

Грейсмир

Сообщество dwarфов, расположенное недалеко от владений Грейхока, к югу от Туманного болота и гор Кэрн-Хиллз. Укрепление встроено в склон горы Аббор-Альз и в основном состоит из подземных пещер. Сами горы спускаются в горный хребет, становясь менее крутыми и волнистыми по мере приближения к южной Светлой пустыне, и более **наполнены монстрами**, чем Кэрн-Хиллз. Особенно мантикорами, вивернами, несколькими драконами (к счастью, в основном медными), несколькими левроттами, ламиями, сфинксами, горными тиграми и тигрицами-оборотнями, множеством огров и горных великанов, а также несколькими троллями в придачу. Самые северные склоны холмов достаточно безопасны, поскольку там, у dwarфов есть несколько небольших поселений, но дальше на юг они становятся намного опаснее. Официальная **граница с Урнстом не патрулируется** и не кишит пограничниками.

Животный и растительный мир здесь похож на жизнь в Кэрн-Хиллз, за некоторыми исключениями, которые становятся более заметными по мере продвижения на юг. Преобладают **альпийские растения** с жёсткими листьями и маленькие кактусы становятся более заметными, а деревья и кустарники почти полностью отсутствуют. Здесь меньше свиней и оленей, чем в Кэрнсе, но больше проворных **горных козлов и небольшого животного, похожего на ламу**, которое слишком мало, чтобы его можно было использовать в качестве вьючного животного.

Здесь плотность населения ниже, а более высокий процент населения составляют **кочевые горцы**. Однако это компенсируется большим количеством разрушенных, неисследованных, таинственных или других опасных мест, и любознательный искатель приключений найдёт больше возможностей для приобретения богатства или ранней смерти на этих южных вершинах.

— Лжи не место в горах. Маски обмана вдребезги разбиваются об их каменный характер.

Грейсмир был **основан несколько поколений назад Гарруном Праудхаммером**, членом второстепенного клана в Хрустальных горах, который был изгнан своим народом. Он путешествовал и собирал других изгнанников из этого района, а также отправился в Кэрн-Хиллз, где он и его люди основали крошечную деревню. Оттуда она выросла и превратилась в процветающий шахтёрский городок, который помогал подпитывать экономику Грейхока и обеспечивать военную мощь во время войны. Позже потомки этих dwarфов и основали Грейсмир в том виде, в котором он существует сейчас.

Четыреста dwarфов называют Грейсмир домом. Эта мрачная крепость dwarфов отмечает точку, где холмы становятся горами на стыке с Аббор-Альз. Вход в неё находится **у подножия скалистого горного озера**, которое и дало этому месту его название (соответственно озеро Грейсмир). Окружённый высокими горами, единственный сухопутный подход - **вдоль одного или другого берега длинного извилистого озера**. В конце озера **тропа шириной не более 10 футов** поднимается через серию крутых поворотов к **Каменным Вратам**, входу в dwarфский Грейсмир. Путник, идущий вдоль озера, **хорошо виден часовым у ворот**. Кроме того в горе виднеются несколько башен и оборонительных сооружений, которые дают хороший и чёткий обзор окружающих равнин и болот. Стены же оснащены зубцами. Это место больше похоже на неприступный форт, чем на поселение.

Каменные Врата это массивная гранитная плита, уложенная на ряд гладких брёвен. Пара воинов-dwarфов стоит сразу за воротами. Множество их собратьев ждут внутри, так как для того, чтобы просто открыть ворота, требуется, по крайней мере, 15 или 20 dwarфов. Отсюда начинается сеть пещер. Это целый **подземный город**. После ворот открывается вид на оживлённое пространство. Высота потолков здесь позволяет построить самые настоящие каменные дома с деревянными крышами, хотя свет сюда едва ли проникает. Каменные сооружения, колодцы и другая инфраструктура **буквально спрятана в горной гряде**.

Из разных частей поселения можно попасть в разные туннели. Некоторые из них ведут на разные уровни. **На более высоких уровнях** расположены **огромные залы для пиршеств и споров**. На этих же уровнях большая

пещера служит **военной тренировочной площадкой** для начинающих бойцов и тренировочным залом для ветеранов. В крайнем случае, Грейсмир может выставить на поле боя роту из 200 отважных воинов.

Низовья Грейсмира включают в себя несколько обширных пещер с **грибными фермами и большой бассейн для разведения рыбы**, в котором тысячами выращивают слепую форель, что является важным дополнением к рациону dwarфов.

Также **под жилым уровнем проходит ряд шахтных туннелей**, за которыми dwarфы строго следят. Они ведут к богатой жиле железной руды. Полная подземная плавка очищает металл, чтобы кузнецы-dwarфы могли создавать своё оружие, инструменты и доспехи. В Грейсмире **мало сельского хозяйства**, за исключением нескольких dwarфских ферм в округе. **Большая часть их продовольствия поступает из импорта из Грейхока**, на который они обменивают свои превосходные инструменты и изысканные украшения.

— В шахту шёл, кайло забыл.

Грейсмир не платит Грейхоку ни дани, ни налогов, но подписал пакт, предлагающий **военную помощь во время войны**. В свою очередь, информация, собранная **Ополчением Альпинистов** о событиях в этом районе, предоставляется правителям Грейсмира (в большинстве случаев довольно запоздало). Хотя они предпочитают изоляционистский образ жизни, здешние dwarфы иногда **торгуют с торговцами из города Грейхока и пускают к себе путешественников других рас**.

В Грейсмире так же существует несколько проходов, которые ведут **ещё глубже**. Некоторые из них ведут к **источникам первоклассного известняка и драгоценных камней**, а некоторые, ещё более далёкие пещеры ведут в регионы неизвестной глубины и тёмного ужаса. Однако это лабиринтоподобная сеть естественных пещер, и пройти по ней сверху донизу очень сложно. Тем не менее, среди dwarфов продолжают распространяться **слухи, рассказывающие об огромном подземном океане и целых городах рас, которые никогда не видят солнца**.

Правительство

Город управляется **советом старших dwarфов**, которые избирают молодого dwarфа с хорошей репутацией главой поселения в качестве dwarфа-мэра. Хотя совет принимает законы **путём голосования**, мэр может разорвать связи или наложить вето на любой закон, который он выберет.

Действующий глава Грейсмира - **Фионор Грубиян**, отставной авантюрист, чей титул вполне заслужен. **Путешественников лично приглашают поужинать** с ним в известняковых залах крепости. Несмотря на свою грубость, Фионор уважает тех, кто в его глазах того заслуживает, и является надёжным другом многих. Следует также отметить, что в отличие от большинства dwarфских цитаделей, в Грейсмире преобладает поклонение Улаа, хотя у Морндинсаммана также есть несколько последователей.

Фионор **честно называет своё имя**, потому что он действительно один из самых грубых и неприятных хозяев, с которыми путешественник мог когда-либо надеяться поужинать. Однако, несмотря на всё это, он позволяет вратам Грейсмира открыться для таких путешественников и предоставляет им отдых и пропитание, даже место, где можно **переждать одну из внезапных метелей**, которые иногда опустошают высокогорье.

Фионор - суровый старый ветеран многих кампаний, и среди его друзей и бывших товарищей числятся dwarфы, люди, полурослики и даже эльфы. В отличие от большинства dwarфов, возможно, именно это происхождение дало ему такую щедрость в отношении домашнего очага и дома для гостей. В любом случае, всякий раз, когда Грейсмир укрывает путешественника, Фионор настаивает, чтобы путешественник поужинал с ним. Он будет потчевать его множеством безвкусных историй, непристойных шуток и отрывков мирового уровня, пока тот не потеряет сознание от избытка выпивки.