Космология

Автор Рич БейкерПеревод Вальгринд

Впервые появившись на сайте D&D в сентябре 2005 года, серия статей "Дизайн и Разработка" с тех пор стала его основным разделом. По мере того как приближается 4-го издание, наши разработчики сосредоточились на нем, и теперь эта колонка станет главным средством освещения 4-го издания. Мы не только позволим вам взглянуть, на то, что вас ждет, но и объясним «как» и «почему».

Помните, что игра все еще в разработке и наши дизайнеры и разработчики продолжают ее совершенствовать. Вы получили возможность заглянуть за кулисы процесса разработки, так что наслаждайтесь и шлите свои комментарии на dndinsider@wizards.com

---

Тайные миры и невидимые царства окружают мир игры **Dungeons & Dragons**. Все они часть мира: владения богов, элементальный хаос, царства теней и королевства фей. Большинство смертных мало в этом понимают, но герои это совсем другое дело. Приключения часто заводят героев в поистине далекие и странные измерения.

Королевство фей

Ближайший из иных миров это Королевство фей. Это «эхо» мира смертных параллельное измерение, в котором все естественные черты ландшафта остаются в целом такими же. Если в мире смертных где-то стояла гора, похожая гора стоит и в соответствующем месте в Королевстве фей. Однако Королевство фей это не точная копия мира смертных. Искусственных зданий и особенностей местности в нем не существует, поэтому долина, испещренная фермами и городами в смертном мире, будет в Королевстве фей просто нетронутым и неосвоенным лесом.

Удивительные виды Королевства фей могут заворожить своей красотой, но его нельзя назвать безопасным. Герои могут встретить в Королевстве фей таки вещи как:

- Заросшую мхом лесную поляну, на которой злые друиды проливают кровь несчастных странников на жаждущие корни деревьев;
- Башню чародея эладрина;
- Замок короля фоморов в тусклых, но роскошных пещерах Подземья фей; или
- Лабиринт колючих кустов, в котором ведьмы дриады охраняют злую реликвию.

Мир теней

Мир теней это такое же отражение материального мира, как и Королевство фей. Однако Мир теней отражает мир смертных по-другому. Мир теней это страна мертвых, где духи умерших задерживаются на какое-то время в темном отражении своей предыдущей жизни, перед тем как безмолвно кануть в небытие. Некоторая нежить также рождается в Мире теней, а другие подобные существа привязаны к нему. Однако в этом сумеречном мире обитают и живые существа.

Как и Королевство фей Мир теней примерно повторяет мир смертных. Города, замки, дороги и иные построенные смертными вещи существуют в Мире теней примерно на своем месте, но они выглядят как извращенная и разрушенная насмешка. Теневое эхо того, что в мире смертных было процветающим морским портом, может быть ветхим и заброшенным, гавань забита гниющими останками кораблей, а в доках, где некогда кипела работа теперь пусто за исключением пары безмолвных и таинственных прохожих. В Мире теней, герои могут забрести в:

- Башню некроманта;
- Зловещий замок владыки шадар-каи, окруженный лесом черных шипов;
- Разрушенный город, уничтоженный чумой и безумием; или
- Туманное зимнее царство Летерна где ужасная Королева Воронов правит королевством призраков.

Элементальный хаос

Не вся вселенная так близко связана с миром смертных как Королевство фей и Мир теней. Естественный мир был создан из бесконечных пространств Элементального хаоса (или вихря или водоворота) места, где кипит основа материи и энергии. Здесь сталкиваются плавучие континенты земли, реки огня, закованные в лед океаны и исполинские циклоны из клубящихся облаков и молний.

Могучие существа приручают некоторые части хаоса и придают им желаемую форму. Здесь в пустыне пылающего песка стоит Латунный город ифритов освещенный пылающими огненными реками, ниспадающими с небес. В других местах Элементального хаоса могучие маги или самозваные полубоги воздвигли тайные убежища или заставили живые элементы строить свои владения.

В Элементальном хаосе обитаю все виды элементальных существ: ледяные архоны, метатели магмы, птицы грома и саламандры. Самые опасные местные жители это демоны. В центре этого царства находится мерзкая Бездна, источник зла и развращения порождающий демонов. Бездна невероятно велика – протяженностью в тысячи миль – и в ее пасти вихрятся сотни демонических владений, элементальных островов или континентов отвечающих вкусам того или иного владыки демонов. В Элементальном хаосе герои могут исследовать:

- Хрустальную башню давно умершего архимага;
- Мрачный монастырь адептов гитцерай;
- Мертвый континент в Бездне, где среди руин храмов и кровожадных зверей правит Демогорогон; или
- Огромное полярное море, освещенное лишь блеском айсбергов да мерцанием северного сияния в котором скрыта замерзшая твердыня колдуна инеистых великанов.

Астральное море

И последнее иномировое царство соприкасается с миром смертных: Астральное море. Если Элементальный хаос воплощение материальности, то Астральное море это владения души и разума. Духовные царства, владения богов дрейфуют по безграничным серебряным глубинам Астрального моря. Здесь есть царства славы и великолепия – золотая вершина горы Целестии, густые леса Арвандора… Другие принадлежат темным силам, такие как Девять Преисподней где Асмодей правит адскими королевствами. Некоторые астральные владения брошены – разрушенные преисподние и небеса богов и сил, которые пали.

Лишь самые могучие герои смеют заходить во владения богов. В Астральном море герои могут обнаружить:

- Железный город Дис где дьявол Диспатер управляет доменом отчаяния и наказания во второй из Девяти Преисподней;
- Артефакт, охраняемый расой проклятых воинов в адамантиновом замке над искалеченными войной равнинами Ахерона;
- Черную башню Векны сокрытую в глубинах Пандемониума; или
- Охраняемый драконами форт гитъянки дрейфующий по серебряному морю.

Никто не знает, сколько существует астральных владений. Некоторые из них например Девять Преисподней размерами сравнимы с мирами. Другие не более чем города, поднимающиеся из Астрального моря как островки. Некоторые домены разрушены или брошены обычно, потому что богов, которые их создали, забыли или уничтожили. Лишь величайшим мудрецам известно, какие сокровища – или опасности – таятся в таких местах.

Об авторе

Бывший офицер ВМФ США, **Рич Бейкер** занялся игровым дизайном в 1991 году. Он участвовал в написании более чем 70 игровых продуктов, в том числе для 3-го издания **Dungeons & Dragons** и **Axis & Allies Miniatures**. Он также автор восьми романов по *Forgotten Realms,* в том числе бестселлера New York Times *Condemnation*.

В 1991 году он женился на Ким, которую любил еще с колледжа; у них две дочери Алекс и Ханна. Рич интересуется золотым веком научной фантастики, военной историей, пешими походами в горах Каскада, настольными военными играми и командой Philadelphia Phillies.