

Бронзовый лес

– Бронзовый лес очень красив, но и чрезвычайно опасен.

Густая дубрава по площади равная 35 акрам холмов, полян и оврагов находится в 1,5 часах езды верхом к северо-востоку от Даймонд-Лейк у подножия горной гряды Кэрн-Хиллз. Прямо в лес ведёт, казалось бы, протоптанная тропа, но если потратить время и идти по ней, то выйдешь в том же месте, в котором заходил. А, если свернуть с тропы, то без умелого проводника, знающего нужные техники гадания, не сложно заблудиться. Все чудеса здесь происходят из-за того, что само по себе место является «местом силы». Кроме того, находящиеся рядом менгиры влияют на экосистему дубравы больше всего остального.

По территории протекает небольшой ручей. Местные друиды называют его Туманная петля, потому что если идти вдоль ручья, то обязательно заблудишься. Никто не может найти его исток и устье. Туманная петля чистейший и спокойный ручей глубиной около 1 фута. Из него жители леса черпают воду и используют её не только в хозяйстве, но и в ритуалах. Говорят, что он не иссекает и не замерзает зимой.

– Не иди туда, куда ведёт дорога. Иди туда, где дороги нет, и оставь свой след.

Секрет леса состоит в том, что его деревья питаются от энергетических лей-линий, исходящих из круга менгиров. Потому они всегда бронзовые и листья с них не опадают. Но более маленькие растения всё же подчиняются круговороту природы, не в силах черпать энергию.

Удивителен так же тот факт, что порой путники могут наткнуться тут не только на огромные дубы. Среди них прячутся те самые Бронзовые деревья. Они не только встречаются случайно, но и окружают Дом Бронзового Древа, в котором и живут друиды этого места. Это деревья, высотой более 40 футов. Не сведущий человек может спутать их с дубами из-за цвета, но если присмотреться, то форма их листьев отличается – они узкие и зубчатые по краям (8-10 дюймов), а ветви растут под углом в 45 градусов. Кора, как и у дубов коричневая и твёрдая. Чаще всего их невозможно взять в обхват: это свидетельствует о десятилетиях жизни. Встретить подобное растение случайно считается хорошим знаком. Кроме того его свойства ещё более интересны. Если его тщательно обработать и особенно высушить, внешняя часть станет почти такой же прочной, как твёрдый металл, в то время как общий вес древесины останется неизменным. Оружие и доспехи, изготовленные из бронзового дерева, стоят в четыре раза дороже обычных, так как на них не влияют заклинания и способности, воздействующие на металл, и они непроницаемы для ржавчины. Доспехи, сделанные из бронзового дерева, могут носить друиды. Эксклюзивные предметы, изготовленные из бронзового дерева, стоят в 40 раз дороже обычной стоимости. Всё это потому, что это дерево считается священным. Его не получится срубить, а ждать удачно упавшего дерева можно веками. К тому же его ещё сначала надо найти.

В лесу проживает анклав, скрытый магией дубравы. Они называют себя Дом Бронзового Древа. Это поселение численностью около 30 человек, состоящее из друидов и следопытов. Центром поселения является сам Дом. Это древняя крепость с двенадцатью комнатами, которая состоит из нагромождённых мегалитов, засыпанных землёй. Название пошло из-за алтаря, который находится в центре этого сооружения. Он представляет собой давно окаменевшее Бронзовое Древо, перевернутое корнями к небу. Внутри сооружения хранятся сокровища и реликвии друидов, накопленные за столетия, а так же кости предков.

Сами члены общины живут в домах, которые стоят прямо на бронзовых деревьях, словно растения росли вместе с ними и обтекали своими ветвями постройки. Между постройками навесные мостики. У некоторых стволов спускаются канатные лестницы, а кроме домов так же есть и свободные площадки, похожие то ли на посты охраны, то ли небольшие беседки.

Общину возглавляет Ногвеир, пожилой человек-друид, поклоняющийся Обад-Хаю и сторонник Старой веры. Ему помогают многочисленные младшие друиды и следопыты, также известные как лесники, хранители или стражи. Анклав представителей борется за защиту и сохранение региона Западных Центральных земель, а так же заботится об охране природы вокруг города и продаёт жителям меха, мясо и рыбу. Сообщество охраняет

менгиры от осквернения и следит за близлежащими дорогами и долинами. Друиды верит, что если их уничтожить, лес увянет, умрёт и исчезнет из творения. Каменные памятники также служат для получения энергии из лей-линий и используются друидами в ритуалах. Иногда они вступают, чтобы спасти путешественника от какой-нибудь естественной угрозы, но так же часто они предупреждают исследователей оставаться на дорогах и позволить дикой природе позаботиться о себе.

— *Тропа выведет путника, так или иначе.*

В праздники и священные дни в Дом Бронзового Древа собираются друиды Серого Круга и множество других представителей Старой Веры, входящие в круг доверия. Преданные эльфийского пантеона приветствуются на этих собраниях, хотя и немного грубо. Все остальные участники должны быть приглашены лично кем-то, кто уже входит в круг доверия. На этих великих состязаниях лесные жители соблюдают ритуалы давних времён, устраивают грандиозные соревнования в силе и смекалке и обсуждают политику в отношении природных проблем региона.

Ногвеир стремится сосредоточить внимание своего сообщества на сохранении почти исчезнувшего образа жизни подальше от гнева на Вольный город и его агентов в Даймонд-Лейк, ведь их алчность это надругательство над святой землёй. Наставник призывает к осторожному сотрудничеству с мэром через бывшего человека из Дома Бронзового Древа. Его имя Моррис Сандовар. Сейчас он работает главным скаутом гарнизона. Однако здоровье Ногвеира начинает ухудшаться, и многие опасаются, что его преемник может занять враждебную позицию в отношении махинаций Грейхока и Даймонд-Лейк.

Приверженцы Старой веры считают священными все деревья, особенно дуб и ясень, а также солнце и луны. Друиды Старой веры верят, что они должны защищать деревья, растения и посевы от уничтожения; в меньшей степени они также защищают своих последователей-людей и животных. Они признают, что люди, гуманоиды и животные нуждаются в пище и крове, и не отказывают им в праве охотиться или заниматься сельским хозяйством, если они делают это ответственно. Это считается естественной уравнивающей силой, хотя они решительно выступают против чрезмерности и расточительности, тем самым защищая дикую природу. Друиды Старой веры не могут уничтожать леса или посевы, хотя они могут работать над изменением природы этих вещей, если считают, что это стоит усилий. Например, друид Старой Веры может очистить повреждённый лес от его злой порчи, но Старая Вера строго нейтральна в подобных вопросах, полагая, что Добро, Зло, Закон и Хаос должны существовать в равновесии.

Старая вера держится в стороне от мирских дел, будучи в первую очередь озабочена циклами природы: жизнью, смертью и возрождением. Они рассматривают все вещи как часть великого цикла, где Добро и Зло - лишь временные фазы. Только когда сам цикл находится под угрозой, они чувствуют призыв к действию.

Священные дни:

- **Needfest (Фестиваль нужды)** знаменует начало нового года. Это период празднования жизни в самое холодное и несчастливое время года, время веселья и баловства. В качестве украшений используются жёлтые свечи, вечнозелёные ветки и волшебные огни. Эта неделя включает в себя так же: **Праздник удвоения (день 2, Олидаммара)**. Отмечаемый сразу после нового года, этот праздник включает в себя соревнование, в котором участники бросают вызов друг другу, совершая все более дикие шалости и поступки. **Ночь середины зимы или День зимнего солнцестояния (день 4)**. Это самая длинная ночь в году. Эльфы верят, что в этот день земля очищается под своим снежным покровом. Они отмечают эту дату, спокойно размышляя о прошедшем году и о грядущих событиях. **Праздник дураков (день 7)**.
- **Growfest (Фестиваль роста)**. Весеннее равноденствие приходится на 4 день этого недельного фестиваля. Эльфы называют Праздник Роста Весенним праздником и проводят неделю вокруг равноденствия, танцуя и поя, не занимаясь ничем, кроме веселья. Все важные решения и действия

эльфы откладывают до конца недели, за существенным исключением, что это время, когда большинство эльфийских пар женятся или объявляют о своих помолвках.

- **Richfest (Фестиваль богатства).** Разгар лета. **Ночь летнего солнцестояния приходится на 4 день** празднования и это священный день Пелора. Единственная ночь в году, когда обе луны, Селена и Луна, полны.
- **Brewfest (Фестиваль пива, Пьяный день).** Эльфы называют эту неделю Осенним праздником и используют её для созерцания духов своих предков, перехода в загробный мир и хрупкости жизни. Они верят, что другие расы веселятся во время фестиваля пива, потому что они "прячутся", чтобы не столкнуться с реальностью смерти. Осеннее равноденствие приходится на 4 день фестивальной недели. В этот день, время танцев и духовного возрождения, знаменует начало осени и обещание того, что весна снова придёт.
- **Ночь Славы Великой Луны.** Он приходится на ночь десятого дня в одиннадцатый месяц календаря Грейхока. В этот день Луна полная, но Селина новая.

Коротко о догмах Старой веры в общем и Обад-Хая в частности:

- Шалм друг для всех, кто находится **в гармонии с миром природы**. Те, кто разрушает или иным образом вредит природе, заслуживают **быстрой мести**. «**Живи сам и дай жить другим**».
- **Вечный круг.** Пока эти круги замкнуты, и ничто их не тревожит – сохранено равновесие.
- **Равновесие.** Смерть существует потому, что она должна быть, и зима приходит, потому что она является частью цикла. Природа дикая и опасная, и хищник является такой же частью мира, как и добыча.
- Приверженцы Обад-Хая высоко ценят символизм и **уважают оракулов, предсказания и предзнаменования**. И животные, и растения представляют собой философские истины, а предсказания друидов сосредоточены на наблюдении за природными явлениями.
- **Число четыре** имеет большое значение в традициях старой веры. В году четыре сезона. В семье четыре роли - мать, отец, дочь и сын. Есть четыре великих небесных тела - Эрт, Солнце, Луна и Селина. Четыре элемента - огонь, вода, земля и воздух - являются основой природы.
- По не известным причинам Обад-Хай **соперничает с Элонной**.
- **Его символ:** дубовый лист и жёлудь
- В основе старой веры лежит Беори, Мать Эрта. Она - источник всей жизни, и некоторые друиды считают её проявлением самого Эрта. Кроме того, Старая вера считает, что каждым сезоном управляет определённое божество. Личности этих богов различаются в зависимости от местности. Как и природа, старая вера очень переменчива.
- Среди жителей Фланаэсс как Весенняя Дева почитается Элонна, Обад-Хай - как Владыка Лета, Береи или Беори - как Владычица Осени, а Нерулл - как Зимний Король. В центре годового цикла находится солнце, которое символизирует Пелор, и он обеспечивает смену времён года.
- **Обад-Хай и Летнее Дерево:** Каждую весну Обад-Хай рождается и превращается в энергичного и смелого мальчика. На пороге лета к нему приходит Элонна и ведёт его к зрелости. Летом Обад-Хай становится Королём оленей и руководит Дикой охотой. Его сила ослабевает осенью, пока он не становится Шалмом. На последнем вздохе года приходит Нерулл, убивает его одним ударом и на семь дней подвешивает труп на Летнем дереве. В конце цикла Пелор срубает его и хоронит, так что он оказывается в объятиях своей матери, Беори. Элонна подходит к могиле и поливает её слезами. Из этой могилы вырастает саженец, дающий единственный плод. Плод созревает, падает на землю и раскрывается, обнажая мальчика - Обад-Хая, который начинает круг заново.
- **Первый танец Беори:** Давным-давно Эрт был ничем иным, как безжизненными камнями и пылью. Беори возникла из сущности самого Эрта, посмотрела на продуваемую ветрами разрушенную землю и увидела предзнаменование. Надежда и желание отдать себя наполнили её, и она стала танцевать по

бесплодной земле. Танцую, она порезала ногу об острые скалы молодого мира, и её кровь залила землю, где она ступила. Далеко наверху Пелор обратил свой взор на танцующую богиню и влюбился, наблюдая за её танцем. Кровь Беори смешалась с землёй, и свет Пелора сиял с небес. Живые существа росли вслед за танцем Беори, и мир впервые расцвёл.

- **Друзья старой веры.** Старая вера не существует изолированно. Как древняя религия, Старая вера за столетия приобрела многочисленных союзников. Принцип «Все в равновесии» позволяет друидам принимать самые разные обычаи и верования людей по всему Фланаэсс. Однако некоторые друзья заслуживают особого упоминания. Это эльфы, феи, барды Древних преданий и следопыты Гнали.
- За эти годы друиды Старой Веры приобрели как врагов, так и союзников. **Священнослужители Святого Катберта часто соперничают со Старой Верой за преданность простых людей**, но это соревнование в основном мирное. **Конфликт друида с последователями Фолтуса** недостаточно острый, чтобы подняться до уровня врага, но между ними мало любви.