

Королевства обратный отсчет.

Королевства 1479 DR

Девяносто четыре года назад Мистра погибла и мир скатился в безумие.

Беспрепятственно, неуправляемо, грубая мощь дикой магии танцевала по всему миру, сея на своем пути ужасное разрушение. Выгорели целые города, королевства пали, невезучие люди были трансформированы в монстров, и волшебники впали в безумие. Это была Магическая Чума, вспышка которой породила сотни, возможно тысячи, волшебных катастроф, которые не оставили ни одного местечка на Фаеруне нетронутым. В течение почти десяти лет новые вспышки возникали то здесь то там, нанося удары беспорядочно и без предупреждения. Везде, где они прокатывались, наступал хаос.

В течение Года Синего Огня и ужасных лет следовавших за ним, герои на всем протяжении Фаеруна боролись, чтобы содержать волшебную чуму. В некоторых местах они преуспели; в других, потерпели неудачу и умерли ужасной смертью. Места, находившиеся под мощной, постоянной волшебной защитой в основном не пострадали; Магическая Чума огибала мифаль и другие подобные могущественные чары. Но даже тогда, некоторые защищенные мифалем места пали жертвой вторжения порожденных чумой монстров или от заклинаний сошедших с ума архимагов. Никакое место не могло быть по истине безопасным.

Во многих местах, Магическая Чума вызвала ужасающие изменения самой формы мира. Обширная часть Андердарка под западным Шааром подверглась катастрофическому разрушению, оставляя многомильную яму размером со всю страну, там где ранее когда-то находился Лэндрайз. Многие из городов неприступного плато Тей, возвышающегося на тысячи футов, лежат в руинах. Приадор и восточный Теск теперь представляют лабиринт предгорий населенных монстрами. Многочисленные хребты состоящие из стеклянных шпилей, дрейфующие земляные холмы покрытые сверхъестественными воздушными лесами, возвышающиеся столовые горы из перекрученного камня ... на всем протяжении Фаеруна волшебные пейзажи встречаются среди обычных скал и лесов стран, которые существовали прежде. Даже в тех странах, которые пережили Магическую Чуму почти не пострадав, эти "Новообразования" бросаются в глаза, как совершенно новые местности - местности, которые иногда являются кровом монстрам никогда прежде не известным на Фаеруне.

Со временем, ярость Магической Чумы сожгла сама себя. Новые вспышки стали все реже и слабее, и наконец стало казаться, что прекратились окончательно. Очаги "живой" Магической Чумы все еще кое-где существуют, известные как Чумные Места; один из наиболее крупных - обширная пустошь, известная как Изменчивые Земли, там где когда-то были где Сеспеч и Чондат. Немногие отваживаются входить в подобные места, время от времени они порождают кошмарно видоизмененных монстров, терзая близлежащие земли. Новых Чумных Мест не появлялось уже в течение десятилетий, и некоторые, как кажется, ослабляются с течением лет. Но удар уже был нанесен.

Побережье Меча

Магическая Чума обошла города Побережья Меча, почти не причинив им вреда. Возможно благодаря остаткам высшей магии древнего королевства Иллефарн, возможно это благодаря усилиями мощных героев, или возможно просто слепой случай направил волшебную заразу подальше от Моря Мечей; как бы это ни произошло, Побережье Меча выглядит почти также как это было сто лет назад.

В Глубоководье появились громадные шагающие статуи, скрытые в городе и в течение единственного дня и уничтожили несколько кварталов, только внезапно отступившая Магическая Чума остановила их, заставив замереть. По сей день высокие колоссы остаются стоять там, где они оказались в тот момент, сам город был восстановлен вокруг их каменных талий. Глубоководьем все еще управляется Советом Лордов, консультируемый Черным Посохом — самым мощным волшебником Башни Черного посоха, и наследника знаний могущественного Келебена. Город остается центром торговли и караванных путей; как говорится, все дороги ведут в Глубоководье.

Далее на юг, город Врата Балдура стал убежищем для бесчисленных тысяч, спасавшихся бегством из безумия, вызванного Магической Чумой в странах к югу от Моря Упавших Звезд. В то время как другие города и страны отказывали в приюте всем этим беженцам, Врата Балдура давали им кров ... и теперь, почти столетие спустя, это - громаднейший город на Фаеруне, растянувшийся на многие мили по берегам Чионтар. Каждая группа беженцев создала собственную общину под стенами районов выстроенных предыдущими переселенцами, сейчас город представляет из себя безумную путаницу общин, каждая из которых представляет собой единственную расу или людей сходной этнической принадлежности, например дварфы, халфлинги, гномы, Тёрами, или Шааранец.

На Море Мечей, Муншае скатились на путь маленьких королевств. Каер Калидирр все еще остается основным королевством уроженцев Муншае (Ффолков), но за прошедшее столетие мощное материковое королевство Амн установило свои порядки на этих землях. Торговые-лорды Амниты управляют большей частью крупнейшего острова Гвайннет, в то время как воинственные Северяне правят Оманом и Северными Землями. Фейвайлд, царство Фейри, именно здесь ближе всего прилегает к Фаеруну, и из его теней, собирается новая угроза всему Фаеруну — ужасные фоморианы, которые мечтают смести с лица земли человеческие королевства и покорить острова, установив свое господство.

Империя Незерил

Между Севером и Лунным Морем Земли лежит земля управляемая тенью. Возрожденная Империя Незерил теперь занимает то, что когда-то именовалось пустыней Анорач. Новый Незерил называет своими все земли когда-то занимаемыми древним Незерилом, и стремится доминировать на Фаеруне так же, как это было с древним Незерилом двадцать столетий назад. Большая часть обширного бассейна Анорач - все еще бесплодная пустошь, но лорды Незерила тратили целые десятилетия, сплетая могучие чары, чтобы вернуть воду в выжженные земли и заполнить пустые небеса дождем. Медленно но верно, дюны превращаются в луга, и молодые леса начинают покрывать каменные пустоши.

Незерил - волшебная империя, которой управляет благородная каста шейдов, могучих человеческих магов и лордов, которые обменяли свои смертные сущности на эссенцию тени. Ниже шейдов-лордов - граждане Шейд, древнего города-государства, который сбежал в план Тени, когда старая империя пала и провел много столетий в темном изгнании. Они раса амбициозных и своенравных людей, стремящихся приумножить власть своей империи, чтобы заработать в качестве награды преобразование в бессмертных шейдов. Когда народ других стран говорит "Нетрез," они подразумевают людей Шейда, и кто был трансформирован тенью.

Десятилетия назад, Нетрезы поработили кочевников Анорача и многие другие дикие гуманоидные племена, населяющие пустыню. Что еще более важно Нетрезы захватили контроль над богатой нацией Сембии в Войне Сумерек непосредственно перед появлением Магической Чумы, и сохраняют оккупацию до сих пор. Сембия - драгоценность в короне Империи Незерил, и предоставляет Нетрезам богатство и трудовые ресурсы, которые позволят им распространить свою власть на большую часть Фаеруна. Только хрупкий союз Миф Драннора, Кормира, Эверески, и Луруара предотвращает дальнейшее расширение Незерила ... дипломаты Нетрезы и агенты работают постоянно, чтобы расколоть этот союз.

В то время как Незерил предъявляет требования на весь Анорач и соседние страны, Нетрезов пока ещё слишком мало, и большие пространства этой пустынной земли оставлены руинам и монстрам. Разрушенные города старого Незерила и пещеры Андердарка ужасающих фаериммов (теперь уже почти уничтоженных в Королевствах) содержат много тайн, которые шейды хотят оставить скрытыми, и древними сокровищами, которые они отчаянно стремятся вернуть себе.

Империя Кормир

Кормир - сильное, стабильное королевство, которое росло и развивалось благодаря управлению способными монархами. Азуну V, рожденному в беспокойное время под конец правления его дедушки, было предрешено стать мудрым и долговечным правитель. Благодаря его правлению Кормир быстро оправился от хаоса Лет Чумы. Азун V успешно сопротивлялся усилиям Незерила подмять Кормир под свое господство и боролся с спонсируемой Нетрезами Сембией в безвыходной войне 40 лет назад, сохраняя Кормир от судьбы Сембии. Позднее Азун V подписал новый свод законов, которые ограничили власть беспокойного дворянства Кормира и установили права для простого человека, угнетаемого знатью. Теперь королем Кормира теперь является его сын Форил.

Форил правит уже в течение 30 лет, и в то время как он не является ни легендарным воином, каким был его прадед, ни блестящим законодателем, каким был его отец, он - проницательный государственный деятель и администратор. Форил продолжил реформы своего отца, и создал могучий союз, держащий Незерил в страхе. Из-за того что он находится между Сембией и Незерилом безопасность Кормира зависит от прочного союза с Мифом Драннором и Долинами. Кормир более богат и более мощен, чем это было в столетия назад, в значительной степени из-за предвидения и решительности семьи Обарскир.

Кормиру теперь принадлежат Даерлун и Урмласпир, два города прежде принадлежавшими Сембии, которые сумели вырваться из-под пяты Нетрезов. В течение хаоса Магической Чумы и последующих лет маленькие города на южном берегу Побережья Дракона обратились к Кормиру за защитой. Десять лет назад, плутократический город Проскур стал настолько противоречить развитию торговли и процветания Лесного Королевства, что Король Форил простер власть Кормира также и над ним. Хотя не все эти территории рады правлению Кормира.

Авантюристы на службе Короны могут найти много работы в Стоунлендз, Тунлендз, и Штормхорнз, где различные монстры и дикие племена (некоторые из которых тайно финансируются Незерилом) причиняют довольно много беспокойства.

Тиманзер, Земля Воинов Дракона

Вдоль берегов Моря Аламбер, старый Унтер был сметен катастрофической вспышкой Магической Чумы. И там где ранее находился древний Унтер теперь засушливые столовые горы, населенные драконообразными гуманоидами, называющими себя драконорожденные. Это - царство Тиманзер. Драконорожденные, являются, гордой военной расой и за десятилетия следовавшие с Года Синего Огня, они постепенно освоили лежащие в руинах Изменчивые Земли от Небесных Наездников полностью до равнины Черного Пепла.

Некоторые говорят, что драконорожденные - это создания Тиамат, выведенные в обширных инкубаторах, скрытых под храмами богини-драконицы в городах Унтера. Другие полагают, что драконорожденные происходят от человеческого населения древней империи, измененной прикосновением Магической Чумы в нечто уже не являющееся больше человеком. Но правда еще более загадочна. Также как это было во многих других местах на Фаеруне, Магическая Чума открыла двери в некий иной мир, выдернув гнездовья и замки драконорожденных из их родной земли — там где они обитали ранее — и разбросала их среди хаоса и опустошения Унтера.

Драконорожденные Тиманзера крайне военизированная раса, и "лордами" земли драконорожденных стали те, кто оказался способен к тому чтобы повести за собой своих собратьев. Тиманзер — это резкая и неумолимая меритократия (власть достойных), и каждый из больших кланов королевства организован скорее как армия чем как благородный дом. В мире, из которого они прибыли, драконорожденные вели множество ужасных войн против истинных драконов, и они все еще пылают наследственной ненавистью к крылатым драконам.

Тиманзер лежит поверх обломков и руины старого Унтера встречаются повсюду на этой земле. Даже в в свои худшие годы, Унтер был богатой и густонаселенной землей. Множество дворцов и сокровищниц фаворитов Королей-богов все еще ждут, чтобы их обнаружили. В других местах, разрушенные города, являются для Фаеруна так же как и в Тиманзере хранилищами золота, драгоценных камней, и волшебных вещей. К сожалению, множество могучих монстров заселило эти руины Унтера и Тиманзера в течение Лет Чумы, которые до сих пор излучают смертельную угрозу тем, кто заходит слишком глубоко.

Измененный Мир

Этот краткий обзор затрагивает только несколько из многочисленных королевств и народов Фаеруна. Это - быстрый набросок того, как как за последнее столетие изменились знакомые земли, и взгляд на одну новую страну, которая возникла в течение этого времени. Многие из известных мест на Фаеруне остались тем же чем были столетие назад; медные эльфы все еще бродят по Высокому Лесу, и пираты все еще плавают на Море Упавших Звезд. Другие места, такие как Унтер как описано выше изменились кардинально. Но прежде всего Фаерун остается землей могучей магии, ужасающих монстров, древних руин, и скрытых чудес — фантастический мир для ваших игроков, который они могут исследовать.

В последующих обзорах, мы бросим более полный взгляд на другие аспекты нового Фаеруна: судьба Избранных, природа пантеона, как волшебство изменилось в мире, и упомянем некоторые из новых опасностей ныне угрожающих Фаеруну. Удачи и хороших приключений до следующей встречи!

Автор Rich Baker

перевод Фёдор Утенков aka Wyrm