

HELLFROST: ЛЕДЯНОЕ ПЕКЛО



Перед вами «Hellfrost: Ледяное пекло», ваш путеводитель по новому игровому миру в жанре фэнтези, использующему правила Savage Worlds. На его страницах вы найдёте всё, что нужно для создания любого героя, будь то ведущий борьбу с чудовищами *рыцарь Очага*; искусный в управлении четырьмя первоэлементами *маг стихий*; с риском для жизни проникающий в таинственную усыпальницу ловкий *расхититель гробниц*; бросающий вызов обитателям укрытого туманом некрополя *охотник на нежить*; сохраняющий свою веру, несмотря на тяжкие испытания, *жрец* одного из богов; сражающийся в одной из бесчисленных войн *наёмник* или любой другой персонаж, какого только сможете придумать.

Язык

Некоторые термины в книге взяты из старонглийского, норвежского и немецкого языков; они используются в качестве фундамента для торгового языка (самого распространённого языка Рассилона).

ГЕОГРАФИЯ

Приключения героев будут происходить на континенте под названием *Рассилон*. Также известно о существовании других земель, но на протяжении столетий они остаются недостижимыми.

Рассилон можно приблизительно поделить на пять основных географических регионов. Далеко на севере лежит *Ледяное пекло*. Его бескрайние пустоши покрыты снегом и льдом и населены огромными ледяными великана-

ми, от кожи которых веет нестерпимой стужей; инеистыми драконами, изрыгающими холодное пламя — огонь, горящий жгучим морозом и плавящий металл; инеистыми вампирами, ставшими жертвой холода и питающимися теплом живых; инеистыми мамонтами, чьё дыхание замораживает кровь в жилах человека, а также другими чудовищами. В легендах говорится, что вечная мерзлота распространяется от огромного пика из синего льда, поднимающегося в самом центре Ледяного пекла.

Этот регион окружён внешними просторами Ледяного пекла, царством вечной зимы. Окававшиеся здесь смельчаки вынуждены сражаться за жизнь со стихией, ледяными великанами, племенами орков и ледяными налётчиками — людьми, сведёнными с ума адским ветром, воюющим над тайгой и равнинами.

Внешние просторы Ледяного пекла окружены *Ледяной Стеной*, хребтом из чистого льда высотой в милю. За Ледяную Стену неоднократно отправлялись экспедиции, но немногие из них вернулись назад. Те, кто выжил, рассказывали лишь о бесконечных снежных и ледяных полях.

Далее на юг находятся *Верхние Земли зимы*, дикий и опасный край, где температура редко поднимается выше нуля. Ещё южнее, в *Нижних Землях зимы*, меньше снега и льда. Жизнь здесь трудна, но возможна, несмотря на сильные холода.

Самый южный регион называют *Землями Очага*. Горы, болота, леса и равнины постепенно сковывает вечный холод, но местные жители не теряют надежды. Пока это самые обжитые и богатые земли, но дефицит еды усиливается, а постоянные нападения чудовищ подтачивают ресурсы региона.

Война Снежной бури

Немногим более пяти веков назад из ледяных пустошей, лежащих далеко на севере, на Рассилон нахлынула огромная армия. Далёкие империи, имена которых ныне забыты, были уничтожены войсками инеистых великанов, драконов и других порождений холода.

На севере центральной части и востоке Рассилона цивилизация была уничтожена. Выжить удалось лишь укрывшимся в подземных городах *гномам*, *таёжным эльфам*, спасшимся благодаря древней магии, и *финнарам*, у которых попросту не было крупных поселений, столь привлекательных для захватчиков.

На западе армии Аспирии и Халкиса объединились, прикрывая друг друга фланги, в то время как *анари* и *саксы* на юге от Ледяной Гряды были отброшены к побережью прежде, чем смогли объединить силы и выдворить захватчиков обратно. Долгие зимы и постоянные атаки опустошали страну, но, спустя несколько лет, нападавшие были отброшены. Как только они отступили на север, выросла гигантская ледяная стена, за которой возникло Ледяное пекло.

С этого года, названного годом Ледяной стены, Рассилон оказался зажат в железной хватке зимы. С каждой осенью снег выпадает всё раньше и лежит всё дольше, и с каждой весной земля оттаивает всё позже. Рассилон медленно уступает натиску вечного холода. Многие подозревают, что конец света уже близок.

Цивилизованные народы

Рассилон населяют несколько цивилизованных народов. Люди — самый многочисленный из них. Они живут по всем Землям Очага и Землям зимы в больших и малых городах, деревнях и на изолированных фермах. Из многочисленных людских наций, некогда населявших Рассилон, сейчас осталось только четыре — горожане *анари*, земледельцы *саксы*, варвары *туоми* и кочевники *финнары*.

На холодном севере и на самых высоких пиках ледяные *гномы* вырубают крепости в камне и леднике, ища драгоценные металлы и чёрный

лёд для изготовления оружия и брони. Живущие среди вечнозелёных лесов *таёжные эльфы* — народность эльфов, чувствующая себя в холодном климате как дома. На юге обретаются *эльфы Очага*, двоюродные братья таёжных.

Энгро — низкорослый народ кочевников, путешествующих по Землям Очага и Землям Зимы в ярко раскрашенных фургонах. Они обладают скверной репутацией — другие жители Рассилона считают их ворами и попрошайками. Также они известны благодаря нескгибаемой силе духа.

Наконец, самый молодой народ — *хладорождённые*, — которым комфортно среди льда и снега, а не в тёплых краях. Хладорождённые происходят из других народов, но считают себя отдельным.

Тёмные силы

Разумеется, «цивилизованные народы», как их часто называют, не живут в изоляции. По тундре, горам, лесам и холмам бродят великаны. Мерзкие орки и гоблины собирают силы в укромных местах, выжидая подходящий момент для массового наступления. Разумная нежить населяет осквернённые гробницы и вечно покрытые туманом *Гиблые земли*, вынашивая планы по уничтожению всего живого. Драконы кружат высоко в небе, надменно игнорируя попытки младших народов бросить им вызов. Демоны выжидают в потаённых местах, совращая тех, кто ищет власти над ними. Список ужасов Рассилона кажется бесконечным.

Магия

Рассилон пропитан магией. Потоки магической энергии, исходящей от Луны, прикасаются к каждому живому существу, наделяя его магическими способностями.

Маги стихий управляют четырьмя первоэлементами. Они поочередно изучают каждый, пока не обретают всю полноту власти над стихиями. *Маги холода* черпают энергию из снега и льда, получая огромную мощь в холодных регионах и теряя её, как только температура поднимается. *Высшие маги* управляют

огромным королевством из своих высоких башен, а их посохи служат одновременно символом власти и инструментом волшебства. *Маги гномов* вырезают волшебные руны на каменных табличках подобно тому, как это делали их предки столетия назад. *Друиды*, широко распространённые среди эльфов и энгро, управляют потоками природной энергии, подчиняя своей воле животных и растения. *Скальды*, также известные как маги песен, творят заклинания с помощью своего голоса.

СИЛА ВЕРЫ

Множество богов наблюдают за Рассилоном: древнее соглашение запрещает им напрямую вмешиваться в дела смертных, позволяя только наделять своих последователей чудесными силами. Жрецы и паладины служат этим божествам, сражаются за них в царстве смертных и отстаивают их идеалы.

От великодушных и сострадательных облачённых в белое жрецов *Эйру*, богини лечения, до похожих на трупы и закутанных в чёрное некромантов-жрецов *Хелы*, богини нежити; от закованных в броню воинствующих монахов — слуг *Скейты*, истребительницы тёмных сил, до погружённых в занятия наукой учёных-жрецов *Хони*, бога знания; последователи богов встречаются по всему Рассилону.

КУЛЬТЫ, ТАЙНЫЕ ОБЩЕСТВА И ОРГАНИЗАЦИИ

Содружество Стихий приглаживает за чародеями, изучающими искусство магии элементов, а также руководит ими и обучает. *Рыцари Очага*

ОЧАГ

На страницах книги вам неоднократно встретятся названия, в которых будет фигурировать слово «Очаг». Здесь имеется в виду солнце, которое обитатели Рассилона называют очагом Сигеля или просто Очагом. Таким образом, можно сказать, что эльфы Очага — это Солнечные эльфы, Земли Очага — Солнечные земли, а рыцари Очага — рыцари Солнца.

защищают Земли Очага от порождений Ледяного пекла, крадущихся среди снега и льда. *Лесные стражи* оберегают древние леса от набегов людей и чудовищ. *Пращники* обороняют племена энгро от ужасов Рассилона, которые могут нарушить покой низкорослых кочевников. *Рыцари Ворона* ведут армии людей против тёмных сил, используя для победы свои богатые знания в области стратегии и тактики. Но помимо этих организаций существуют и другие. Зло таится в тенях, готовясь нанести удар при первых признаках слабости.

Начало игры

В идеале, игроки и ведущий должны прочесть эту книгу целиком. Последнему нужно разобраться со всеми правилами игрового мира перед тем, как начинать игру.

Игрокам рекомендуется в первую очередь прочитать главы, посвящённые созданию персонажа и снаряжению. Желающим играть роли магов и жрецов также нужно ознакомиться с главами о магии и о богах. В главах «Жизнь в Рассилоне» и «Организации» даётся обзор повседневной жизни народов Рассилона и некоторых крупных организаций, к которым могут принадлежать герои или с которыми они в какой-то момент могут столкнуться.

Необходимые книги

Для того чтобы игроки и ведущий могли в полной мере получить удовольствие от этого игрового мира, им нужны «Бестиарий» и «Путеводитель». Первый включает в себя полный список типов представителей народов Рассилона и чудовищ, начиная от зомби-повелителя и заканчивая гигантскими муравьями, а также правила по созданию реликвий, истинных магических предметов. Во второй книге описывается география Рассилона, а также содержится несколько идей для приключений. Конечно, вам ещё понадобится книга правил *Savage Worlds* («Дневник авантюриста»).