клод, Берта, Грифф** – археологи, раскопавшие револьвер и кости. Любят говорить о своём ремесле и найденных артефактах. Расскажут историю о владельце револьвера и попросят передать найденный артефакт старшему археологу гильдии в Пределе.

**Руперт** – ленивый парень, которого отправили собирать грибы. Вместо этого он часами блуждает между каменными деревьями и прячется от тех, кто его ищет. Героям придётся проучить его и раздобыть грибы.

**Ханна и Дракон** – влюблённые танцовщица и телохранитель, знакомые барда Талиесина из Гавани. Как и он, путешествуют по Подземью. Пытаются узнать настоящую правду о том, что рассказывали детям в Гавани из поколения в поколение. Присоединятся к группе Сильвестра ради общей цели.

**Дэррил** – странствующий охотник, у которого невовремя закончились болты для арбалета. Хороший мастер живет очень далеко, а неудачные попытки вытащить старые из толстой бронньей шкуры только огорчили его.

**Освальд** – смертельно больной житель, отравлен водой из пруда, которую выпил по чистой глупости. Его дочь расскажет историю бабушки о давних экспериментах Ордена с водой и отравленном озере, но она не знает, какое из них какое. Друзьям придётся выяснить правду и найти решение проблемы.

**Молния** – хозяйка псарни, обожает диких псов и варгов, нанимает бойцов, чтобы те приводили их к ней. Держит их в клетях, кормит и дрессирует, после чего продаёт клиентам как сторожевых или боевых.

**\*\*\* Предел \*\*\***

**Хоррим и Освальд** – поссорившиеся братья, которые отгородились друг от друга огромной каменной стеной и правят каждый своей половиной города. Причина их вражды особо неясна, но известно, что неприязнь они выражают ещё с давних времён.

**Валлейн и Дрейк** – влюбленная пара, разделённая, буквально, каменной стеной Хоррима и Освальда. Сюжетная линия неразрывно связана с линией вождей, герои узнают подробности об их семьях, поучаствуют в решении политических вопросов и попытаются повлиять на судьбы.

**Бруно и Исмар** – глава гильдии Археологов и его помощник, знают множество занятных историй об артефактах с поверхности, расскажут об экспонатах и примут с рук героев трофеи из Каменного леса.

**Рассвет и Закат** – лидеры Круга Предков. Рассвет и девушки правят службу с раннего утра и до заката. Закат и парни проводят ритуал в ночное время суток. Группе доведётся поучаствовать в ритуалах, узнать происхождение традиций и общий смысл всего этого действа.

**Вурт** – достаточно эксцентричный старик, садовник семьи Валлейнов. Помимо ухода за грибными садами следит за скульптурами. Знает множество занятных историй из прошлого Предела и с удовольствием поделится своим рассказом с путешественниками.

**Раствик** – знакомый кузнец из Андгара, которого в Предел привели происки коварной судьбы. Опытные руки мастера ценятся во всём Подземье, поэтому Хоррим без особых проблем принял его под своё крыло. Во время отдыха в таверне поведает о своих злоключениях.

**Стэн** – дружелюбный хозяин таверны «Одинокая тропа», жертва беспощадной потасовки, которая произойдёт после словесной перепалки с эгоистичными выпивохами. Друзьям придётся бороться за его жизнь.

**Гуннар и Зигфрид** – управляющие офисом Кальдеры. Время от времени раздают указания рудокопам, меняют нормы добычи, принимают груз и связываются с поселениями и Торговой гильдией для перепродажи раздобытых ресурсов.

**Астрид, Брок и Стейн** – бродячие торговцы из далёкого севера. Намереваются миновать западные врата, чтобы продолжить путь на юг, но Хоррим не желает давать им разрешения. Ни в коем случае. Друзьям придётся решить вопрос и заодно узнать кое-что интересное про северные земли.

**Морт** – старый гробовщик, успевший в своё время поучаствовать в безумной братоубийственной войне с Орденом. Ухаживает за могилами друзей, знает множество ценных и просто интересных сведений о событиях тех лет.

**\*\*\* Колизей \*\*\***

**Кронн –** хотя сам никогда не участвовал в поединках, уже больше 20 лет управляет Колизеем в этой части Подземья. Приняв на себя обязанности и должность грандмастера, закрыл Колизей на несколько лет и организовал перестройку. В настоящее время проводит первичный отбор претендентов, следит за выполнением установленного распорядка, выдаёт разнарядки и участвует в церемониях награждений.

**Геспер и Ангрид –** сторожа, проверяют претендентов и гостей у входа на арену, не пропускают откровенных головорезов и бандитов, следят, чтобы на территорию Колизея не проникли опасное оружие и наркотические вещества.

**Ксион –** заведующий оружейными залами, следит за наличием и состоянием стоек с доспехами и оружия для участников сражений, выдаёт претендентам под разрешение Кронна и принимает обратно после окончания поединка.

**Адамар –** несколько лет служил в Храме, сброшен в Бездну за многочисленные проступки, через несколько лет сбежал оттуда, а путь привёл его на арену Колизея. Пытался найти прибежище, но Кронн поставил его перед выбором, – либо участие в боях, либо изгнание. Не имея особого выбора, он согласился и победил остальных претендентов, но был предательски убит выстрелом из арбалета во время церемонии награждения. В настоящее время мёртв. Статуя в Гроте подписана званием чёрного монаха.

**Кипер –** укротитель зверей, убедил Кронна на эксперимент. Сражался против всех остальных претендентов одновременно, но при этом пользуясь помощью двух варгов и медведя, которых воспитывал с рождения. В боях носил лишь легкие одеяния и посох. После победы ушёл на южные тропы, где и был убит в одной из потасовок наёмниками из Оазиса. В настоящее время мёртв.

**Аок –** бывший гладиатор, после победы остался на службе у старого кузнеца, а после его смерти продолжил его дело. Известен своей честью и неприятием любого зла, которое встречается на пути, сражается в цельных доспехах и с молотом, за что получил звание праведного паладина.

**Мисти –** победила на арене благодаря своей хитрости, трюкам и кинжалам, с которыми никогда не расставалась. За всё время никто никогда не видел её, она всегда скрывала лицо маской и капюшоном. После победы отказалась от награды и исчезла в неизвестном направлении. Но в Гроте её статую всё-таки установили и нарекли легендарным трюкачом.

**Рагнар –** прибыл в Колизей с далёкого Севера, чтобы укрепить отношения между фракциями, находящимися на грани войны. Поставил Кронну ультиматум и добился своего, победив всех гладиаторов на арене. Победил, сражаясь в кожаных доспехах и с двумя топорами, за что получил звание яростного берсерка. В настоящее время пропал без вести.

**Лаэта –** знакомая из Каменного леса, победившая в гладиаторских поединках несколько лет назад. Любит сражаться с немного обрезанной пикой, выполняя всевозможные акробатические трюки, мастерски используя с этой целью ловушки на арене, за что получила звание ловкой амазонки.

**Седрик, Энигма, Курт, Сигил, Ингрид –** нынешние гладиаторы, собравшиеся с разных уголков Подземья и претендующие на славу победителя. За время тренировок сдружились и с тех пор всегда ходят вместе, устраивают всякие шалости и шутят, рассказывают истории и обсуждают происходящее. Кроме собственно сражений поучаствуют в нескольких происшествиях.

**\*\*\* Ониксовые воды – Скелл \*\*\***

**Жаддар –** знакомый рыбак, который столкнулся во Вратах с непредсказуемыми обстоятельствами и теперь возвращается домой, в Дальние Границы. Группа встретится с ним во время ожидания переправы.

**Оггард –** разбогатевший предприниматель, превративший единственное озеро Скелла на свою рыбную ферму. Нанимает местных жителей для ухода за рыбой, наёмников для охраны и организует караваны для торговли с ближайшими поселениями. Финансирует актёров Высокого Холма и ежедневные выступления, прославляющие его добродетель и обеспечивающие зрелища местным жителям. Прошлое Оггарда тесно связано с Лаэртом.

**Роггон –** эксцентричный старик, поселившийся в палатке с видом на бухту Призраков. Знает немного ценных сведений об Ордене и занятных историй о рыбаках. Расскажет об опасной охоте на озёрное чудовище, в которой ему довелось поучаствовать.

**Лаэрт –** бывший друг Оггарда, научил того рыбачить и показал, как из маленького пруда получить больше добычи, чем из тихих вод Ониксового озера. За что и был изгнан из Скелла, когда Оггард разбогател. Тем не менее, спустя много лет он вернулся и построил дом в выработках старых угольных шахт.

**Сибилл –** хозяйка дома, затопленного вследствие неожиданно нагрянувшего прилива. Рада тому, что осталась жива, она, тем не менее, хочет вернуть хоть какие-то вещи, но боится сама входить в дом.

**Ладаберт –** один из бригадиров котельщиков со скальных возвышений. Следит за тем, чтобы его подопечные не отлынивали от своих прямых обязанностей и поддерживали котлы в готовом состоянии на случай вторжения, которое могло случиться в любой момент. Расскажет, почему и как на Скелле появились котельщики.

**Кассандра –** бард из театра на Высоком Холме, участвует в ежедневных вечерних театральных постановках, делится своими поэмами и потрясающим голосом с жителями Скелла. В силу натуры не может принять конкуренции, что и станет одной из причин ссоры с Талиесином. Но это обернётся занятной историей в дальнейшем.

**Хильда –** пожилая торговка с рыбного рынка, проживающая неподалёку от перекрёстка. Заметила вора, похитившего Ониксовый обломок. Попросит путешественников разобраться с этим вопросом.

**\*\*\* Ониксовые воды – Мюрк \*\*\***

**Жаддар –** рыбак из Дальних Границ, возвращается домой из дальнего похода во Врата. Устроит празднование на честь успешно проведённой сделки во Вратах и пригласит путешественников в таверну «Акулья кость».

**Джек –** сторож одинокой башни, способный рассказать множество занятных историй из жизни Подземья. Несколько последних лет проживает на Мюрке, поскольку устал от суеты больших городов.

**Шарк –** хозяин таверны «Акулья кость», скрывающий жуткую тайну поселения. Обманывает работников, предлагая им вместо блюд из броннов человеческое мясо рабов, которых держат в пещерах под контролем вооружённых наёмников. Путешественникам предстоит попытаться решить эту проблему.

**Дагоберт и Аксель –** лидеры независимых групп наёмников, которые следят за тем, чтобы рабы беспрекословно выполняли работу, и назначают подопечным особые приказы в случае проблем с ними.

**Каин –** рабочий порта, семья которого жила здесь задолго до прибытия рыбаков из других поселений. Во время очередного отдыха в таверне расскажет трагическую историю о дружбе и ненависти, о злосчастной находке, которая разрушила их жизнь и дома.

**Гром –** боец, горел желанием сражаться в поединках на арене Колизея, но решил не участвовать по совету подруги Лаэты. Вместо этого отправился искать судьбу где-нибудь ещё. На момент встречи со знакомыми помогает грузить товары на проходящие мимо суда.

**Лиса –** управляющая ледяными хранилищами. Следит, чтобы никто не проникал в хранилища без её разрешения, с этой же целью платит опытным наёмникам. Принимает добычу для хранения и выдаёт её для отправки в другие регионы.

**\*\*\* Ониксовые воды – Дальние Границы \*\*\***

**Жаддар –** знакомый торговец рыбой из Врат, оказавшийся предателем. Во время приёма гостей напоил группу снотворным и продал девушек отряду контрабандистов, которые обосновались неподалёку.

**Блорт, Роса и Орин –** контрабандисты, из последних неудачных сделок решили заняться работорговлей. Обосновались в пещере в восточной части Дальних Границ, стянули туда всё, до чего смогли дотянуться и предложили местным жителям плату за каждого раба, которого те смогут привести к ним.

**Озрик –** лидер боевой группы Храма, подавляющей бунт рыбаков. Направлен из Шепчущего озера для поддержания порядка в регионе. Следит, чтобы в городе не было заговоров и бунтов против Сола, с этой целью обыскивают торговцев и проходящих мимо жителей.

**Берк, Курт и Грим –** солдаты Храма, которым не удалось сохранить имущество Храма. Во время одного из привалов у костра Роса подмешала в их стаканы снотворное, и, пока те спали, вместе с другими контрабандистами стащила статую Умбры. В настоящее время они отбывают наказание, возводя стены вокруг аванпоста.

**Герберт –** сторож Золотого Дна, в которое местные торговцы сбрасывают золото и драгоценности, оберегая его тем самым от рук Храма. Единственный человек, который может спокойно спуститься и вернуться обратно, поскольку приручил трёх медведей, когда те были ещё совсем маленькими.

**\*\*\* Шепчущее озеро \*\*\***

**Клорт –** патрулирует Стену, высматривает странников, которые приходят со стороны южных тоннелей, вызывает подкрепление, если по какой-либо причине сомневается насчёт их намерений. Допросами и завуалированными рассказами пытается узнать настоящую цель прибытия путешественников.

**Гуннар –** фермер, занимающийся уходом за броннами. Монахи привыкли к блюдам из сочного мяса броннов, поэтому Гуннар ни одного дня не остаётся без работы. Впрочем, в последнее время он не справляется со своей задачей из-за отсутствия помощников. Разъяренные бронны прорвали ограждения и сбежали с фермы, устраивая разрушения в квартале монахов.

**Ангрид и Хельга –** монахини, поссорившиеся между собой из-за вынужденной судьбы отнятых у родителей детей. Ангрид считает, что Храм поступает правильно, ведь в ином случае дети могли бы просто погибнуть или погрязнуть в жизни изгоев и разбойников. Хельга считает, что детям лучше оставаться с родителями и самим выбирать свой путь в жизни. Сильвестру придётся разрешить спор и принять сторону одной из монахинь.

**Флетч –** старый монах, присматривающий за порядком. Рыбачит, смотрит за сохранностью статуй, воспитывает детей, иногда кнутом, иногда пряником. Рассказывает всевозможные истории из жизни, которые достаточно трудно разделить на явь и сказку. Одну из подобных историй расскажет мимо проходящим героям. А также разочарует гостей из Гавани.

**Керби –** помощник, которого изгнали из резиденции за невыполненное распоряжение. Попросит группу помочь ему добиться расположения Сола и убедить его разрешить вернуться в его резиденцию. Неудачный день приносит Керби и удачу – его забирает к себе на службу Гуннар.

**Анна –** монахиня, прирождённая шептунья, проводит ритуалы заговоров и приговоров, в основном за отдельную плату, но иногда мстит таким образом за оскорбления и грубые высказывания в свою сторону. Талиесину повезёт (или не очень) столкнуться с ней.

**Сол –** нынешний лидер Храма, друг детства Ульберта, похищенный вместе с ним из деревни во время прошлого похода Храма. Таинственная личность, которая частично раскроется перед группой во время встречи в резиденции.

**\*\*\* Разлом \*\*\***

**Стен и Густав –** двое ленивых шахтёров, которые проводят большую часть времени среди изгоев Ворона или Совы, рассказывая истории, травя шутки и попивая алкогольные напитки. По этой причине не выполняются дневные нормы добычи руды.

**Сильвия –** заботливая жена Стена, домохозяйка. Не нашла мужа на рабочем месте. Попросит доставить ему еду, поскольку боится одна уходить далеко от дома из-за пьяных изгоев и странных шумов из провалов.

**Ворон и Сова –** лидеры двух лагерей изгоев, поссорившиеся между собой из-за карточного долга. Устраивают словесные перепалки на клочке тропы, которая разделяет их лагеря. Иногда перепалки переходят в кулачные потасовки, тогда на помощь приходят либо шахтёры, либо грачи.

**Жгоггр –** пострадавший от радиации мутант со Скалы, изгнанный с родных земель из-за уродства. Приют нашёл в Разломе, помогает хозяину таверны присматривать за порядком, следит, чтобы бандиты не создавали лишних проблем. Расскажет о Скале и своей судьбе.

**Амадей –** страж, столкнувшийся с группой разбойников, которые оставили его без одежды и снаряжения. Еле живой, добрался до Разлома и развёл здесь костёр. Слабость и стыд не позволяет ему попросить помощи в таверне, поэтому он обратится к группе Сильвестра.

**Чекан, Топор и Зуб –** разбойники с северного лагеря, наметившие око на «неплохой плацдарм для дальнейших действий». Ищут наёмников и тренируют подопечных для нападения на лагерь грачей.

**Калеб, Оргард и Актиопея –** грачи, долгое время пытались помириться с разбойниками, но когда дело дошло до похищения запасов, поняли, что такие действия не приведут ни к чему. Ищут наёмников и тренируют подопечных для атаки на лагерь разбойников.

**\*\*\* Кальдера \*\*\***

**Фредерик –** нынешний глава местного офиса Кальдеры. Следит за выполнением приказов и правил, норм добычи, принимает гонцов из Предела и отправляет сводки, финансирует наёмников-надзирателей, проверяет состояние рабов и распределяет их на сорта.

**Зангрейн и Сигберт –** казначеи, проживают в палатках неподалёку от офиса. Когда торговцы с тракта или гильдии приходят в Кальдеру и покупают руду, они принимают золото и распределяют его по установленным Храмом нормам. Чаще всего находятся в палатках и пересчитывают монеты, в случае нехватки ходят с громилами между рудниками и осматривают каждого раба.

**Безымянный отшельник –** проживает в заброшенной пещере в северной части Кальдеры. Часто приходит к кострам надзирателей и рассказывает им истории из прошлого Подземья, наигрывает мелодии на лире, с которой никогда не расстается, за что и получает свою порцию еды и снисходительное отношение шахтёров.

**Гретхем и Эспер –** местные жители, столкнувшиеся с неожиданным прибытием шахтёров из Предела. Первое время всё было мирно, но постепенно наёмников становилось всё больше, а свободного пространства для них всё меньше. В настоящее время Фредерик планирует изгнать их из Кальдеры.

**Оггард, Бронвик и Сейд –** нанятые надзиратели, следят за тем, чтобы рабы соблюдали нормы добычи, проводят утренние проверки и решают проблемные вопросы, связанные с ними. Во время бунта рабов Оггард лишится руки, а Сейд смертельно ранен.

**Нарг –** один из сбежавших рабов, убийца Имира. Вместе с друзьями планирует очередную вылазку. Группе Сильвестра придётся решить, отомстить им за смерть Имира или спасти из плена Храма.

**\*\*\* Пыльные равнины \*\*\***

**Тень –** шпионка, якобы отправленная из Клосса для разведки обстановки. Сол тоже отправил своих шпионов сюда, когда до него дошли слухи о подготовке военной экспедиции с севера. Правду о том, кому служит Тень и с какой целью находится здесь, не знает никто.

**Горн, Варг и Мирра –** шахтёры из Лабиринта, раздобыли огромный алмаз и спрятали в одном из тоннелей, чтобы вернуться за ним позже и поделить между собой. Попросят группу найти сокровище и перепрятать его в копях Андгара.

**Раствик –** знакомый кузнец, которого судьба привела к шахтёрам Пыльных равнин. Вследствие неожиданного катаклизма под песком оказалось несколько домов вместе с жителями, в том числе кузница северян, поэтому ему пришлось взять на себя производство металлических изделий для обеих фракций.

**Гром, Флокси, Эльберт, Дарий, Сибилл, Бруно и Аделаида –** Совет Семерых, расположился на скальном возвышении в южной оконечности Пыльных равнин, следит за порядком в округе. Каждый из советников восседает на троне, изготовленном в особом стиле. Совет решает вопросы местных жителей по мере их сложности. Для простых проблем достаточно согласия одного из советников. Чем вопрос сложнее, тем больше голосов для его решения понадобится. Путешественникам придётся добиться расположения Совета, чтобы поговорить с Кронном. Оказывается, Гром родом отсюда, после неудачного путешествия решил вернуться домой и остаться здесь.

**Кронн –** глава Колизея и по совместительству посланник из Поверхности. В промежутке между сражениями гладиаторов проживает в Пыльных равнинах, в поместье, скрытом за тайными тропами. Расскажет группе о своих настоящих планах и намерениях.

**Нирра –** молодая управляющая фермой броннов. Бывший хозяин фермы, её отец, погребён под песком в собственном доме неподалёку, а останавливать добычу льда равносильно гибели сотен северян, поэтому она примерила обязанности на себя. Выращивает животных, ухаживает за ними, на момент встречи с путешественниками нуждается в помощи.

**Марвин, Далгрин и Эйтр –** ледорубы, дни напролёт проводят на Ледяном озере, добывают бесценный прозрачный лёд, доставляют его в хранилища, организуют караваны и отправляют на север. Не успевают соблюдать нормы, поэтому попросят путешественников помочь им добыть столь важный ресурс.

**Эльза и Патрик –** пара влюблённых грибников, ошарашенных пропажей урожая, который только недавно путешественники собрали на корм животным с фермы. Патрик знаком им с Каменного леса, Сильвестру уже приходилось собирать грибы вместо него.

**\*\*\* Замерзшие ручьи \*\*\***

**Нуррг и Флетч –** погонщики броннов, которые везут повозки со льдом и к Пыльным равнинам с товарами. Флетч примет группу в качестве наёмников для сопровождения, столкнётся с ледяным обвалом и безалаберностью нетрезвых работников. Нуррг возвращается с товарами с севера. Во время привала он расскажет о традициях своих сородичей, попытается договориться с Клаудом, представителем из Клосса, о поставках еды.

**Ларс –** путешественник с далёкого севера, наслышался всяческих историй о Подземье и решил удостовериться в их правдивости. Имеет богатый опыт охотника, не расстаётся со своим белым варгом, расскажет о своих приключениях во время одного из привалов.

**Озра –** учёная из Гавани, вместе со своей группой исследует лёд Замёрзших ручьёв, на что её подвигли обнаруженные гильдией Археологов артефакты. На момент сюжета изучает огромное ледяное образование, внутри которого просматривается что-то странное.

**Клауд –** представитель из Клосса, отправлен вождём для поддержки торговых связей с северянами. Предлагает ядовитые грибы в обмен на еду. Неудачно попытается договориться со старым другом о поставках в Клосс.

**Вальтер –** загадочный бродячий поет, обожающий делиться с прохожими своими произведениями искусства. Иногда его выслушивают, иногда прогоняют, но он никогда не перестаёт сочинять поэмы обо всём, что видит, и докучать всем, кого видит.

**Калеб и Брокс –** работники, которые отпраздновали вчерашний день рождения Брокса как следует. Обычно следят за грудами ящиков, нагружают повозки и получают за это лишь скромную еду и выпивку. Во время привала расскажут о мечтах и суровых реалиях жизни.

**\*\*\* Клосс \*\*\***

**Освальд и Гуннар –** фермеры, разводят броннов для шкур и мяса. Делятся частью добычи с хранилищами еды, но провизии всё равно не хватает для полноценного жизнеобеспечения города. Конкурируют между собой за участки земли, на которых планируют расширить дело. Сбежали во время голодного бунта.

**Клауд и Гирион –** переговорщик и мародёр. Во время не очень тёплого приёма группа узнает, что они братья. Гирион пытается убедить Холкса отправить дальнюю экспедицию, чтобы установить торговые связи с северянами. Убит во время голодного бунта. Клауд ссорится с вождём из-за неудачной попытки договориться с погонщиком. Ушёл на север с экспедицией.

**Грим –** старик, бывший кузнец, который застал при жизни процветающий Клосс и наблюдал за его постепенным упадком. Любит наблюдать за работой кузнеца и подмастерьев, подсказывать и обучать новичков, а также рассказывать о прошлом города и своей судьбе. Ушёл на север.

**Мара –** лекарь, обитает в одной из пустых выработок на западе поселения. Добывает и покупает травы, экстракты, собирает грибы и варит настойки. Лечит больных из Клосса и других поселений, чем и живёт. Ушла с группой в логово Мисти.

**Холкс –** нынешний вождь, пытающийся «управлять» поселением. С упадком города это занятие становится всё сложнее и сложнее. Сейчас единственное, что у него выходит, - это выводить жителей своими решениями, постепенно подводя город к бунту. Прячет запасы золота и еды в пещере неподалёку. Убит во время голодного бунта.

**Эбигейл –** хозяйка таверны «Златрог», пытается поддерживать настроение жителей города, предлагая бесплатную выпивку как награду за хорошую добычу. Устраивает праздники на честь удачных договоров, нанимает для этого бродячих бардов и актёров. Ушла с группой в логово Мисти.

**Лобарт –** управляющий хранилищами еды. Следит, чтобы со складов не исчезла ни одна крошка. Выдаёт полноценные или минимальные пайки согласно белому списку горожан. Принимает мясо броннов с ферм Освальда и Гуннара, добычу торговцев и мародёров. Убит во время голодного бунта.

**\*\*\* Логово Мисти \*\*\***

**Капкан –** бывший траппер из Цеха звероловов, в настоящее время производит ловушки на диких животных, охотится с грачами и доставляет поддающихся дрессировке зверей для дальнейшего обучения. Расскажет о заражённом медведе, от которого ему пришлось спасаться бегством.

**Ларс, Гром и Фланн –** грачи, уже знакомые группе, хотя не все из них были грачами раньше. Северянин Ларс со своим белым варгом приткнулся к Мисти по чистой случайности, обнаружил тоннель неподалёку от Замёрзших ручьев и решил его исследовать, но со временем путь привёл его к грачам. Рассказав свою историю и услышав об их цели, он решил присоединиться к Мисти и её банде. Грому, как обычно, надоело сидеть в Совете Пыльных равнин, и он снова отправился в дальнее путешествие. В настоящее время участвует в одной из групп грачей. Фланн – единственный из тройки, кто раньше был в группе Мисти и разведывал территории на юге Подземья. Вернулся в Логово, чтобы рассказать обо всём, что узнал, и принял командование одной из групп.

**Ольгерд и Молния –** дрессировщики, ухаживают за медведями и варгами, которых содержат в клетях, принимают новых зверей и готовят их к сражению. Молния долгое время следовала по стопам Грома, но никак не могла его настичь. Впрочем, сейчас судьба оказалась благосклонна к ней и они встретились. В настоящее время Молния обучает Ольгерда тайнам ремесла, которые впитывала по крупинке на личном опыте.

**Квентин –** обезумевший пиротехник, испытывающий всевозможные изобретения с применением пороха и пороховых смесей. По всему логову Мисти то и дело можно услышать взрывы и увидеть яркие вспышки, но солдатам и наёмникам это не нравится, они требуют прекратить это безобразие. Тем не менее, Квентин никого не случает и продолжает заниматься своими делами.

**Ангрес и Вилья –** лучницы, которым впервые выдали оружие и отправили на западные башни для охраны тропы, ведущей к Трибуналу. Спорят между собой о том, кто из них ловчее и точнее. Тренируются на мимо проходящих грачах, наёмниках и солдатах. Группе главных героев тоже не повезло оказаться их мишенью.

**Бран, Зигфрид и Ульрик –** гладиаторы, тренируются на местной арене и готовят новичков к предстоящему сражению. Обучают приёмам и техникам владения оружием и показывают, как лучше применить свои преимущества в бою. Поспорят с Сильвестром и проведут с ним дружеские поединки.

**Кассандра и Талиесин –** знакомые барды. Жертва отвара и заговора Анны из Шепчущего озера, бард Талиесин словно обезумел и тотчас сбежал из группы на поиски второй половинки. Как оказалось, половинкой оказалась актриса Кассандра с Высокого Холма на Скелле. На момент событий Кассандра и Талиесин планируют свадьбу.

**Гутторн и Ферронд –** знакомые пушкари, обожающие бороды, пиво и пушки, а также рассказывать небылицы из прошлых пиратских походов, в которых они развлекались «как надо, не то, что сейчас». Остались без алкогольных напитков, поэтому хандрят и отказываются делиться историями. Попросят группу раздобыть им божественный нектар.

**Ульберт и Рамона –** знакомые лекари, монах из Шепчущего озера и ведьма из Врат. Прибыли в логово Мисти на зов Храма. Подготавливают целебные мази, снадобья и припарки, бинты, инструменты для операций на случай болезней и ран среди солдат и наёмников. Нехватка припасов вынуждает их попросить помощи у группы.

**Мисти, Сол и Джейд –** лидеры объединённой фракции изгоев, разбойников и грачей, Храма и пиратов, создавшие Трибунал для управления объединенной армией. Торговая гильдия не пожелала отправить свои силы на поддержку Трибуналу, ограничившись лишь финансированием. Следят за наличием провизии, слаженностью и боевой подготовкой группы, распределяют финансирование и продумывают тактические и стратегические планы.

**Джеффри –** наставник наёмников, которому Путь, так называемая тропа с ловушками в восточной части логова Мисти, известен как свои пять пальцев. Просто потому, что он был одним из тех, кто его соорудил. Подготовит Сильвестра к испытанию и оценит его выполнение в конце Пути.

**Кронн –** грандмастер Колизея, по совместительству посланец с Поверхности, планирует устроить побег из Подземья, тренирует наёмников и солдат, а также подготавливает командиров из числа опытных гладиаторов. Вносит правки в планы Трибунала, исходя из своих знаний.

**\*\*\* Озеро Пустоты и деревня Шпили \*\*\***

**Одинокий рыбак –** старый монах из Храма неподалёку, плавает на лодке по тихим водам озера Пустоты и пытается выудить немного рыбы для еды, чем благодарит монахов за приют. Постоянно бормочет себе под нос. Расскажет о своей жизни и попытается намекнуть на существование деревни наверху. Убит выстрелом из деревни над ними.

**Потерянный ребёнок –** девочка, потерявшаяся в одном из тоннелей между озером и деревней. Говорит, что играла с друзьями в прятки, а потом заблудилась и не смогла вернуться к ним. Боится темноты. Рассказывает о красивых садах и цветочных полянах, о лесе, в котором они играли с матерью, и просит отвести её к ним.

**Сгорбленный карлик –** нашёл приют в северной части деревни на вершинах, не любит гостей, но привык к Призраку. Во время периодических вылазок на поверхность, за припасами, не забывает принести ему немного еды и послушать занятных историй.

**Призрак –** слепец, который давно обитает в пустой деревне на вершинах, носит тёмное одеяние с балахоном, сидит у костра. Не откликается на зов, постоянно бормочет себе под нос что-то невнятное, пытается развернуть отряд в обратную сторону пророчествами.

**Боевая группа ИК164 «Омега» –** группа вооружённых огнестрельным оружием солдат, ожидающая отряды из Подземья по приказу Кронна, который всё это время выслеживал и тренировал бойцов, входил в доверие вождей, планировал и организовывал подавление бунта. Выбравшись на поверхность, объединённая армия Мисти, Сола и Джейд очутилась под ослепительным солнцем в окружении пустых домов заброшенного города. Группа Омега давно знала, что они будут здесь и готовилась к этому. Выжившим пришлось спасаться бегством.