

Предисловие

Эта книга написана для тех, кто играет в настольные ролевые игры по системе ТриМ. Если вы не знаете, что это такое — рекомендую предварительно прочесть книгу «Мечник, Маг и Менестрель».

Можно рассматривать все, что написано ниже, как обыкновенное литературное произведение. Правда, тогда получится, что вы читаете какую-то смесь географического справочника с исторической хроникой. Вообще-то, «Грифоны combatant» предназначены для того, чтобы дать представление о фантастической игровой стране под названием Соединенное Королевство Обоих Грифонов.

Те, кто играет в настольные игры, найдут внутри разнообразную справочную информацию. Здесь приведены карты королевства, даны описания различных его уголков, рассказано о некоторых реалиях общества и его условностях.

Не вся приведенная информация непременно пригодится в игре: кое-какие сведения указаны для любителей точности и исторической достоверности. Если какой-то пассаж показался вам скучным и ненужным, смело его пропускайте. Никто на свете, даже само Министерство Культуры, не имеет права заставлять вас читать то, что вам не нравится.

Не в последнюю очередь эта книга предназначена для *Мастеров*¹. Именно им будет полезен ряд сухих сведений, мало интересных игрокам. Таков, например, список типовых противников, с которыми можно встретиться в игре.

В тексте даны описания некоторых исторических личностей, живших в последнее время в Соединенном Королевстве. С их помощью можно разнообразить создание и проведение игры. В этих биографиях иногда есть неясные места, которые можно использовать как завязки сюжетов. Например, если написано: «Неясно, как он разбогател», можно сыграть целое приключение о том, как же в действительности это обогащение произошло. Может быть, было ограбление банка?

Легенды, приведенные в тексте, могут служить для той же цели. Никто и никогда не мог сказать с уверенностью, существует ли Город Туманов Брюмвилль, и если да, то кто и как в нем живет. Почему бы не раскрыть эту тайну в игре? Тем более, легенды оставляют большой простор для фантазии Мастера.

Часть сведений имеет исключительно антуражный характер, но и такое знание может оказаться полезным. В конце концов, обстановка средневековья сильно отличалась от той, что нам привычна ныне. И чем больше «маленьких отличий» возникнет в игре, тем красочнее и увлекательнее она получится.

Я желаю вам провести несколько часов за чтением этой книги, а потом много дней — в увлекательных играх, проведению которых она, надеюсь, поспособствует. Читайте, обдумывайте, а главное — фантазируйте!

С уважением,
Автор.

¹ Слова, выделенные *жирным курсивом*, поясняются в Глоссарии, расположенном в конце книги.

Часть I

Соединенное Королевство Одох Трифоное

Читая следующие страницы, вы, возможно, будете удивлены обилием описаний повседневной жизни. Как же так, спросите вы, что же это за сказочное королевство? А вот что я вам отвечу.

Возьмите реальное Датское королевство и добавьте туда Тень отца Гамлета. Что выйдет? Сказка о Королевстве Датском. Вот так же и в нашем случае. Магия может пронизывать все вокруг, но разговор пойдет о том, что принято называть реальностью. Я *намеренно* не описываю магическую сторону жизни, поскольку она должна быть неожиданна, увлекательна и непредсказуема в каждой очередной игре.

Сделать игру волшебной – священное право и важнейшая обязанность Мастера. Именно он будет выдумывать, что же такого сказочного встретится Вам на пути. А здесь рассказано о земле, на которой можно встретить магическое создание. А можно и не встретить.

Глава 1.1

Обзор

Соединенное Королевство Обоих Грифонов – одно из самых молодых государств *Витража*, история его насчитывает всего 200 лет. Оно образовалось в результате объединения двух существовавших ранее государств. Для современного грифона, а именно так предпочитают именовать себя нынешние подданные *Короны*, различие между бывшими независимыми королевствами сохранилось в виде разделения на *литторалей* (Побережных) и *форрестье* (Лесных). Разделение это не столько географическое, сколько культурное – жители побережья и Медных гор свысока смотрят на представителей глухих и небогатых лесных провинций.

По своему образу Соединенное Королевство – не самое типичное, но все же вполне нормальное феодальное государство, переживающее период централизации. Последние спазмы феодальной раздробленности еще сотрясают страну, но пути в будущее уже проложены, и на горизонте уже угадывается абсолютная монархия.

Технологический и хозяйственный уровень¹ развития грифонов сильно различается в зависимости от конкретной местности. Для большинства Побережных он соответствует XIV в., для жителей Медных гор – XIII в., а для наиболее отсталых Лесных грифонов – дремучему XII веку. Это не означает, что *литторали* повсеместно могут ковать латы из подручных материалов. Конечно, в глухой деревушке на побережье это невозможно. Я говорю о *среднем* уровне, а в среднем Побережье обгоняет удаленные земли на целых два века развития.

Географические и климатические особенности

Соединенное Королевство включает в себя территории двух основных типов. Первый – это *Медные горы*, а второй – равнина, простирающаяся на восток от них. Равнина не имеет собственного названия, поэтому мы *условно* называем ее Грифонской.

Грифонская равнина местами слабо всхолмлена, заметных возвышенностей или низменностей немного. Большая часть ее покрыта смешанными лесами. На востоке, в районе *Веддера*, преобладают хвойные породы.

Даже Побережные грифоны, несмотря на сотни лет вырубания лесов, еще не успели полностью их извести. Что уж говорить об отдаленных южных и юго-восточных землях! Там раскинулись бескрайние *Гуннардские чащи*, в которых люди еще только начали свое наступление на дикую природу.

Медные горы старые, не очень высокие и сравнительно легкопроходимые. На их восточных склонах преобладают хвойно-лиственные леса, а на западных – лиственные. Леса в этих местах уже очень сильно прорежены человеком, так что за хорошим деревом приходится отправляться далеко. Иногда выгоднее купить привозной строевой лес у торговцев, чем разыскать его самостоятельно.

На Грифонской равнине и восточных склонах Медных гор господствует умеренный климат. Лето здесь жаркое (до 30°C), а зимы не очень холодные (до -20°C). На западных склонах гор, обращенных к морю, лето прохладнее, а зима теплее. Годовые колебания температуры здесь, как правило, не выходят за рамки -15°C...+25°C. Для этого района характерны высокая влажность, низкая облачность и чрезвычайно густые, коварные туманы.

¹ Здесь и далее я буду говорить об «уровнях века». Что имеется в виду? Если сказано, что технологический уровень Побережных грифонов соответствует XIV в., то имеется в виду, что известны и используются все технологии, известные в исторической Европе к XIV веку.

Полезные ископаемые

Земля Королевства Обоих Грифонов бедна полезными ископаемыми сама по себе, к тому же рудознатцы немногочисленны, так что ситуация с ресурсами оставляет желать лучшего. До сих пор Корона вынуждена регулярно закупать в сопредельном *Цвергаланде* серебро для чеканки монеты.

В сущности, единственная заслуживающая упоминания выработка — месторождение медной руды близ *Монтеферена*, когда-то давшее имя Медным горам. Мелкие залежи меди и некоторых других минералов разрабатываются здесь и там, но все это скорее подспорье ближайшим городам, нежели реальный экономический фактор.

Ситуация с железом намного лучше, так как повсеместно на территории королевства встречаются железные руды (например, «болотное железо»).

Строительный камень, а также небольшие количества поделочного и облицовочного камня добывают в Медных горах.

Объемы добычи соли — одного из стратегических ресурсов средневековья — покрывают потребности населения, но для экспорта их недостаточно.

Ресурс, в котором грифоны никогда не испытывали недостатка — лес. Он широко используется на территории королевства и является одной из основных статей экспорта.

В целом, добыча полезных ископаемых развита слабо, но и потребности грифонов невелики. Королевству не хватает лишь небольшого числа ресурсов: серебра, золота, драгоценных камней, некоторых особых минералов и минеральных красителей.

Демография и описание народонаселения

Соединенное Королевство насчитывает, по различным оценкам, от двенадцати до четырнадцати миллионов подданных. Примерно 10% населения живет в городах, остальные проживают в сельской местности. Все цифры, разумеется, весьма приблизительные.

Крупнейшие города королевства и численность их населения приведены ниже:

Гриффинлэ	53 000 жителей
Арбевилль	26 500 жителей
Кассельн	24 000 жителей
Кот-де-Бон-Шанс	21 500 жителей
Валькенхайм	17 000 жителей
Хейнель (до Хейнельской чумы)	14 000 жителей

Прочие города, обозначенные на карте	10–15 000 жителей
Города, не обозначенные на карте	от 1 000 жителей

С точки зрения национального состава грифоны довольно единообразны. Побережные и Лесные грифоны (*литторали* и *форрестье*) представляют две родственные, но различающиеся народности. При этом из Побережных грифонов можно выделить в отдельную народность жителей Медных гор, поскольку они говорят на своем собственном диалекте.

Процентные показатели численности различных этносов выглядят так:

Побережные грифоны	53%
в их числе жители Медных гор	3%
Лесные грифоны	46%
в их числе орки	7%
Прочие расы, общим числом (эльфы, гномы, кобольды)	до 1%

Основное «расовое меньшинство» Грифонов¹ составляют Орки (9% численности населения страны, из них 7% обитают в лесных провинциях, а 2% — на остальных территориях королевства). Они составляют большую часть населения графства *Гундбальд* в герцогстве *Винтерборо*. Граф Гундбальд — орк, чьи предки перешли на сторону короля в ходе долгих пограничных войн.

Остальные национальные меньшинства сколько-нибудь заметного влияния на повседневную жизнь страны не оказывают.

¹ Словом «Грифоны» я для краткости обозначаю Соединенное Королевство Обоих Грифонов (государство). Словом же «грифоны» (с маленькой буквы) я называю население.

Административное устройство

Столица Королевства расположена на побережье близ устья *Брайтера* и называется *Гриффинлэ*, а королевской резиденцией служит замок *Драгон-Фалэз* (Драконьи обрывы), расположенный неподалеку. Его Величество Король большую часть лета проводит в замке, а остальное время живет в королевском дворце в столице.

Организация управления на местах зависит от владельца земли. В Королевстве есть «коронные» (принадлежащие лично королю), церковные (принадлежащие монастырям) и ленные (принадлежащие местной знати) земли.

Коронные земли административно разделены на *графства*. Они управляются членами королевской фамилии или чиновниками — *принципалами*. Это административная должность, но власть принципалы держат крепко; порой они идут на нарушение закона, так же как и обычные феодалы.

Ленные земли управляются своими владельцами. Королевские законы действуют и здесь, однако их исполнение целиком зависит от доброй воли феодалов, благо они побаиваются могущества короля и не позволяют себе слишком явных безобразий. В случае необходимости зачистка свидетелей ведется грамотно и широкомасштабно.

Крупные города, где бы они ни находились географически, номинально подчиняются напрямую Короне. В каждом городе существует *мэрия*, возглавляемая *мэром*, которая и занимается управлением всеми городскими делами. Реальность несколько ближе к земле. Города, находящиеся в землях знати, сильно зависят от нее и не могут (без ощутимых последствий для себя) ссориться с местными феодалами. Но если дело доходит до серьезных трений с Короной, город все же склонен выступить на стороне Его Величества.

Управление землями Церкви ложится на плечи ее иерархов.

Соседи и внешняя политика

Орки. С юга и востока пограничье Соединенного Королевства тугим поясом охватывают беспокойные земли орков. Орочьи бароны ведут с грифонами бесконечные мелкомасштабные войны, не давая ни минуты покоя. Именно поэтому пограничная знать сохранила обычаи рыцарства, которые побережные жители

давно оставили позади.

Политика королевства по отношению к назойливым соседям строится по принципу «держи дубину на виду». Границы хорошо укреплены и надежно оберегаются. Сложилась ситуация, в которой орки бессильны нанести королевству существенный вред, а грифоны не имеют возможности подчинить орков своей власти.

Надо сказать, что основное различие между грифонами и тем, что мы называем «орочьими баронствами», — политическое.

Орочьи государства далеко не однообразны по расовому составу; встречаются даже области, населенные преимущественно людьми. Черта проводится по признаку подчинения Соединенному Королевству. Кто не с нами — тот и орк.

Лигия. На севере, за Холодным заливом и Великой рекой находится государство, населенное народом, родственным грифонам. Легенды гласят, что в давние времена именно из Лигии бежали предки подданных Соединенного Королевства. Так это или нет, но дипломатические отношения с северным соседом традиционно отсутствуют. Страны не посылают друг к другу послов и держат многочисленные гарнизоны в крепостях по обе стороны Великой. Как бы это ни было странно, именно граница с Лигией — самое мирное и спокойное



место королевства. С другой стороны, официально считается, что северный сосед есть наихудший из всех возможных врагов, и в случае войны следует разгромить его любой ценой. Не в последнюю очередь это связано с религиозными разногласиями, поскольку Лигия — страна языческая.

Цвергаланд. Это необычное государство расположено в Медных горах и под ними. Цвергаланд населен гномами. Эти искусные рудокопы и кузнецы — бесценные соседи Соединенного Королевства. Их сталь славится высочайшим качеством, оружие и доспехи гномьей работы чрезвычайно хороши. К высоким технологиям прилагается небольшая, но грозная армия, так что с Цвергаландом выгоднее дружить. В настоящий момент дипломаты королевства изо всех сил стараются поддерживать добрососедские отношения, ведь гномы — основной потребитель сельскохозяйственной продукции грифонов.

Тысяча Озер. Труднодоступный район Тысячи Озер заселен эльфами. Несмотря на то, что общей границы с Соединенным Королевством нет (а может быть, благодаря этому), меж-

ду двумя странами существует долгий опыт сотрудничества. Не в последнюю очередь он объясняется общим противником — орками. Иметь союзных эльфов в тылу врага, разумеется,件зно. Кроме того, между грифонами и жителями Тысячи Озер налажена не очень регулярная, но взаимовыгодная торговля. И хотя грифонам нравы эльфов совершенно непонятны, Красивый Народ принято любить куда сильнее гномов.

Фадария. Еще иногда эта страна называется Торговой Республикой, что совершенно неправильно. Правильно — Союз Свободных Городов Фадарии. С этим государством тоже нет общей границы, зато налажены обширные торговые связи. В руках фадарийцев сосредоточена львиная доля морских перевозок, что неизменно служит веским аргументом в любых спорах. Фадария оспаривает у Соединенного Королевства титул самой сильной страны мира и бесспорно является самой богатой. Ясно, что у двух государств постоянно возникают трения, однако до сих пор грифонам всегда приходилось идти на уступки. Вероятно, так продолжится и впредь.

Хозяйство — Побережные грифоны

На побережных землях королевства царит просвещенный век — развиваются ремесла, идет оживленная торговля с соседями, в деревнях живут вольные крестьяне, обрабатывающие королевскую землю на правах аренды. Хорошо развиты товарно-денежные отношения, налажена система сбора *денежных податей*.



Впрочем, там и сям встречаются территории, находящиеся под властью знати, где все еще остаются некоторые черты феодальной самостоятельности — крестьяне платят не в королевскую казну, а в пользу местного владыки. При этом плодородных земель мало, так что большая часть денег получается крестьянами не от реализации сельскохозяйственной продукции, а от сезонных работ в городах или от продажи ремесленных изделий.

Крестьяне побережья привычны к обороту денег, наиболее зажиточные могут скопить заметные суммы «на черный день». После оглашения *Четырех Эдиктов* некоторые приобрели свою собственную землю, так что начало складываться фермерство.



Ведущие силы и внутренняя политика

Все вопросы внутреннего устройства решаются в столице, при дворе Его Величества. Тем не менее, и в провинции часто происходят события, вызванные столкновением интересов разных социальных слоев. Ниже в несколько поэтизированной форме изложены позиции и устремления основных политических сил Соединенного Королевства.

Корона. Время не стоит на месте, и сколько бы ни пели придворные менестрели о рыцарственных аристократах, совершенно ясно, что многие традиции уже утратили смысл. На дворян больше нельзя полагаться во всем, их верность стоит недешево, а результаты не всегда так убедительны, как в песнях. В этой стране должна быть сильная власть. Все средства хороши, если они наполняют казну и приструняют зарвавшуюся знать.

Знать. Королю хорошо, у него полная казна и армия. А нам с каждым годом нужно все больше денег. Жене вынь да положь фадарийский бархат, детям нужно хорошо кушать, да тут еще дедовский замок начал разваливаться. А король все зажимает нас и зажимает. Этак скоро мы и налоги платить начнем! К чему нам такой владыка? Нужен совсем другой, чтобы вольностей побольше давал, чтобы земли новые. Хорошо бы поприжать орков или, допустим, фадарийских толстосумов. Ну, а если не выйдет — так и у самого короля найдется, чем поделиться.

Чернь. Вот же несчастный мы народ! Только подкопишь деньжат, тут же или потоп, или война, или королевский сборщик. Или же, того хуже, какой-нибудь барон нагрянет. Хоть бы уже вся эта знать вовсе провалилась в тартарары! Одни только от них неприятности да убытки.

Нет, я, конечно, понимаю — они там за нас воевать должны, и все такое... Но вот мне что непонятно — когда война, почему налоги с нас дерут? Ведь вроде бы рыцари ее вести должны? А нет войны — они снова тут как тут. И суд они вершат, и подати собирают. Вот бы уже под королевскую власть целиком! Король далеко, может, кой-чего и утаишь.

Церковь. Его Величество прав во всем, что делает. Во всяком случае, пока не оспаривает авторитет Церкви. Королевская власть — от Всевышнего, и не грешным человекам роптать. Однако Его Величество должен понимать, что расположение Всевышнего сильно зависит от размеров пожертвований, от количества дарованных земель и некоторых других важных факторов.

Веселые грешники. А, да что эти святоши понимают! Вот ведь выдумали — назвать Искусство каким-то там «Грехом Колдовства»! Мы все образованные люди, и весьма верующие, но ни один из нас не видит ни одной разумной причины для запрета на магию. Да, мы вынуждены скрывать свое Искусство, но борьба не окончена. Придет день, и мы добьемся отмены запрета. Пока же следует скрываться. И *никому* не верить. Верить нельзя даже себе.

Эльфы Розуэлла. Мы всегда были верны Короне, и также точно короли всегда шли нам навстречу. Аристократия Розуэлла имеет немало ценных и приятных привелегий. Смертные оказались достаточно мудры, чтобы дружить с нами. Что ж, будем к ним благосклонны. Наши братья в Тысяче Озер прислушиваются к нашим советам — и приносят много пользы грифонам. Но не надо обманываться — мы добры, однако не безвольны. Хотите попробовать поспорить?

Хозяйство — Лесные грифоны

В лесных землях, вдали от столицы, люди привыкли жить по старинке. Хотя и здесь большинство земель принадлежит королю, а крестьяне считаются свободными людьми, денежный оборот развит слабо. Фактически, крестьянин вынужден отдавать податями все деньги, которые зарабатывает, поскольку продать плоды своего труда за звонкую монету удастся отнюдь не всегда — многое еще делается прямым товарообменом. Иногда денег недостаточно даже на подати, и они могут браться зерном или другими товарами (например, тканями).

В результате, зажиточных крестьян в этих областях гораздо меньше, чем на побережье. Положение же «людей от сохи» в землях, принадлежащих местным феодалам, и вовсе неутешительное. Крестьяне целиком зависят от владельцев земли; знать управляет всеми делами; вершит свой суд, взимает подати и пошлины в тех размерах, в которых заблагорассудится. Отчасти это объясняется удаленностью от центра, отчасти — объективными причинами. Государство как таковое еще очень неразвито, так что попытка управлять делами отдаленных провинций из центра может обернуться нежелательными проблемами. Короне проще отдать далекие земли на откуп местной аристократии.

В этих районах лес расчищается под пашню, много опасных зверей, да и орки ходят набегами, так что сохранились сильные общинные традиции. Поскольку плодородие почв здесь высокое, прибыльность сельского хозяйства стимулирует использование земли «по прямому назначению». Земли не принадлежат крестьянам, и почти все находится в «барской запашке». Общинники же возделывают их, отработывая свой «процент», необходимый для выживания.

На королевских землях порядок вещей такой же, с той лишь разницей, что крестьянин получает вознаграждение деньгами.

После того, как Четыре Эдикта провозгласили личную свободу, часть крестьян ушла из этих мест в поисках лучшей доли.

В наиболее отдаленных пограничных землях феодалы темные, отсталые. Здесь эксплуатация строится по классической схеме из учебника. Часть земли находится в крестьянских наделах, а другая часть — в барской запашке; оброк взимается продуктами, хозяйство натуральное; излишек сбывается в немногочисленных городах и не слишком активно. Жители обеспечивают себя всем насущным самостоятельно, экономические связи неразвиты, а в результате и богатств не накапливается.





Армия

Сухопутная армия Соединенного Королевства состоит из двух основных частей. Первую составляет дворянское ополчение. По призыву Короля подчиненные ему герцоги, графы и бароны являются на место сбора со своими отрядами. Общую численность ополчения оценивают в 2 000 рыцарей, 6 000 всадников (оруженосцев и *сержантов*) и около 15 000 пехотинцев (вооруженные слуги, а также ополчения городов). В действительности армия такого размера никогда не собиралась. Некоторые дворяне уклоняются от сбора, некоторым служат препятствием немалые расстояния или объективные причины — например, беспокойное положение на границах.

Вторая и, возможно, лучшая часть королевской армии — постоянное войско, которое Его Величество содержит на деньги Короны. Его

размеры невелики — общим счетом около 6 000 (4 000 копейщиков, до 1 000 арбалетчиков и до 1 000 всадников). Часть сил составляют наемники; например, превосходная гномья пехота. Целиком это войско тоже практически никогда не собирается, поскольку небольшие отряды несут гарнизонную службу в различных городах, крепостях и замках. Тем не менее, король может относительно быстро собрать около 3 000 солдат.

Флот

Военно-морской флот грифонов практически не существует. В тех случаях, когда необходимы суда, они берутся у купцов. Специальных боевых кораблей в Королевстве не строят, а те, что строятся или мобилизуются во время войны, служат в качестве транспорта для войск.