

Магия в Забытых Королевствах

В Забытых Королевствах в огромном количестве присутствуют магические силы и фантастические возможности.

Арканские тайны нашептываются в те уши, которые способны их услышать в многовековом движении континентов и в стремительном движении реки времени, в каждом вздохе тварей, больших и малых, и даже в напевных столах ветра. Грубое волшебство - это дикая материя создающая самое себя. Безмолвное и бессмысленное желание быть, наполняющее каждую частицу материи и струящееся в каждом проявлении энергии во всем мире.

Маги, варлоки, клерики, чародеи, барды, паладины, и даже мошенники, воины, рейнджеры, и другие авантюристы используют нити волшебства чтобы сплести могущественные заклинания, заключить договора с таинственными сущностями, лечить раны, защищаться против зла, или достигать физических возможностей, которые невозможно достичь простыми смертными способами.

Опасные монстры, также, вызывают к ужасающей магии, чтобы достичь своих коварных целей. Аберрации, порождённые древней магией бурлят под землёй и над ней, одинаково жадные до плоти и знания, в ожидании шанса получить своё. Драконы, чья кровь струится магией со способностями настолько могучими, что даже боги и изначальные (primordials) опасаются противостоять один на один самым древними из этих могущественных существ. Нежить питающая свой разум и защищающая свои тела от тления мощными ритуалами некромантии. В особенности личи, чье бесконечное постижение арканских знаний позволило многим из них конкурировать с божественными замыслами.

Действительно Абеир-Торил настолько насыщен магией, что даже земля покрывается фантастическими пейзажами. Громадные холмы свободно-парящей земли, качающиеся в воздухе, поражают всех, кто случайно наткнулся на эти могущественные демонстрации сил природы.

Фактически Королевства так сильно наполнены волшебством, что мир оказался особенно уязвим для чумы, которая питается магией.

Год Голубого Пламени

"Накрепко запомните пример камешка, порождающего лавину. Так единственное предательство явилось причиной Магической Чумы, последствия которой все ещё пляшут и мечутся вдоль Торила, и вне его."

--Эльминстер из Шедоудейла, 1479 DR, Год Нестареющего

Ужасающее магическое событие, прозванное Магической Чумой, поразило мир (и продолжает терзать его по сей день) в 1385 DR.

Вопреки названию, Магическая Чума была чем-то большим, чем простая болезнь. Она не ограничилась тем, чтобы поражать только плоть. Все вокруг питало ненасытный голод Магической Чумы - плоть, камень, магия, пространство и возможно даже само течение времени. Мир Торила, его потерянный близнец Абеир, и даже планы были заражены чумой перемен.

Многие считают, что Магическая Чума была прямым следствием убийства богини магии от руки бога Сирика. По некоторым слухам смерть Мистры произошла благодаря козням богини Шар и Сирика, её невольного соучастника.

Эта теория основывается на том, что магия в мире так долго поддерживалась Плетением Мистры, что когда плетение лишилось своего ткача, магия спонтанно и разрушительно вырвалась из своих уз. Участки дикой магии, не ограниченные Плетением были затронуты в первую очередь, когда их оковы внезапно пали. Но, в конечном счете, немногие места на Ториле и планах остались нетронутыми.

Чума свирепствовала раз за разом расширяясь по спирали, оставляя некоторые места полностью нетронутыми (такие как северные земли Фаеруна включая Кормир и Побережье Меча) и совершенно изменяя другие (такие как Мулхоранд, Унтер и Южные земли). Чума прокатилась через обиталища демонов, богов и потерянных душ - раскалывая одни и объединяя другие и сея хаос повсюду на своем пути.

Почти мифические царства, достичь которых было не просто, были притянуты ближе, например Фейвайлд (Feuwild) (то, что в древние времена называлось Волшебной страной). Обиталище демонов провалилось сквозь космологию выпуская на волю полчища зла пока они не нашли себе новое пристанище в глубинах Элементального Хаоса.

Магическая Чума выжгла даже давно забытый мир Абейр, несмотря на то, что он по-прежнему недостижим и отрезан от Фаеруна на десятки тысячелетий. Части пейзажа Абейра были вырваны и поменялись местами с ландшафтами Торила. Подобные ландшафты появились вместе со своими обитателями, такие места как Аканул и Тиманзер лежат ныне, словно новорожденные на поверхности Фаеруна. Вдоль Непроторенного Моря возник целый континент (прозванный возвращенным Айбером) относящийся к Мазтике.

Магическая Чума сама по себе была могущественной причиной изменений, но также она повлекла за собой цепь меньших катастроф.

Влияние на Плетение

Многие века использование магии на Фаеруне было сфокусировано через бога магии в последнее время таковой являлась Мистра. Исключение составляли только волшебники Нетрезы древних времен, которые сумели узнать правду. Многие верят, магия невозможна без соответствующего бога. Однако благодаря смерти Мистры и действиям Шар ревностно мешающей вознесению нового божества магии это знание стало доступно повсеместно. Магия доступна без бога, который бы контролировал и управлял ею. И теперь, когда заклинатели говорят о Плетении, они обычно используют другие слова для обозначения магии.

Влияние на Теневое Плетение

Также как Мистра контролировала Плетение, богиня Шар контролировала Теневое Плетение. Недовольная своей частью, Шар составила заговор, чтобы захватить контроль над обоими. Но она просчиталась. Когда Сирик убил Мистру, Плетение разрушилось настолько, что Шар не только не смогла собрать рассыпающиеся нити, но также потеряла контроль и над Теневым Плетением.

Как магия сохранилась без Мистры, так и сумеречные силы тени оказались способны

существовать без Шар, действуя как проводник. Могучие некроманты разработали собственные уникальные методы для доступа к слабым эманациям Шедоуфелла (Shadowfell).

Влияние на Заклинателей

Множество существ, которые сплетали заклинания и получали магию при помощи Плетения Мистры, оказались совершенно бессильны с приходом Магической Чумы. Некоторые так и не смогли вернуть себе свои способности. Другие работали над тем, чтобы приспособиться к новому порядку вещей. Многим потребовались годы на то чтобы вернуть свои способности, тогда как другие так и не смогли этого сделать. Другие выбрали более короткий путь, чтобы вернуть власть, которую они потеряли, заключая сомнительные пакты с загадочными сущностями ради возвращения способности использовать арканские силы.

В настоящее время заклинатели получают доступ к магии посредством головокружительного множества способов. Некоторые шепчут заклинания и производят ритуалы, некоторые заключают арканские пакты, а другие молятся посредникам. На самом деле, это значит, что доступ к магическим силам может быть достигнут большим числом путей, чем раньше, подпитываемых вновь открытыми знаниями арканов, тени, изначальных и иных источников силы.

Влияние на магические предметы

Большинство магических вещей, которые обладали постоянной магией, такие как например магические мечи, плащи и ботинки пережили Магическую Чуму и продолжают работать должным образом. Постоянный доступ к магии был "вложен" в эти устройства при их создании, и хотя при этом использовалось Плетение, оно больше не играет роли, и они функционируют независимо. Что касается, некоторых предметов, которые временно хранили "заряды" волшебства, такие как палочки и жезлы, созданные до Магической Чумы, то они больше не работают. Если подобные предметы продолжают функционировать, они более не работают таким же образом что и раньше.

Секрет изготовления магических предметов в мире пост-Плетения был открыт вновь десятилетиями позже. Разнообразие волшебных предметов также велико, как и раньше, и также притягивает к себе отчаянных авантюристов, которые бесстрашно разыскивают их повсюду, в любых таинственных местах, где бы они ни были.

Влияние на Ландшафт

Там где магия полностью сорвалась с привязи Магическая Чума вгрызалась в камень и землю также охотно как и в кости и заклинания. Обширные пространства поверхности Фаеруна провалились в Андердарк, частично осушив Море Упавших Звезд, которое ушло в Мерцающее Море лежащее глубоко под ним. На месте осушенной части образовалась пропасть величиной с материк ныне называемая Подбездна (Underchasm). Эти события стерли с лица земли некоторые из Старых Империй к югу от высушенного моря, в диких краях высоких столовых гор, бездонных ущелий, и тянущихся к самым облакам шпилей (утрачены даже намеки на существование стран и королевств, когда-то расположенных там). Наиболее сильно измененными Магической Чумой были Мулхоранд, Унтер, Чондат, и часть Агларонда, Море Упавших Звезд и Шаар. То, что ранее называлось Халруаа, было взорвано и полностью уничтожено в тот момент, когда все записанные и запомненные заклинания в стране одновременно детонировали. Взрыв явился одной из причин

разрушения перемычки между Чутьтой и Сияющим Югом, оставив только беспорядочно разбросанный архипелаг.

Щупальца Чумы Изменений достигли множества других уголков Фаеруна иногда прямо проходя через ландшафт, иногда огибая и окутывая его благодаря множеству двусторонних порталов покрывающих мир.

Очаги активно действующей Магической Чумы существуют и по сей день, большинство находится в Изменчивых Землях, называемых также "чумными землями". Каждая из них крайне опасна и загадочна, и ни одна не похожа на другую ни ландшафтом, ни своими свойствами, кроме того факта, что любой попавший туда будет поражен Магической Чумой. К счастью, сохранившиеся "чумные земли" обладают только малой толикой энергии по сравнению с тем, что было при изначальном появлении Магической Чумы. Эти угасающие очаги Магической чумы спрятаны далеко в труднодоступных местах, часто окружённых искажённой безлюдной землей. Большая часть Фаеруна и Возвращенного Абеёр полностью свободна от таких очагов, хотя "искаженные чумой" и "иссеченные магией" могут появиться в любой земле.

Влияние на существ

Когда изначальная волна Магической Чумы заражала существо, объект или заклинание цель обычно превращалась в облако сияющей пыли. Однако иногда живым существам удавалось пережить прикосновение чумы, в этом случае они трансформировались, искажались или переплавлялись в иное существо или часть пейзажа. Начальная волна Чумы Изменения не была ограничена какими либо рамками вида, зачастую лишая изменённого индивида способности выжить в его новой форме с её возможностями и ограничениями. Самые неудачливые из этих заключённых, ужасно изменённые, но оставшиеся в живых, погибали в течение нескольких дней.

К счастью, начальная волна непосредственно коснулась относительно немногих частей Торила и Абеёра. Кроме того, не все существа, объекты, или заклинания, затронутые Магической Чумой оказались обречены, некоторые сумев измениться выжили. Живые существа поражённые подобным образом, видоизменились в две обширные группы: "искажённые чумой" и "иссечённые магией".

Искаженные чумой

Глубокие изменения тела и разума отмечают существ, выживших после контакта с первоначальной волной Магической Чумы в Год Голубого Пламени. Подобные выжившие называются "искаженными чумой". Чрезвычайные изменения выковали мощных чудовищ даже из самой податливой плоти. "Искажённые чумой" существа - это монстры, управляемые лёгким безумием своей извращённой метаморфозы. Начальная чума была настолько смертельной, а вызванные ею изменения настолько чрезвычайными, что немногие из этого поколения живы по сей день. К тому же, много десятилетий прошло после окончания Магической Чумы и большинство "искажённых чумой" существ просто умерло со временем. Некоторые ужасающие монстры, тем не менее, и по сей день прячутся в различных уголках мира.

Иссеченные магией

"Иссеченные магией" - это порождение нынешних дней, которое возникает когда кто-либо подбирается слишком близко к "чумным землям" (в которых Магическая Чума активна и по сей день). Таким образом, "иссеченные магией" это пораженные люди, которые никогда не контактировали с неистовой магией. Некоторые из них, к примеру, герои или злодеи могут, став иссеченными магией, научиться управлять мощностью полученной подобным образом.

В редких случаях "иссечение магией" проявляется в виде телесных аномалий, но наиболее часто это неуловимая отметина, которая проявляется только тогда, когда её владелец призывает её. Если подобное происходит, "иссеченный магией" может выглядеть, будто изрезанный линиями голубого пламени, бегущими по его рукам, с короной голубого огня полыхающей в его волосах и пламенеющими голубыми образами над головой или, возможно, крыльями сине-зеленого пламени. Во многих случаях внезапные проявления голубого огня верный признак "иссеченного магией".

Магия в Год Нестареющего

Древние чудеса старой магии все ещё бродят среди руин тысячелетних империй, в осыпающихся башнях безумных волшебников и забытых хранилищах предшествующих рас. Современные чудеса ныне живущих магов, чародеев, варлоков, клериков, друидов, и других заклинателей шагают по земле так же напористо, как когда-либо раньше, изменяя мир меньше или больше с каждым произнесённым заклинанием. Без божественных ограничений предыдущих веков магия изобильнее, чем когда-либо раньше, проявляясь не только как необъяснимые изменения в пейзаже, магических предметах, и существах, но даже в некоторых из самых фантастических деяний бойцов, мошенников, рейнджеров, и других героев. Магия поистине пронизывает все вещи. Не смотря на все изменения, вызванные смертью Мистры, волшебство остаётся жизненной силой Торила.

Оригинал статьи на сайте [WotC](#) автор Брюс Корделл

перевод **Wyrm**