

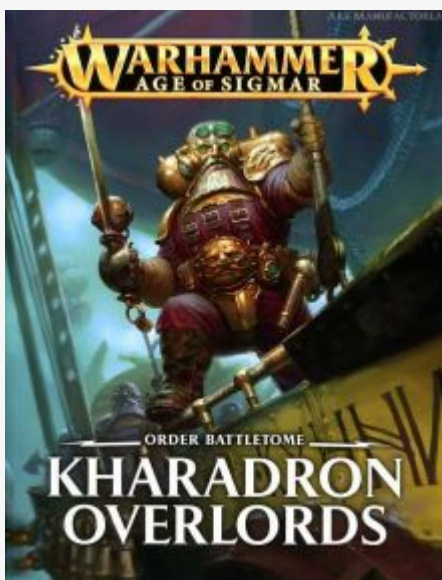
# Владыки Харадрона / Kharadron Overlords (статья)

---

WARPFROG

Гильдия Переводчиков Warhammer

*Владыки Харадрона / Kharadron Overlords (статья)*



Переводчик	<a href="#">Nefelyr</a>
Издательство	Games Workshop
Серия книг	Battletome: Kharadron Overlords
Входит в сборник	Order Battletome
Год издания	<a href="#">2017</a>
Подписаться на обновления	<a href="#">Telegram-канал</a>
Обсудить	<a href="#">Telegram-чат</a>
Скачать	<a href="#">EPUB</a> , <a href="#">FB2</a> , <a href="#">MOBI</a>
<b>Поддержать проект</b>	

□

## Содержание

---

ДЫХАНИЕ ГРУНГНИ

НАУКА И СУЕВЕРИЯ

ПРАВИТЕЛИ НАД ОБЛАКАМИ

БРОКК ГРУНГССОН  
НЕБЕСНЫЕ ФЛОТЫ  
ВЛАДЫКИ ХАРАДРОНА  
ПРЕУСПЕЙ ИЛИ УМРИ  
КОДЕКС

## **ДЫХАНИЕ ГРУНГНИ**

Владыки Харадрона, как и их наземные родичи, добывают множество металлов. Но есть один, который они жаждут более других - эфирное золото. Каждая небесная гавань отправляет флот за флотом на поиски этого вожделенного минерала, и множество войн свершилось за право разрабатывать богатейшие облачные залежи.

Эфирное золото, также известное как "Дыхание Грунгни", источник жизненной силы харадронского общества, ибо этот металл, что легче воздуха, заставляет города парить в вышине, служит топливом для небесных кораблей и обеспечивает работу большей части их вооружения. Без постоянно пополняемых запасов этого вещества, воздушные мегаполисы падут — буквально.

Добыча эфирного золота - опасное предприятие. В своей естественной форме эфирное золото представляет собой газ или пар, что струится в небесах, подобно жилам драгоценных металлов пронизывающих землю. Лишь будучи очищенным металл затвердевает, и в этом состоянии уже напоминает обычное золото, но отличающееся гораздо более ярким блеском. Эфирное золото, зачастую скрытое в глубине облачных залежей или же попросту невидимое по своей переменчивой натуре, весьма трудно обнаружить, и еще труднее добывать. Скопления эфирного золота имеют обыкновение дрейфовать, далеко уносясь воздушными потоками, и привлекают всевозможных тварей, большинство из которых чрезвычайно опасны, как, например, харкракен, химера и мегалофин. Во время разработки крупных скоплений эфирного золота не встает вопроса, не нападут ли монстры, а лишь когда это случится.

Большинство населяющих Владения смертных не-харадронцев, знающих о существовании эфирного золота, из-за присущих ему необыкновенных качеств считают его волшебным. В больших объемах, оно вызывает необычные атмосферные явления. Яростные эфирные шторма в мгновение ока сотрясают огромные пласты эфирного золота на протяжении сотен миль, и драгоценный минерал в виде капель падает с неба, вызывая приступы сводящей с ума паранойи у всех, кому не посчастливилось попасть под такие осадки. Сами Владыки Харадрона не разделяют точку зрения о магической природе эфирного золота. Вместо этого, они посвятили многие из своих бурно развивающихся научных программ исследованию и каталогизации бесчисленных необычайных свойств этого вещества.

Если обнаружатся богатые залежи эфирного золота, небесные флоты оцепляют близлежащие воздушные пути, в то время как остальная армада принимается за дело. Основная работа ложится на облачные драги и траулеры, которые прочесывают местность, выкачивая и отфильтровывая сырое эфирное золото. Если флот небольшой, к примеру, разведывательная или исследовательская флотилия, отправленная на поиск новых залежей, то он будет полностью состоять из военных кораблей. Несмотря на то, что такие корабли оснащены прежде всего для боя, всегда практичные харадронцы также используют такие флоты для добычи и торговых операций.

Если удалось миновать все опасности, связанные с добычей эфирного золота, извлеченный газ помещают в трюмы воздушных кораблей. Если же речь идет о большом добытательском флоте, то

эфирное золото перевозят в громадных кораблях известных как кронтанкеры. Множество конвоев непрерывным потоком транспортируют добычу прочь от места разработки, назад в родную небесную гавань. И это тоже опасная работа, ведь даже внутри бронированных трюмов харадронских кораблей вещество, словно зов сирены, притягивает жаждущих его тварей и воздушных разбойников. Многие конвои были обрушены с небес стаями беснующихся химер, утянуты в шламовые облака кошмарными щупальцами или ввязались в сражение с воздушными армиями Гротов-шнырей.

Несмотря на его важность, торговые интересы Владык Харадрона не ограничиваются одним лишь эфирным золотом. Торговля между небесными гаванями жизненно важна, и ныне, когда "Кодекс" допускает *дрек-урб* - открытие торговли с другими расами, прочие рынки тоже становятся весьма прибыльны. Многие небесные гавани начали взимать дорожные сборы с путешественников через горные перевалы или заправляют транспортными сетями, используя собственные ловко сокрытые Врата владений.

## **НАУКА И СУЕВЕРИЯ**

Харадронцы, за исключением Барак-Тринг, все чаще ставят науку выше почитания богов-предков. Однако, древние поверья живут даже среди наиболее прогрессивных из них. Так как эфирное золото чрезвычайно важно для их расы, многие из этих легенд связаны именно с ним. Истории гласят, что Грунгни Великий Созидатель, породил это вещество, когда металлическая пыль с его молота смешалась с его же выдохом. Другие истории рассказывают, что создание эфирного золота было глупостью, из-за которой Грунгни в итоге покинул пантеон Зигмара.

## **ПРАВИТЕЛИ НАД ОБЛАКАМИ**

Владыки Харадрона стремятся приумножить свои богатства, путем торговли либо войны. И вот что смущает другие народы владений, так это схожесть подхода харадронцев в обоих случаях. Будь то битва или деловые переговоры, харадронцы всегда безжалостны и решительно используют любую слабость оппонента.

Владыки Харадрона милитаристское, меркантильное общество, отличающееся от других ветвей дуардинов. Как и их родичи, харадронцы ниже ростом, нежели люди, широкоплечи, известны своими густыми бородами, большой выносливостью и суровым нравом. Все они - неустанные трудяги, стремящиеся отточить своё мастерство. Как Огненные убийцы остаются верны своему слову, харадронцы считают всякую клятву священной, однако, как и многие другие дуардины, они всячески стараются найти лазейку в любом заключаемом договоре, особенно если это обернется для них не малой выгодой.

Владыки Харадрона одинаково искусны как в торговле, так и в войне, и не испытывают никаких угрызений совести, стремительно переключаясь с одного на другое, если возникает такая необходимость. Для примера, прежде чем развернуть добывательскую деятельность на вершине горы, харадронцы силой изгоняют оттуда местное население, использующее вершину для своих примитивных ритуалов. А позже, дуардины разыскивают побежденных туземцев и без стеснения предлагают им мирные торговые отношения. Изначально, Владыки Харадрона обменивали металлические инструменты на продовольствие и шкуры животных, но по мере того как хватка Хаоса над владениями смертных ослабевает, множатся и их торговые партнеры, так как кочевые племена перестают скрываться и основывают собственные поселения.

У каждой небесной гавани сотни деловых партнеров, и воздушные флотилии Харадрона не только стоят

на страже их собственной добывающей промышленности и торговых путей, но зачастую вступают в бой, чтобы отстоять интересы своих торговых партнеров. Такие действия обусловлены отнюдь не добросердечностью, а скорее чистым прагматизмом. Практичным харадронцам гораздо выгоднее защищать свою прибыльную коммерческую деятельность, нежели возвращаться к изоляционизму, коим отличалось их существование в Эпоху Хаоса. И действительно, бизнес процветает во всех шести крупнейших небесных гаванях. Успех Харадрона зависит не от одного лишь упорного труда, но также от строгого следования ряду руководящих принципов. "Кодекс Харадрона" устанавливает правила торговли, разъясняющие, каких деловых партнеров следует защищать, а каких следует бросить на произвол судьбы, в случае, если они подвергнутся нападению. Принятие решений, основанных исключительно на эмоциях, считается глупостью и повторением ошибок прошлого, чуть не приведших к полному истреблению дуардинов.

Харадронское общество действует как хорошо смазанная искусно сделанная машина. Это многоуровневая меритократия, где каждый корабль, клан, компания, гильдия и член Совета Харадрона занимают своё место исходя из своих талантов, недавних успехов и способностью проложить путь к большему процветанию. Для Владык Харадрона, обладание властью, основанной исключительно на наследовании, это кратчайший путь к провалу. Основным мотивом является получение прибыли, ради неё они готовы постоянно соперничать друг с другом, но открыто, без каких-либо закулисных интриг. Все сделки заключаются в соответствии с "Кодексом Харадрона", и пока соблюдаются все его предписания, сделка считается честной.

## **БРОКК ГРУНГССОН**

Нужна настоящая отвага, чтобы достичь ранга адмирала флота Владык Харадрона, и еще большая удача и список прибыльных побед, чтобы называться лордом-магнатом Барак-Нара. Даже достигнув таких высот, Брокк Грунгссон не останавливается на достигнутом.

Брокк Грунгссон - пример харадронского капера, который создал себя сам. Он ненасытен в своей охоте за эфирным золотом, и бесстрашен в своих исследованиях небесных чудес Хамона. Брокк Грунгссон единственный адмирал, который успешно провел флот вблизи Шпиля - легендарного Рога Хамона. Он вышел победителем из битвы у Стратисского черепа, и когда все небесные гавани объединились, чтобы прорвать осаду Барак-Зона, именно Брокк был избран старшим адмиралом объединенного флота. Он лично возглавил ответные рейды, положившие конец периоду раздора с Барак-Мьёрнаром. Демон, известный как Владыка Кристального Пламени, пал от его руки. Предъявление прав на богатое эфиром Облачное кольцо Дхарза - крупнейший улов, с которым когда-либо возвращались в Барак-Нар - еще один пункт из выдающегося списка достижений Брокка.

В те времена, когда Брокк еще был бородёнышем, его отец, Грунг, будучи учащимся академии арканавтов провалил вербовочный смотр, и вместо этого нашел работу в доках. В результате, Грунг все время рассказывал сыну истории о жизни полной воздушных приключений, которыми грезил сам. Вскормленный на рассказах о знаменитых капитанах, Брокк пообещал оставить и свой след в истории, поставив себе цель стать по меньшей мере Гранд-адмиралом Совета.

Со времен собственного пребывания в академии и по сей день, Брокк живет главным положением "Кодекса" - награда достается победителю. Обладая безграничной смелостью, молодой арканавт уверенно карабкался по карьерной лестнице, вскоре заслужив медали, рекомендации и, самое главное, большую долю добычи. Всего лишь после десятилетия пребывания в воздушном флоте Брокк стал капитаном, после того как его предшественник погиб по время нападения разъяренного харкракена.

После того, как Брокк возглавил флот отбивший парящий остров Мадральта у захвативших его зеленокожих, Барак-Нар нарек его лордом-магнатом. Не считая повышения в Совет Адмиралов, это высочайшая честь, которой может быть удостоен командир арканавтов. Это дало ему право носить *зактоппер* - символ высокого статуса среди арканавтов.

Несмотря на все богатства, коими он пополнили трюмы Барак-Нара, Брокк Грунгссон пока не достиг своей главной цели - членства в Совете Адмиралов. И хотя Брокк все еще не сравнялся по уровню прибыли с текущими шестью членами Совета, он быстро их настигает. Тот факт, что они копили свои богатства несколько столетий, а Брокк по меркам дуардинов все еще молод, делает его стремительное восхождение еще более поразительным. Впрочем, руководить воздушными флотами - опасная работа, и многие из тех, кому прочили место в правящем совете небесной гавани потерпели неудачу, и вместо лавров победителя, их имена были торжественно высечены на Скалах памяти. Впрочем, Брокк всегда был лидером, и своими природными навыками аэронавта и пробивным характером заслужил множество почестей, и его подвиги постоянно на слуху у флотоводцев.

Пустив своё растущее богатство в дело, Брокк заказал великолепный костюм-дирижабль у мастера эндринера Дурека Зубцемолота из Барак-Зилфина. Этот работающий на эфире экзодоспех не только дает Брокку возможность летать, но также несет на себе разнообразное продвинутое оружие, такое как пара вмонтированных в усы эфиропалов, многоствольное орудие, которое он зовет "Хартия магната", и солидных размеров пушка называемая "Бахвальство Грунгссона". Брокк в совершенстве отточил искусство приземления в гущу рукопашной схватки, обрушивая немалый вес своего летательного костюма прямоком на противника и одновременно рассекая воздух вокруг себя жужжащим лезвием эфироматической пилы. Предпочтительная стратегия Брокка во время сражения заключается в том, чтобы раздать приказы флоту прежде, чем возглавить Неболазов в дерзкой вылазке, нацеленной на устранение главной угрозы в рядах противника, будь то командир, корабль или монстр.

*Лидеры могут быть избраны лишь подтвердив свои умения. У Владык Харадрона нет дворянских титулов. Титулы и звания определяет михрит.*

*- Статья 1, пункт 1 "Кодекса".*

*михрит - сочетание успеха, прибыли и опыта.*

## **НЕБЕСНЫЕ ФЛОТЫ**

Хотя уже ранние орнитоптеры дуардинов могли летать, лишь после обнаружения эфирного золота дуардины всецело осознали истинный потенциал военно-воздушных сил. Узрев мощь своих растущих небесных флотов, владыки Харадрона окончательно отреклись от жизни на земле.

В Эпоху Хаоса цивилизация была разрушена и обездоленные народы вынуждены были бежать с развалин своих уничтоженных королевств. Многие брошенные на произвол судьбы беглецы были убиты или схвачены и обращены в рабство. Те же, кому удалось спастись, смогли скрыться в тайных анклавах, или стали жить как кочевники - вечно бегущие, дабы всегда оставаться на шаг впереди вражеских армий и чудовищных разорителей. Дуардинов изгнали из их горных твердынь, лишь в Акши Огненные истребители сумели уберечь большинство родовых поселений от нашествия захватчиков. Множество изгнанников было убито, потому как у дуардинов немало врагов. Будучи уязвимыми вдали от своих крепостей, беженцы были на грани истребления. Однако, в Хамоне некоторые дуардины бежали в неожиданном направлении - в небеса. Там предки Владык Харадрона смогли закрепиться с помощью

своего новейшего оружия - небесных флотов.

Ранние проекты воздушных судов превратились в то, что позднее отнесут к классу арканавтов. Обтекаемые, бронированные, способные перевозить экипаж из команды и воинов - фрегаты-арканавты стали основой харадронских флотов, где массивные броненосцы выступают в роли флагманов. С самого начала дуардины научились оснащать свои небесные корабли максимально возможным количеством вооружения. Хотя там и не было неистовствующих армий Хаоса, которые бы прочёсывали верхнюю атмосферу, но дуардины быстро уяснили, что облака кишат опасностями. Пороховое оружие было заменено, и ныне большая часть внушительного арсенала арканавтов приводится в действие посредством эфира. Небесные жилища, некогда бывшие временными убежищами, были перестроены и превратились в крупные растущие города. С открытием истинных богатств верхней атмосферы все планы по возвращению к наземной жизни были оставлены, и это стало возможно благодаря небесным флотам.

Небесные флоты используются для поиска эфирного золота, охраны мест его добычи и перевозки грузов. Каждая небесная гавань содержит патрульные эскадры для охраны воздушного пространства над парящими городами и вокруг них, а также наиболее используемых торговых маршрутов. По сути, небесные флоты - источник жизненной силы Владык Харадрона. Любой юнец с каждой небесной гавани желает служить в воздушном флоте, но конкуренция среди спонсируемых компаниями академий аэронавтов очень сильна. Там, отставные члены судовых команд и капитаны обучают — и крайне жестко отсеивают — своих подопечных, оценивая лишь самых крепких и умелых. Безусловно, это в их же интересах, так как набор ведется для их собственных эскадр, и вознаграждены они будут только, если новобранцы окупят себя.

В "Кодексе Харадрона" сказано, что у каждого корабля должен быть капитан - лидер, чья власть беспрекословна. Никто на борту корабля, за исключением членов Адмиралтейства, не в праве нарушить приказ. Экипажи отбираются в ходе вербовочных смотров, в которых участвуют кандидаты из различных академий с одной небесной гавани. Хотя они и из разных семей и разного происхождения, но однажды оказавшись на борту, они будут связаны воедино множеством клятв и предписанных "Кодексом" ритуалов. Экипаж горд своей преданностью кораблю и товарищам по команде, и самые успешные небесные флоты неизменно нанимают экипажи, что служат вместе уже десятилетиями.

Статья 1 пункт 5 "Кодекса" в некоторых случаях позволяет членам команды лишить капитана власти. Это не какой-то акт мятежа, а скорее меритократия в действии. Подпункты "Кодекса" предусматривают замену капитанов, если те не приносят успеха своему кораблю - не в правилах харадронцев почивать на лаврах былых триумфов. Снятые с должности капитаны не считаются обесчещенными, а просто теряют свой ранг и присоединяются к остальной команде. Согласно статье 1 пункту 6, они, как и все прочие, могут вновь пойти на повышение или понижение исходя из своих достижений.

*Если дуардин приобретает должным образом заверенное и утвержденное дело об обиде, он получает руну-метку и считается освобожденным от прочих постановлений "Кодекса". Любая добыча, полученная в ходе акта отмщения, должна быть передана суду Адмиралтейства для проведения галкрона.*

- Поправка 3 к "Кодексу"

## **ВЛАДЫКИ ХАРАДРОНА**

Вдалеке над высочайшими горными пиками восходит новая сила. Втайне они крепили, изобретая новые технологии и орудия войны. Ведомые своим "Кодексом", Владыки Харадрона отправляют небесные флоты с наказом возвращаться с богатой добычей или не возвращаться вовсе...

Небесные флоты вырываются из облачного покрова, оставляя за собой хвосты из пара. словно стая глубоководных хищников, бронированные суда устремляются к своей добыче, приближаясь все ближе и ближе, пока их борта внезапно не оживут канонадами пушечного огня. Обтекаемые истребители устремляются вперед основного флота, чтобы с воим обрушиться на противника. Позади них клином идут фрегаты, их окутал дым от носовых орудий, безостановочно сеющих смерть среди врагов внизу. Земля сотрясается от первых разрывов бомб "Отверстчик", и в воздух взмываются фонтаны пламени, куски грунта и изувеченные тела врагов. Самые большие из воздушных кораблей - броненосцы - скользят низко над землей, выбрасывая механические трапы для готовых к высадке команд отважных арканавтов.

Вскоре к гулу артиллерии присоединяется частый треск и хлопки ручного оружия - звуки, производимые не пороховым оружием, а питаемыми эфиром карабинами, роторными пушками и палубными чистильщиками. Как только врага сметает залповый огонь команд арканавтов и элитных громовержцев Грундстока, на поле боя спускается небесная кавалерия. Безбашенные Неболазы, со сферическими эфирозндринами за спиной, мчатся в бой, чтобы сокрушить остатки сопротивления своими жужжащими пилами и небесными пиками. Владыки Харадрона не похожи ни на один другой дуардинский народ. Раскрыв секреты эфирного золота, они оставили свои горные твердыни и устремились к небесам. Там, ведомые "Кодексом Харадрона", они не просто пережили Эпоху Хаоса, они процветали. Теперь же, когда армии Зигмара вернулись во владения, харадронцы постановили, что время изоляции подошло к концу и пора вновь присоединится к битве.

*"Адмиралы, капитаны и старшие дольщики получают по две доли галкрона каждый".*

*- Статья 2 пункт 2 "Кодекса"*

*галкрон - дележ добычи*

*Фрегат-арканавт "Рингул Венгрин" ("Отмщение красного металла") спешит вернуться в родную небесную гавань Барак-Зон после участия в битвах за Облачный Риф вблизи небесных островов во внешней атмосфере. После серии побед и с трюмом, полным эфирного золота, капитан Грунд Талиро возвращается в куззбриндал ("пристанище героя"). После дозаправки и восполнения потерь, "Рингул" намерен снова отправиться в путь, поскольку всем известно, насколько велики богатства внешней атмосферы, и Грунд желает одержать достаточно побед, чтобы получить Железную звезду.*

## **ПРЕУСПЕЙ ИЛИ УМРИ**

Из шести важнейших небесных гаваней - громадных летающих городов Владык Харадрона - Барак-Нар сейчас самый влиятельный. Их флотилии курсируют по воздушным путям от Стратисского черепа до Внешних небес. Они неутомимы как в битве, так и деловых вопросах, и девиз Барак-Нара - "*приффа дренг*", что переводится как "преуспей или умри". Их стремление к завоеваниям и экспансии встречает немалое сопротивление, но до сих пор им удавалось преодолевать любые трудности. С тех пор, как миновало Время лишений и был принят "Кодекс Харадрона", их флоты расширяли границы, исследовали

внешний мир и заняли больше облачных приисков, чем любая другая конкурирующая небесная гавань. В разгар Эпохи Хаоса, в ходе Гидроксиких войн, именно флот и богатство Барак-Нара обеспечили окончательную победу Владык Харадрона. Сегодня, благодаря таким лидерам как лорд-магнат Брокк Грунгссон, Барак-Нар остается впереди всех по количеству новых торговых маршрутов, хотя цена поддержания безопасности этих коварных воздушных путей всё еще высока. Трижды Грунгссон вел флотилии, чтобы отбросить полчища демонов, включая прорыв блокады Барак-Зона.

## КОДЕКС

"Кодекс Харадрона" - главный свод законов владык Харадрона, и заложенные в нем принципы регламентируют все их поступки.

Дуардины, что бежали после падения горных королевств, годами просто сражались за выживание, что в итоге привело разрозненные воздушные царства к созданию шаткого союза для взаимной защиты. Но по мере того, как небесные гавани росли, усиливалось и соперничество между ними, поскольку все они претендовали на эфирное золото, что поддерживало на плаву их общество и обеспечивало процветание. Будучи на пороге гражданской войны, лидеры всех гаваней встретились на совете. Именно на Мадральтской конференции, названной так по имени парящего острова, где проходило собрание, был принят документ, известный как "Кодекс Харадрона", или просто - "Кодекс".

Лидеры дуардинов стремились принять законы, которые помогут им преуспеть, даже несмотря на Эпоху Хаоса. Они желали избежать ошибок прошлого, когда власть королей подвела их, и даже боги покинули их - все выжившие видели, что стало с теми, кто надеялся на божественное вмешательство Грунгни, Гримнира или Зигмара. "Кодекс Харадрона" основан на корабельных уставах, различные вариации которых придуманы капитанами с развивающихся небесных гаваней. Это были практические руководства для команды, которые обеспечивали дисциплину, должный уровень личной прибыли и компенсацию в случае смерти или увечий. Прежде всего, они создавались на благо корабля.

"Кодекс" вобрал в себя эти указания и распространил их на все общество. "Кодекс" оговаривает все, начиная с процедур заявления прав на месторождения эфирного золота и заканчивая правилами на случай начала боевых действий. Исходный документ включал в себя девять статей, каждая из которых содержала множество разделов. В нём можно было найти "Статьи о Союзе", "Семь правил процветания" и "Двенадцать вопросов об избрании". Со временем в "Кодекс" было внесено некоторое количество поправок, хотя некоторые гавани, в первую очередь Барак-Тринг, их отвергают. Несмотря на то, что все статьи были согласованы, все равно остается простор для интерпретации, и некоторые капитаны, в особенности из плутоватого Барак-Мьёрнара, пользуются этим, чтобы лавировать в рамках "Кодекса".

---

Источник —

[https://wiki.warpfrog.wtf/index.php?title=Владыки\\_Харадрона/\\_Kharadron\\_Overlords\\_\(статья\)&oldid=7035](https://wiki.warpfrog.wtf/index.php?title=Владыки_Харадрона/_Kharadron_Overlords_(статья)&oldid=7035)

---

Эта страница в последний раз была отредактирована 25 октября 2019 в 21:18.