



DESCENT™

СКАЗАНИЯ ТЬМЫ

⇨ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ТЕРРИНОТУ ⇨



На Терриноте, наполовину окутанном тенью, наступает ночь. Старейший враг этих земель вернулся, а баронства утратили былое единство. Ещё одна катастрофа может оказаться смертельным ударом в сердце всего королевства.

Однако в мире ещё остались немногочисленные герои, готовые противостоять злу. И пусть у каждого из них своя история, все они сражаются ради выживания Фортина — баронства, находящегося на самом севере Терринота. Следуя этой цели, они вместе создают новое сказание, которое навсегда изменит их мир.

◆ ТЕРРИНОТ: СТРАНА ЧУДЕС ◆

Терринот — край невероятной красоты и огромной опасности. В руинах давно забытых великих цивилизаций обитают чудовища, охраняющие несметные богатства. На кладках яиц восседают дикие драконы, за пеленой тумана скрывается нежить, а в глуши бродят демонические варвары-утхуки.

Люди, дварфы, орки и другие представители многочисленных народов собираются в разбросанных по всему королевству Вольных городах. На этих оживлённых улицах единственный общий язык — торговля, а высшая добродетель — золото. Тем временем в соседних баронствах феодалы и крестьяне защищают свои земли и по-прежнему чтут благородство и честь своего давно умершего короля Дакана.

◆ ВНЕШНИЙ МИР ◆

Мир за пределами Терринота полон тайн и опасностей. Где-то в густых джунглях Занаги дремлют забытые боги. Золотые пески Аль-Калима танцуют под ярким солнцем. Волны моря Тору Альбес несут смелых авантюристов навстречу удаче или гибели. В вулканической Расплавленной пустоши на горах из украденных сокровищ дремлют драконы. На опасных Разорённых равнинах процветают племена орков. Глубоко в высоких горах Данварра дварфы вырезают огромные памятники своим героическим предкам. Среди зелёных ветвей Аймхелина, протянувшегося через несколько стран, нашли свой дом различные магические существа и эльфы-латари. А в наводнённом демонами темномзье Ру крепчают орды варваров утхук йи'план.

Многие племена и народы пережили долгие периоды войны и мира. Во время великих трудностей они могут сплотиться против общего врага или в нужный момент направить свои армии для мощного удара по набирающей силу угрозе. Однако в более спокойные времена кажется, что любая мелочь способна разжечь войну. Порой конфликты вспыхивают даже внутри отдельных народов и племён, и их внутренние разногласия перерастают в открытое противостояние.

В последние десятилетия на этих землях в основном царил мир... Но вскоре всё изменится.

Три тьмы

Первая тьма: орда саранчи

Более тысячи лет назад кочевые племена лот к'хар бродили по травянистым равнинам Ру, раскинувшимся к востоку от Терринота. Они жили тихой и скромной жизнью, пока жаждущий власти шаман по имени Пловар Рутону не заключил договор с демоническими силами, что обитают вне царства смертных. Он обманом заставил своих сородичей выпить кровь демонов, из-за чего они превратились в жутких чудовищ и вскоре поглотили или уничтожили остальные племена лот к'хар.

Армия Пловара получила прозвище утхук ий'ллан, что на языке к'хари означает «Рой саранчи», — настолько велико было их число. Чтобы пополнить свою орду, Пловар нашел союзников среди драконов, орков и нежити. Вскоре утхуки обрушились на земли Терринота с востока и начали своё опустошающее наступление, грозившее повергнуть весь мир во тьму.

Племянник Пловара Тимморран Локандер пережил уничтожение племён лот к'хар и бежал на юг. Позже, когда надежды на победу в войне почти не осталось, он вернулся и принёс с собой знания о тайнах магии. Тимморран возглавил великий альянс, который уничтожил утхуков и восстановил порядок в мире. В этих битвах прославились такие герои, как Вайкар Сумарион и король Терринота Дакан, и мир никогда не знал более великого союза справедливости и праведности.

Вторая тьма: Вайкар Изменник

Тимморран создал Сферу Неба, огромный кристалл из чистой магии, чтобы сохранить свою мистическую силу для будущих поколений. Его старый друг Вайкар Сумарион, ныне барон Терринота, выступил против этого плана и решил забрать Сферу себе. В отчаянии Тимморран разбил Сферу и рассеял тысячи её осколков по всему миру. Вайкар в ярости убил своего друга и поклялся, что не познает покоя, покуда не найдёт каждый осколок Сферы. Даже смерть не встанет на пути Вайкара Бессмертного до окончания его поисков.

Превратив свою армию в орду воинов-нежити, Вайкар погрузил Терринот во вторую эру тьмы. В течение многих лет Изменник насаждал в Вольных городах и баронствах культы смерти, занимающиеся некромагией, и ослаблял Терринот изнутри, пока бароны окончательно не потеряли бдительность. Затем он повёл свои армии в тщательно и искусно спланированный поход, полный завоеваний и грабежей. Только возвышение Келлоса и его культа исцеляющего пламени смогло остановить атаку нежити, и в конце концов Вайкар вместе с легионом смерторождённых был отброшен в окутанные туманом земли своего проклятого баронства.

Третья тьма: Драконьи войны

Выбирая мудрейших, ученик Тимморрана доверил хранение осколков Сферы представителям знати и королевских семей со всех уголков Терринота. Спустя несколько

поколений мира так называемые Старшие короли начали использовать силу осколков. С помощью этой магии они воздвигли великие города и памятники, даровали богатство и процветание своим подданным и даже изменили облик своих королевств.

Однако подобное высокомерие привлекло внимание драконов, жаждавших заполучить осколки. Верховный владыка Маргат, Зир Чёрная, Левиракс и многие другие амбициозные и хитрые владыки, одни из самых могущественных представителей своей расы, явились из вулканических скал Расплавленной пустоши, и только царица драконов по имени Шаарина не поддержала своих собратьев. Создав полудраконов, драконьи владыки пополнили ряды своих армий и объявили войну каждому народу, что осмелился держать осколок в своей сокровищнице. Данварр, Терринот и даже Аймхелин пали перед их мощью. Куда бы они ни направились, владыки драконов добавляли к своим богатствам как осколки, так и бесчисленное множество других сокровищ.

Некоторые из владык драконов разбили осколки на более мелкие части и покрыли их драконьими рунами, которые ограничивали их силу и фокусировали её на одной цели. Хотя только одарённый чародей мог раскрыть весь потенциал частицы Сферы Неба, эти рунные осколки мог использовать кто угодно. Владыки драконов передали осколки своим последователям, дав их армиям доступ к могущественной магии.

В отчаянии все свободные народы сплотились против драконьих владык, и впервые в истории в подобный союз вступили даже племена орков. Но именно вмешательство царицы драконов в итоге заставило драконов вернуться в Расплавленную пустошь, унеся с собой большую часть украденных сокровищ.



Люди

Бароны Дакана

Король Дакан умер, не оставив наследника, который мог бы занять трон Терринота. Тогда выжившие бароны Совета Дакана согласились совместно управлять королевством. С тех пор каждый сезон они встречаются в Цитадели в древней столице Терринота Аркауте, где обсуждают текущие вопросы и заключают союзы, чтобы дать отпор невзгодам, перед которыми ни одно баронство не выстоит в одиночку.

Отдельные баронства во многих отношениях являются независимыми и имеют собственные армии и законы. Тем не менее Цитадель отвечает за аспекты, которые затрагивают все баронства, и каждое баронство регулярно жертвует воинов и золото для защиты и поддержания Цитадели и Совета.

Законники Цитадели

Хотя лорды и гильдии Терринота могут свободно создавать собственные законы и требовать их соблюдения, в Терриноте всё же существует Общий Закон — свод принципов справедливости, который распространяется на всех граждан. Благодаря ему даже у самого обычного крестьянина есть определённая степень свободы, а любой верховный лорд столкнётся с последствиями, если будет действовать нечестно.

Законники Цитадели — это рыцари, поклявшиеся служить Общему Закону. После изнурительного обучения, в ходе которого новобранцы оттачивают навыки обращения с оружием и знание местных законов, они получают право путешествовать по королевству и вершить правосудие везде, куда бы они ни пошли. Хоть порой им и приходится выносить приговор с помощью боевых молотов или клинков, чаще они выступают в качестве нейтральных арбитров или странствующих судей, разрешая споры в отдалённых общинах, где нет собственного судьи.

Вольные города

Хотя большая часть политической власти в Терриноте принадлежит лордам-феодалам, Вольные города обладают огромной экономической мощью, из-за чего даже Совет не может игнорировать их желания. Хотя восемь Вольных городов формально не являются частью какого-либо баронства, они остаются верными Совету и подчиняются его законам.

Каждый Вольный город имеет свой уникальный характер. Фростгейт, что находится в границах баронства Фортина, является духовным и политическим центром северных кланов. Кузня — дом для многих dwarфов и лучших кузнецов Терринота. Грейхэвен, родина университетов, обучает лучших мастеров рун и волшебников. Все эти города — большие и процветающие мегаполисы, особенно по сравнению с окружающими сельскими баронствами. А чем больше богатства и власти обретают их торговцы, тем сильнее подрываются старые феодальные устои.





ЭЛЬФЫ

ЭМОРИАЛ И ЛАТАРИАНА

Во времена, когда эльфы ещё обитали в Эмпирее, их правителями были лорд Эмориал и леди Латариана. В те дни эльфы господствовали над светом и воздухом и черпали силу из самой эссенции своего царства. Но со временем Латариана начала желать большего: она хотела повелевать сферами жизни и снов, которые принадлежали только Первому.

Лорд Эмориал бросил вызов Первому и потребовал сил, что так жаждала его жена. В ответ на это Первый изгнал Эмориала, и тот направил свой народ на штурм дома Первого, намереваясь любыми способами завладеть этими силами. Однако эльфы так и не достигли дома Первого и вместо этого оказались в Фирме Дракем, мире смертных.

Латариана осознала, что поддалась злему искушению тёмных сил Инфернаэля, и раскаялась в своей ошибке. По её щекам скатились одиннадцать волшебных слёз, которые стали драгоценными камнями и до сих пор ценятся эльфами. В наказание она была перенесена на небо и стала первой звездой. С тех пор её свет служит проводником и обещанием, что однажды эльфы смогут вернуться в Эмпирей. Лорд Эмориал же разделил свой народ на одиннадцать племён, дав каждому по одной Слезе Латарианы, и спустился в Инфернаэль, чтобы сражаться с обитающей там тьмой.

ЭЛЬФЫ-ЛАТАРИ

Латари получили своё название от самой Латарианы и до сих пор живут там, где эльфы впервые прибыли в этот мир. Эльфы-латари всегда были лидерами среди племён.

Дом латари расположен в великом лесу Аймхелине, откуда они противостоят Инфернаэлю во всех его проявлениях. *Эолам*, знать, обитают под голубым небом в великом сверкающем городе Лителине, в то время как остальные эльфы, *вердалам*, живут под зелёными ветвями деревьев. Вместе с лесными союзниками эльфы бдительно патрулируют свои границы. Они редко покидают лес, но порой некоторые храбрые и закалённые выходцы из этих племён выступают против сил зла, где бы те ни были.

ТЁМНАЯ СЛЕЗА

Малькорн, вождь племени малкари, считал обещанное эльфам спасение ложью. Он использовал Слезу своего племени, чтобы пробить преграды, удерживающие эльфов в этом мире, и снова пойти войной против Первого.

В результате его Слеза была осквернена, а его племя — проклято. Из-за войны Тёмной Слезы в мир смертных проникли демоны и порча.



◆ ДВАРФЫ ◆

Исход Дварфов

Давным-давно dwarфы обитали среди вулканов Расплавленной пустоши и с трудом выживали среди углей и камней, пытаясь не стать пищей драконов. Но однажды dwarфийка Хелька Смелая не побоялась гнева владык драконов и украла секреты их магических рун. Руны позволили dwarфам построить собственное государство. Однако драконы из зависти и мести пошли войной на dwarфов. Драконьи владыки изгнали dwarфов из Расплавленной пустоши в горы Данварра на северной окраине Терринота, где те воздвигли под скалами великое королевство.

Дварфы Данварра считали, что в своей горной крепости они защищены от драконьей напасти. Однако во время Третьей тьмы гнев владык драконов обрушился и на них. Прежде чем dwarфы наконец смогли дать отпор, многие их города были стёрты с лица земли и династия их правителей, именуемая владыками глубин, навсегда прервалась.

Гильдии Данварра

После окончания Драконьих войн центром политической власти в горном царстве стали гильдии Данварра. Каждая гильдия представляет ремесленников и мастеров одной профессии, присущей обществу dwarфов, и каждая из десяти признанных гильдий получает равный голос при выборе следующего dwarфийского короля или

королевы. Основную часть ремесленников и рабочих Данварра составляют гильдии каменщиков, шахтёров, изобретателей, кузнецов и пивоваров, в то время как гильдии воинов, разведчиков, исследователей, торговцев и рунописцев сосредоточены на узконаправленных ремёслах и занятиях. Поскольку законом разрешены только десять гильдий, другие влиятельные силы, такие как Лига алхимиков, постоянно борются за престиж и власть, надеясь однажды вытеснить одну из существующих гильдий и пополнить ряды десятка.

Каждая гильдия крайне ревностно относится к своим знаниям и силе. Её члены не делятся своими секретами просто так, и вступить в неё могут только те, кто заслужил доверие её мастеров.

Кузня

Вольный город Кузня был основан dwarфами во время Великого исхода. Изначально он был лишь небольшим поселением с храмом, именуемым Итрайтовой кузней, и служил пристанищем для dwarфийских паломников, желавших почтить «дар» рун драконов. Во времена Драконьих войн поселение было захвачено драконами, но затем его освободила благородная леди Исбет из рода людей. С тех пор поселение переросло в Вольный город Терринота, в котором живут и люди, и dwarфы. Как и в большинстве общин Данварра, в Кузне есть собственные гильдии, члены которых поддерживают тесные связи с великими гильдиями своих горных собратьев.

◆ Кошачий народ ◆

Как следует из названия, кошачий народ — это похожие на кошек человекоподобные существа с кошачьими глазами. Благодаря когтям на руках и ногах они могут легко взбираться куда угодно, а острое обоняние и слух вкупе с ночным зрением делают из них великолепных охотников.

Единственными распространёнными в Терриноте представителями кошачьего народа являются хирринксы, чей небольшой рост и кисточки на ушах напоминают о рысях из северных лесов Фортина. Хирринксы селятся в отдалённых труднодоступных местах, в глубинах лесов и горных долинах. Поскольку для выживания кошачий народ потребляет много мяса, по крайней мере раз в поколение хирринксы сталкиваются с нехваткой еды. Когда это происходит, они изгоняют из общины взрослых представителей, не состоящих в браке, или тех, кого считают обузой. Эти изгнанники, называемые риткинами, живут сами по себе и часто селятся рядом с людьми. Некоторые из них ищут богатства, надеясь выкупить дорогу обратно в общину хирринксов, или создают новые поселения вместе с другими изгнанниками. Однако многим риткинам не удаётся вернуться домой, и они проводят всю жизнь в баронствах и Вольных городах.



◆ Полудраконы ◆

Полудраконы были созданы владыками драконов во время Драконьих войн в качестве солдат для своих армий. Их внешний вид сильно различается, но все они имеют некоторое сходство со своими предками-драконами. У некоторых также присутствуют различные драконьи способности, будь то возможность летать или огненное дыхание. Как правило, все они живут долго, и хотя со времён этой войны прошло уже восемьсот лет, некоторые из первого поколения полудраконов всё ещё живы.

Благодаря выдающимся физическим способностям полудраконы часто зарабатывают на жизнь, становясь наёмниками, воинами или даже бандитами. Но их долгой жизни хватит, чтобы освоить любую профессию. Тем не менее полудраконы, как правило, живут отдельно от недолговечных людей и других народов.

Считается, что владыка драконов Валиндра была первой, кто создал полудраконов, и они до сих пор порой называют её «Великой Матерью». Позже Левиракс, Гееннор и другие владыки драконов, сражавшиеся в Драконьих войнах, тоже постигли это искусство. Полудраконы бесплодны и могут только быть созданы драконьими владыками. Возможно, именно поэтому у них нет своих городов и общин. Родиной полудраконов можно назвать Расплавленную пустошь, где большинство из них служат различным фракциям владык драконов и часто находятся на боевых рубежах.





ФОРТИН

Вершины
Тени

Лес Скорби

Фролмгейм

Холмы Воющего
Великана

Пепельный
Очаг

Лес Слыхих

Данбарракие
горы

Хаймонн

Тельгрим