

СЕРЕБРЯННЫЕ ПРЕДЕЛЫ

Краткое описание сеттинга

Над документом работали

Only one Designer: Дмитрий Нелюбов, Антон Палихов, Алексей Живцов

Editing: Антон Палихов

Template: This document was created with Palant Word Template by Anton Palikhov

Testers Ирина aka Featona, mongo, Семен aka Essendi

Иллюстрации: Wizards of the Coast

Текущая версия документа: 0.81 от 15.04.2020



СОДЕРЖАНИЕ

Над документом работали.....	1
Серебрянные Пределы.....	3
История	4
Основание Конфедерации.....	4
Война с Обольдом и мирный договор.....	4
Долгий мир и война Серебрянных Пределов 1484-1485	4
Последствия войны.....	4
Нашествие демонов 1490-1491.....	4
Гром Штормового Короля 1491.....	4
Прошлый год.....	5
Основные народы и поселения.....	5
Орки и полуорки.....	5
Древние Королевства	5
Щитовые дварфы.....	5
Эльфы.....	6
Полурослики	6
Сильверимун.....	6
Эверлунд.....	6
Сандабар.....	8
Цитадель Фелбарр	8
Цитадель Адбар	8
Мифраловый Зал.....	8
Ньюфорт.....	9
Мертвоснежье	9
Утгардские Земли.....	10
Климат, Флора и Фауна	11
Флора Серебрянных Пределов.....	12
Фауна Серебрянных Пределов	12
Ресурсы и ценные ископаемые	12
Основные опасности.....	13
Орки	13
Гоблины	13
Хобгоблины.....	13
Багбиры.....	13
Чудовища.....	13
Племя Черной Крови	13
Вирбиги	13
Синие драконы.....	13
Варвары Утгардтцы.....	13
Примечательные регионы и места в Серебрянных пределах и поблизости.....	14
Тайнолесье	14
Анорох.....	14
Арнский лес.....	14
Аскор.....	14
Холмы Сарбрин.....	14
Путь Сарбрин.....	14
Незерийские Горы	14
Перевал Камнешарки	14

Лес Вордрорн.....	14
Ровинские горы	14
Ровинская дорога.....	14
Высокий Лес.....	14
****	15

СЕРЕБРЯННЫЕ ПРЕДЕЛЫ

Крайне рекомендуем прочитать [Руководство Авантюриста по Побережью Меча](#).



Этот регион Севера, также известный как Луруар, ограничен Ледяными Шпилями с севера, рекой Ровин с юга, Морозными Холмами с запада и пустыней Анорох с востока. Богатые минералами горные хребты, прекрасные альпийские склоны и долины и плодородные пашни делают Серебряные Пределы привлекательным местом для жизни.

Но в то же время здесь много чудовищ. В горах живут орки и гиганты, в северных лесах бродят Утгартские варвары, а в Подземье снизу находится город дроу Мензоберранзан. Драконы время от времени нападают на фермы и поселения.

Война Серебряных Пределов нанесла такой сильный удар по региону, включая разрушение и оккупацию Сандабара, что итоговая победа над орками казалась пустой. Нельзя не заметить усеянные трупам поля сражений, разрушенные дома и покалеченных солдат и горожан - остающееся напоминание о дикости орков.

Серебрянные Пределы граничат со следующими регионами Фэруна: на западе с Побережьем Меча, на юге - с Высоким Лесом и Диким Фронтиром, на востоке с пустыней Анорох.

Основные региональные языки: Иллусканский, Чондатанский, Орович, Дварфийский, Эльфийский.

Население дварфийских, человеческих и прочих цивилизованных городов и поселений: около 100 тысяч. Количество же орков, гоблинов и прочих опасных тварей в Серебрянных Пределах неизвестно, но превышает население цивилизованной части Серебрянных Пределов в несколько раз.

Серебрянные Пределы состоят главным образом из трех долин и трех горных гряд, все направленные в целом в восточно-западном направлении. На крайней северной границе Мировой Хребет и Ледяные Горы формируют великую стену, защищая Серебрянные Пределы от суровости тундры и льда из крайнего

севера. Цитадель Адбар - самая отдаленная застава цивилизации в этом регионе.

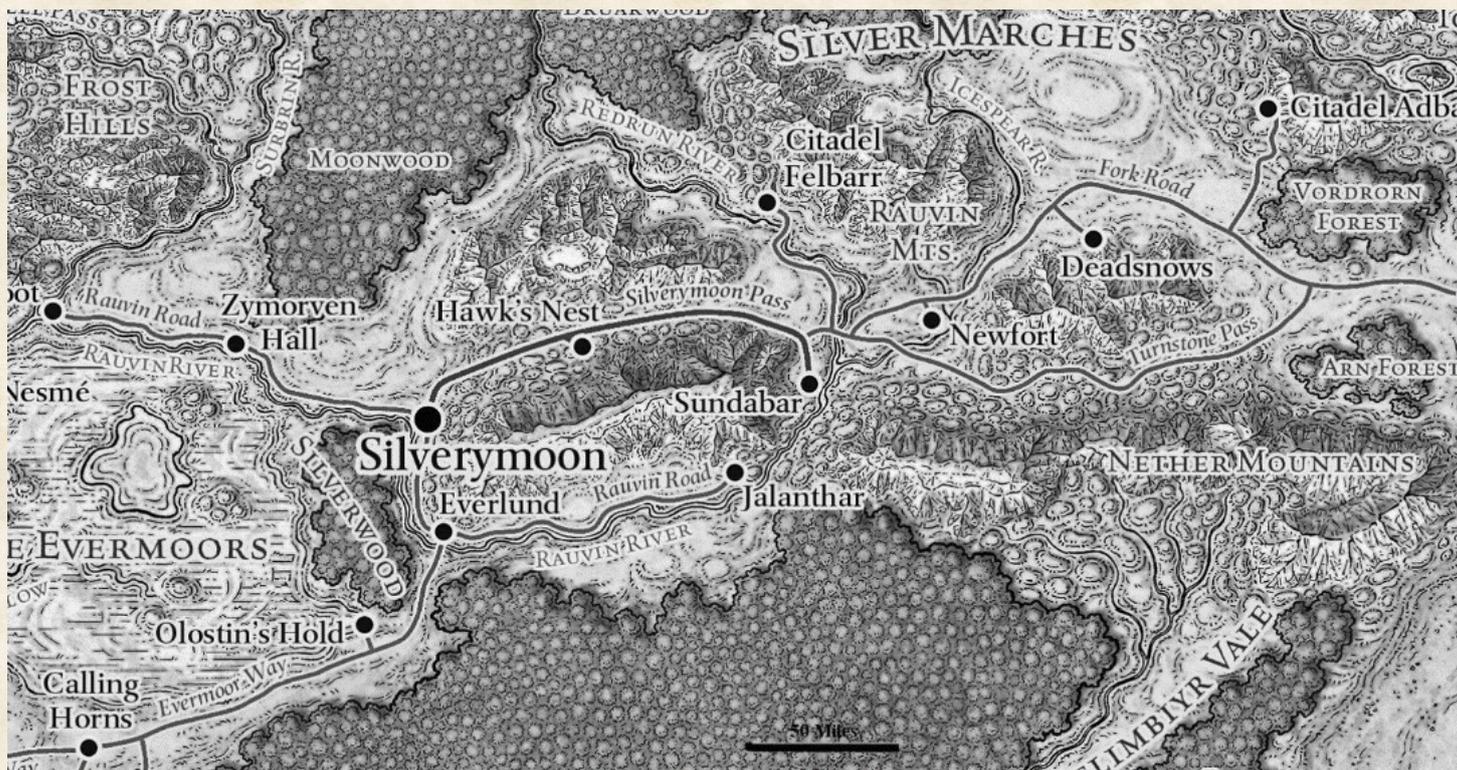
Спускаясь с этих больших, ледяных пиков в районе Старого Делзоуна между Мировым Хребтом и Горами Ровин, путешественник проходит через самую северную долину Пределов, известную как Холодная Долина. Эта часть Пределов фактически пустыня. Большие леса и крутые предгорья, которые были бы известны как горы в меньших землях, делают путешествие в этой области едва ли не менее трудным, чем в горах на севере.

Северную часть Старого Делзоуна отделяют южной дугой Горы Ровин, барьер почти сто с лишним километров длиной и почти пятьдесят километров шириной в их самой широкой точке. Орки и другие гуманоиды заселяют эти горы, делая их опасными для путешественников даже рядом с ними.

К югу от Гор Ровин расположено сердце Старого Делзоуна, большая долина, занимаемая в основном городом Сандабар. Сандабар и его окрестности - одна из самых густозаселенных частей Кордонов, хотя на расстоянии тридцати километров от города особняки и фермы встречаются гораздо реже. Долина сужается при приближении к Незерийским Горам, которые резко поворачивают на север и почти встречаются с Ровинской грядой у Холодной Долины, и расширяется в одну широкую долину Ровин.

Незерийские Горы лежат южнее от Сандабарской долины, еще более внушительные, чем Горы Ровин. Незерийские Горы состоят из двух могущественных гряд, охватывающих больше чем четырехста пятьдесят километров с востока на запад, хотя два холмистых разрыва разделяют стену пиков. Опасные чудовища типа перитонов, драконов, и других крупных хищников часто обитают в этих горах; большинство народа не рискует ходить в лабиринт предгорий, ущелий, и зубчатых пиков.

К югу и к западу Незерийских Гор находится Долина Ровин, широкая и плодородная долина вдоль русла Реки Ровин. Ее восточная сторона, находится во власти Эверлунда, и западные границы доходят до самого Сильвермуна. Пространство между этими двумя городами дикое и трудное, поскольку самые западные пики Незерийских гор возвышаются над речной долиной, а Сильвервуд покрывает полностью весь противоположный берег. Долина Ровин к западу от Сильверимуна и у Эверлунда один из наиболее плотно населенных регионов Серебрянных Кордонов, хотя по стандартам более южных стран типа Амна или Кормира, его разбросанные фермы и особняки все еще дикое пограничье.



11 Приблизительная карта Серебрянных Пределов в 1492 АД

История

ОСНОВАНИЕ КОНФЕДЕРАЦИИ

В середине 14 века по Летоисчислению Долин правительнице Сильверимуна Леди Алустриэль удалось убедить лидеров всех основных поселений заключить союз и основать Конфедерацию Серебрянных Пределов. О

ВОЙНА С ОБОЛЬДОМ И МИРНЫЙ ДОГОВОР

Вскоре после ее основания у Лиги (как еще называли Конфедерацию) сразу был экзамен на прочность – война с племенем орков Много Стрел, во главе которого встал амбициозный и интеллектуальный военачальник Обольд Много Стрел. Кровавопролитная война закончилась подписанием мирного договора, определившего границы нового королевства на карте Фазруна – Королевства Много Стрел.

ДОЛГИЙ МИР И ВОЙНА СЕРЕБРЯННЫХ ПРЕДЕЛОВ 1484-1485

После Магической Чумы и вплоть до 80х годов в Серебрянных Пределах царил шаткий мир, который закончился нападением Королевства Много Стрел, в котором военный лидер Хартуск сверг законного короля и наследника Обольда, дроу, великанов и белых драконов.

Дроу дополнительно провели могущественный ритуал, погрузивший Серебрянные Пределы в сумрак, обеспечивая себе комфортное существование.

Война была тяжелой для Конфедерации, но в конце концов после мобилизации всех сил дварфийских и человеческих городов и с помощью сил Альянса Лордов после убийства лидеров враждебного Альянса – Хартуска, предводителя дроу, одного из белых драконов, людям и дварфам удалось одержать вернуть трон Королевства Много Стрел Лоргру, истинному наследнику Обольда, и закончить эту войну.

ПОСЛЕДСТВИЯ ВОЙНЫ

Все человеческие и дварфийские королевства оказались сильно обескровлены. Были полностью разрушены многие человеческие поселения, дварфы приняли решение покинуть Конфедерацию и Сандабар даже вышел из Альянса Лордов.

НАШЕСТВИЕ ДЕМОНОВ 1490-1491

В последующие годы Мифраловому Залу, Гонтлгриму и основным защитным организациям пришлось иметь дело с вызванным Лолс нашествием демонов в Подземье. Экспедиционный Корпус созданный по инициативе Бруэнора Баттхаммера, бывшего короля Мифралового Зала и действующего короля Гонтлгрима, специально для этого союза проник в Подземье, провел волшебный ритуал ослабляющий демонов и неизвестные авантюристы нанесли удар по Демогоргону, изгнав всех демонов в Бездну

ГРОМ ШТОРМОВОГО КОРОЛЯ 1491

В 1491 ЛД была отмечена повышенная активность великанов. Цитадель Адбар тогда установила награду в размере 100 золотых за голову великана (в добавок действующей награде 10 зм за голову орка). Дроу похитили из Гонтлгрима Маэгеру, Рассветного



Титана, одного из Предтеч, пытаясь продать его огненным великанам, которые стремились воссоздать исполинского голема Вониндода, созданного во времена древней империи великанов Остории для битв с Драконами, и гигантские бомбарды для уничтожения с большого расстояния поселений в Серебряных Пределах и Побережье Меча. Морозные великаны устраивали набеги на побережные города на своих драккарах и искали могущественный артефакт Кольцо Зимы. Полевые и каменные великаны разорили множество поселений, а облачный великан барон Режирам бесчинствовал на Побережье Меча на своем летающем пиратском корабле. Но к концу года эта их деятельность сошла на нет – частично в результате действий организаций Ордена Перчатки, Арфистов, Зентарима, Изумрудного Анклава и Альянса Лордов, частично благодаря действиям множества групп авантюристов.

Тогда же по Серебряным Пределам прошел слух, что Иумрит, древняя синяя драконница нашла свою смерть от рук неких авантюристов.

Прошлый год

Тарсах: Бран Айспир прибывает в Мертвоснежье вместе со своими товарищами ветеранами и небольшим караваном и предъявляет заверенные Герольдами и властями Сильверимуна, Эверлунда и Цитадели Адбар права на управление и владение Мертвоснежьем.

Киторн: Лорд Бран возобновляет золотодобычу в одной из заброшенных шахт, справившись с поселившимися в ние кобольдами. В Сильверимуне и Эверлунде начинают рассказывать о золоте, которое валяется под ногами в Мертвоснежье.

Флеймул: один из товарищей Брана основывает постоянный двор «Последний Орк» на Развилочной дороге

Элейнт: по инициативе лорда Брана в близлежащем лесу начинает работать лесопилка.

Элесиас: в Мертвоснежье восстанавливают стены поселения. В город прибывают первые старатели.

Чтобы избежать давки, лорд Бран приказывает для старателей построить бараки.

Марпенот: восстановлена золотодобыча во второй шахте, вольные старатели намаывают золото в окружающих Мертвоснежье реках.

Уктар = Чес: на время зимы основная активность в поселении падает после отправки последнего каравана. Лорд Бран понимает, что ему нужны новые люди в поселении и распускает слухи в Сильверимуне и Эверлунде.

Тарсах 1493 АД: в Мертвоснежье отправляется первый караван из Эверлунда.

Основные народы и поселения

Орки и полуорки



Истории о Севере полны рассказов об орках, высыпавшихся из гор и нападающих на шахты, ранчо, фермы и поселения других народов. Так же как варвары Регхеда из долины Ледяного Ветра и варвары Утгардтцы, разбросанные по Порубежью, орки собираются в племена. Когда особенно сильный вождь орков объединяет несколько

племен под одним знаменем, то получившаяся орда пронесится по земле, снося крепости и убивая всех на своем пути. Варвары Регхеда и Утгардтцы обычно откладывают свою вражду, чтобы отразить нападения неистовой орды орков. Цивилизованные сообщества создают союзы, чтобы сражаться с буйствующими орками, но результаты бывают разные. В Войне Серебряных Пределов (1484-1485 АД), последнем таком конфликте, кое-кто видел орков, сражающихся бок о бок с белыми драконами и морозными гигантами. Хотя орки и их могущественные союзники

были побеждены и прогнаны в их горные логова, бесчисленное множество поселений в Серебряных Пределах были разрушены, и среди них - город-крепость Сандабар.

Не все вожди орков любят только уничтожать: Король Обольда Многострел заключил непрочный договор со своими соседями дварфами и помогал поддерживать мир в Серебряных Пределах во время своего неспокойного правления.

Полуорков на Севере зачастую тяготит плохая репутация их кузенов орков. Требуется достаточная храбрость, чтобы полуорк вышел из тени зла и начал жить среди цивилизованных рас.

Древние королевства

Север усеян остатками разных дварфийских государств.

Хотя большая часть их сокровищ была уже разграблена монстрами и приключенцами за века, свидетельства о существовании поселений и их границах остались в резьбе в стенах пещер, путевых знаках и на рассыпанных монетах. Некоторые из этих королевств, а также знаки, говорящие об их присутствии, описаны ниже.

Хогданнар. Древнейшее свидетельство о дварфийских поселениях Севера происходит с бывшего местоположения Хогданнара. Это небольшое прибрежное королевство возникло около шести с половиной тысяч лет назад в северной части Гор Меча и вдоль Побережья Меча, а затем исчезло быстро и загадочно полторы тысячи лет спустя. Некоторые записи говорят, что его жители, сведенные с ума морем, отправились на запад и больше не вернулись.

Знак: гора с обращенной влево рыбой, увенчанная семиконечной звездой.

Гаррагор. Дварфы Гаррагора были исконными подземными обитателями пещер под нынешним Мирабаром. Королевство было основано вскоре после основания Хогданнара, но просуществовало не так долго - спустя двенадцать веков оно пало под атаками бесчинствующих орков.

Знак: Четыре вертикальных бриллиантовидных камня, три из них формируют треугольник, а самый крупный расположен по центру.

Бесилмер. Около шести тысяч лет назад шитовые дварфы основали в долине Дессарин наземное государство, названное Бесилмер. Они были строителями двух известных достопримечательностей Побережья Меча: Каменного Моста и Залов Охотящейся Секиры. Менее чем через триста лет после основания Бесилмер был завоеван и уничтожен ордой гуманоидов и гигантов.

Знак: Колесо над плугом.

Делзун. Великое северное королевство дварфов Делзун было вырезано в камне под местом, до недавнего времени называвшимся Серебряные Пределы. Делзун был основан вскоре после падения Бесилмера и оставался значимой силой свыше четырех тысяч лет, пока орды орков и подземные монстры не сделали свое дело. Многие из лучших произведений Делзуна, такие цитадели, как Сандбарр и Адбар, живут и процветают и сегодня.

Знак: Горизонтальный молот с двумя бойками в треугольнике из трех сияющих самоцветов.

ПОГРЕБАЛЬНАЯ ПЕСНЬ ДЕЛЗУНА

Погребальная Песнь Делзуна - это сказание о великом Северном Королевстве шитовых дварфов, и даже целого дня не хватит, чтобы спеть её полностью

Шитовые дварфы

Шитовые дварфы (также известные как горные дварфы) живут в нескольких крепостях на Севере, включая Цитадель Адбар и Цитадель Фелбарр в северных горах, Сандабар в Серебряных Пределах, Мифриловый Зал в Замерзших Холмах, Айронмастер на Побережье Меча и Гонтлгрим под горами к северо-востоку от Невервинтера. В этих бастионах дварфов редко когда можно встретить представителей других рас. Снаружи своих стен кланы шитовых дварфов распространились по всему Северу, так что довольно тяжело встретить поселение, в котором нет хотя бы

нескольких жителей дварфов. Предрасположенность дварфов к торговле приводит их к контактам с другими расами. Кроме того, щитовые дварфы считают, что весь Север — это их земля, чему свидетельствуют встречающиеся везде руины давно забытых королевств дварфов.

Эльфы

Солнечные и лунные эльфы, как и дварфы, живут среди людей в поселениях по всему Северу, в частности в Сильверимуне. Старинные королевства эльфов уже почти забыты даже самими эльфами, и только несколько древних руин и реликвий осталось от них. Лесные эльфы обитают в чащах Севера, особенно в Высоком Лесу, но они — опасные ксенофобы.

Полурослики

Небольшие группы легконогих полуросликов живут в большинстве городов людей Севера. А по плодородным равнинам Севера разбросаны небольшие фермерские поселения сильных сердцем полуросликов. Фермы полуросликов обычно находятся вдали от основных дорог и хорошо спрятаны, минимизируя контакты полуросликов с бандитами, варварами и хищными монстрами. Часто можно встретить тихую деревушку полуросликов в травяном овраге или вдоль берега реки.

СИЛЬВЕРИМУН

Сильверимун давно уже стал участником Альянса Лордов, и был участником Серебряных Пределов Луруара в течение всего существования этого союза. Сильверимун таков, каким стремятся стать другие города: тихое, мирное королевство, где разные расы разделяют общие радости, знания и защиту. Город населен преимущественно «добрими» расами: людьми, дварфами, гномами, эльфами, халфлингами и полуэльфами — но принадлежность к другой расе не означает, что вас не впустят в Сильверимун, хотя дру или орк, ведущие себя в соответствии с зовом крови, понесут полную ответственность за нарушение мирной жизни города.

От вида Жемчужины Севера захватывает дух: изгибы его построек, взмывающие ввысь башни и здания, встроенные в живые деревья, поражают воображение. Многим эльфам город служит напоминанием о древних эльфийских городах, некоторые даже называют его Миф Драннором Севера, даже теперь, после восстановления и падения легендарного города. Даже там, где при строительстве использовался камень, плющ и прочие растения прорастают сквозь, поверх и вокруг большинства структурных элементов постройки, придавая всему городу зеленоватый оттенок.

Несмотря на свою дикую архитектуру, Сильверимун вполне цивилизован, и может похвастаться школами музыки и магии, большой библиотекой, институтом бардов и часовнями или храмами Май Ликки, Огмы, Сильвануса, Суни, Тиморы и Мистры. Знание, и его получение и мудрость, приходящая в прилежном учении, — это истинные сокровища Сильверимуна, ровно в той же степени, в которой ими могут быть деньги или магия.

Ввиду красоты Сильверимуна путешествие в него может стать одним из самых запоминающихся впечатлений для большинства тех, кто живет не в нем. Даже для тех, кто регулярно сражается с чудо-вищами или использует магию, Сильверимун с его тихой, задумчивой красотой предлагает роскошные возможности для обучения и отдыха от суровой действительности Севера.

Те, кто ищут утерянные или сокрытые знания, часто приходят в Сильверимун в поисках средств получения таких знаний, будь то обучение в Своде Мудрецов или работа в Хранилище Карт в поисках месторасположения затерянного города или рощи. Это всего лишь два из многих образовательных и научных учреждений в Конклаве Сильверимуна, центре знаний и мудрости, занимающем значительную долю южной части города. Если карта, книга или заклинание существует где-либо в Фаэруне, здесь наверняка можно найти информацию о них, хотя это может быть всего лишь упоминание в одном из фолиантов или воспоминание одного из мудрецов.

Сильверимун долго управлялся высшими магами. Одно из наиболее длинных из их правлений, и, конечно, наиболее повлиявшее на город, — правление Аластриэль Сильверхенд,

закончилось более сотни лет назад, когда она покинула трон и стала Высокой Леди Луруара, а на ее пост взошел Таерн Хорнблейд. Хотя в последнее столетие он управлял мудро, недавно Таерн уступил правление городом Высокому Маршалу Метраммару Эйрасаму, сыну-полуэльфу Аластриэль и лидеру вооруженных сил Сильверимуна. Таерн при этом по-прежнему выступает от имени Метраммара на собраниях Альянса Лордов, так как новый правитель слишком прямолинеен и нетерпелив, чтобы напрямую общаться с другими лордами в Альянсе.

Сильверимун защищен несколькими силами. Одна из них — Рыцари в Серебре, воины в сияющих доспехах, патрулирующие город и окрестности. Офицеры Рыцарей хорошо обучены тактике и военной истории, и у них высокое мнение о собственных способностях и способностях их соратников — мнение, которое часто подтверждается на практике. Рыцарей поддерживает Магическая Стража — контингент могущественных волшебников и колдунов, обученных боевой магии. И, наконец, городской мифал, огромное магическое защитное поле, которое препятствует колдовству обитателей города. В частности, заклинания, которые вызывают огонь, призывают существ, или производят эффект телепортации не работают, если их цель находится внутри мифала. Если враг попытается перейти Лунный Мост, его магический пролет может быть отключен (правителями города и несколькими другими лицами, соностроенных с мифалом), и нападающие упадут в реку.

Рыцари в Серебре

Несмотря на всю свою выучку и превосходные навыки боя Рыцари в Серебре обладают одним существенным недостатком — их слишком мало. 700 рыцарей на пике количества, а после Войны — всего то около 400.

Престиж ни одного другого города не пострадал так, как престиж Сильверимуна, в результате недавней войны и последующего роспуска Серебряных Пределов. Хотя жители Сильверимуна и пытались помочь соседним городам, были обвинения в адрес сильверимунцев, что поддержка, которую они оказали Сандабару, чье наземное население было полностью уничтожено, была недостаточной и некомпетентной. Как результат, все дварфийские города вышли из альянса, и без лидерства Аластриэль, которое поддерживало его с момента основания, конфедерация развалилась. Таерн Хорнблейд уже не является таким уважаемым голосом и в Альянсе Лордов, каким была Аластриэль, частично, потому, что уважение, которым пользовалась его предшественница, перешло к ее сестре Лаэраль, теперь являющейся Публичным Лордом Глубоководья..

ЭВЕРЛУНД

Эверлунд, расположенный на берегах реки Ровин, это один из самых активных торговых городков Севера. Толстая каменная стена окружает город, пронзенная воротами в пяти местах. Подобно спицам в колесе, широкие и прямые улицы ведут от каждого врат к Звонкому Рынку в центре города. Улицы очень чистые и достаточно широкие, чтобы пропускать большие караваны. Солдаты городской армии постоянно патрулируют стены, чтобы успокоить местных жителей и обескуражить атакующих. Строения Эверлунда величественны и поддерживаются в хорошем состоянии. У них сильно покатые крыши и высокие шпили на которых развеваются цветные знамена. Два моста перекинуты через реку, по берегам которой расположены деревья и опушки.

До недавних пор Эверлунд был членом Альянса Лордов. Пятеро лидеров, составляющие городской Совет Старейшин, проголосовали трое против двоих за отделение, и в качестве символической поддержки Сандабара осудили альянса за то, что он не пришел на помощь Сандабару во времена Войны Серебряных Пределов. Это решение было подано как возможность для Эверлунда выбрать свой собственный путь, но более образованные жители считают, что за голосованием стоит семья Зоар, группа влиятельных дворян, которая переехала в Эверлунд из Глубоководья около двух столетий назад из-за какого-то скандала. Зоары набрали столь значимое политическое влияние в Эверлунде, что у них уже есть свой представитель в Совете Старейшин.

Зал Старейшин — это место где собирается совет, чтобы обсудить важные для города темы. Только члены совета знают кто как проголосовал во время принятия решения о выходе из Альянса Лордов. Члены Совета Старейшин следующие:

- Старший Капитан Хорикс Зоар, командующий армией Эверлунда

- Старший Чародей Ваэрил Руидхен (мужчина солнечный эльф архимаг), это тихий голос сдержанности и разумности, который поддерживает хрупкий мир между самыми раздражительными членами совета (а также он служил связным с Альянсом Лордов)

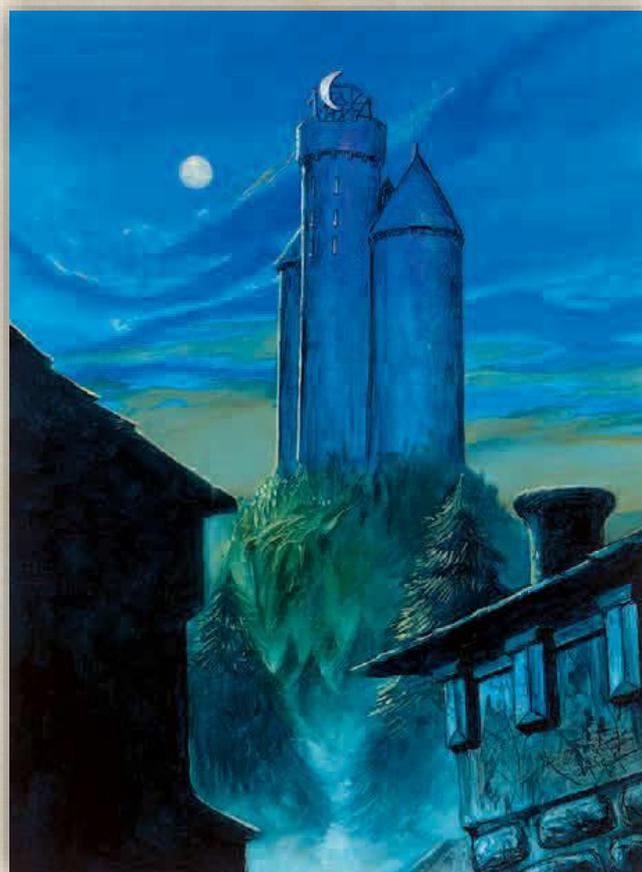
Хранительница Мостов, Китора Шен (3Н женщина Шоу человек), солдат в отставке и опытный бюрократ, она надзирает за стражей и коммерцией в городе.

- Мастер Гильдий, Болдор Стальной Щит (Н мужчина щитовой дварф дворянин), представляет торговцев Эверлунда, он любит все преувеличивать и по слухам берет взятки

- Спикер Города, горожанин, который выбирается каждые семь лет, чтобы представлять обычных людей в городе; на данный момент этот пост занимает Ватриса Штормрайт (ХД женщина Илусканка), женщина со взрывным характером, которая владеет успешным бизнесом по очистке дымоходов в городе

Самое выдающееся сооружение в Эверлунде это Башня Лунного Света, крепость из черного камня, которая является цитаделью Арфистов на Севере. Она стоит на одном из самых высоких холмов города и состоит из четырех узких цилиндрических башен, соединенных вместе, окруженных сухим ровом, который может быть быстро наполнен через систему цистерн и насосов. Башня увенчана турелью, где на-ходится сигнальное зеркало в виде растущей луны.

Город славится многими храмами, самые известные из них посвящены Хельму, Майлики и Кореллону Ларетиану. В Эверлунде есть много заведений, где можно поесть и отдохнуть, но старейшее и самое большое это Дом Даниварра. Когда-то это был особняк дворян, а теперь этот постоялый двор с кучей пристроек стала любимым пристанищем искателей приключений. Семья Зоар купила это заведение несколько лет назад, но доверяет



1. Башня Лунного Света

управление Домом Даниварр одноглазому полуорку по имени Драл Телев



(мужчина полуорк). И Арфисты и Зентарим приглядывают за постоянным двором.

САНДАБАР

Город-побратим Мирабара стоит в руинах. Орочья орда **уничтожила** этот когда-то мощный город-крепость во время Войны Серебряных Пределов, искоренив человеческое население, загнав дварфийское население глубоко под землю, убив дварфийского короля и, возможно, что хуже всего, нанеся смертельный удар давнему альянсу Сандабара с его человеческими и эльфийскими соседями.

Оставшиеся дварфы Сандабара отреклись от тех, кто не помог городу, когда помощь была нужна, или помог недостаточно. Они вышли из Альянса Лордов. Дварфы теперь сфокусировали все свое внимание на восстановлении того, что возможно восстановить. Теперь, хотя город на поверхности остается опустошенными руинами - его внешние стены в основном целы, но постройки в городе все еще лежат горами развалин - подземные кузницы и литейные снова заработали. Сейчас город закрыт для входа любых не дварфов.

ЦИТАДЕЛЬ ФЕЛБАРР

Одна из старейших и величайших крепостей Делзуна, Цитадель Фелбарр была построена более трех тысяч лет назад - срок, который молодым расам даже представить себе сложно. Богатства, полученные от прибыльной торговли с Незериллом и старыми человеческими поселениями Севера, позволили дварфам создать могучую крепость.

Эта грозная дварфийская крепость-город лежит под Ровинскими горами. Чтобы попасть сюда, надо пройти по высокогорной дороге со 100 футовыми пропастями с обеих сторон и пройти двое огромных ворот, которые называются Молот и Наковальня. Два широких парапета с зубчатыми стенами, которые называются Северный Часовой и Южный Часовой находятся снаружи этих врат на склонах гор, готовые обрушить огонь баллист и катапульт на захватчиков. Дорога приводит к Рунным Вратам, главному входу в подземный город. Глубоко внутри гор находятся тоннели соединяющие шахты Фелбарра, Подземье и отдаленные бастионы дварфов Мифраловый Зал и Цитадель Адбар.

Цитадель Фелбарр дважды попадала в руки орков за свою историю, но дварфы каждый раз ее возвращали и восстанавливали. Великий герой - король Фелбарра, Эмерус Корона Войны, который восстановил былую славу Фелбарра во время Войны Серебряных Пределов, погиб вскоре после окончания войны, помогая своим сородичам вернуть потерянный город Гонтлгрим. После смерти Эмеруса, лидерство над дварфами Фелбарра попало в руки к дальним родственникам Эмеруса, Королю Моринну и Королеве Титмел. Эти двое монархов правят мудро как равные.

После войны большинство фелбаррцев горячо одобрили расформирование Лиги Серебряных Пределов. Во времена величайшей нужды представители других рас не предприняли ни малейшей попытки помочь Цитадели Фелбарр в тот момент, когда военная помощь союзников и совместные действия могли бы предотвратить падение не только крепости Фелбарр, но и Сандабара. Фелбаррские торговцы по-прежнему готовы торговать с городами Севера и, если это будет необходимо, помогать другим дварфийским королевствам, но сомнительно, чтобы королева Титмел когда-нибудь сочла возможным союз с людьми вроде того, в котором был создан Луруар, даже если король Моринн и согласится на это.

ЦИТАДЕЛЬ АДБАР

Цитадель Адбар простояла в холодах Ледяных Гор почти восемь столетий, непокорная и неприступная. Крепость, вырезанная в горном пике, состоит из двух больших башен с кольцами шипов, чтобы не дать приземлиться летающим существам и атаковать. Огромный дымоход центральной литейной в цитадели расположен между башнями, а выбрасываемый дым похож на готовый извергнуться вулкан.

Цитадель окружена множеством платформ, зубчатых стенами и бойницами, с которых защитники могут стрелять по атакующим. Огромный подъемный мост не позволяет никому кроме патрулей и почетных гостей входить в дварфийскую крепость. Хитро спрятанные ловушки ожидают тех, кто попытается проникнуть внутрь без приглашения, а под цитаделью существует обширная сеть тоннелей и пещер, созданная, чтобы запутать захватчиков. Гарнизон Адбара дает награду в 10 зм за каждую голову орка, принесенную к воротам города, и 100 зм за каждую голову гиганта.

Население Цитадели Адбар сильно уменьшилось после Войны Серебряных Пределов, которая забрала многих великих воинов Адбара, включая их давно правившего короля, Харбромма. Король Харбромм вел своих рыцарей в бой против орочьих орд, запустивших Пустоши, и погиб на поле брани. Сыновья близнецы Харбромма, Бромм и Харнот, унаследовали трон и, как и их отец, оставили цитадель Адбар и ушли на войну. Позже Бромм пропал без вести, и корона досталась Харноту. Харнот и его последователи сражались в множестве битв на войне, но новый король принял несколько неудачных решений, которые уменьшили число когда-то великих Рыцарей Мифралового Шита до горстки членов. К счастью для Харнота, Железная Стража, армия защитников Цитадели Адбар все еще сильна.

МИФРАЛОВЫЙ ЗАЛ

[Mithral Hall]

Родовое гнездо клана шитовых дварфов Баттлхаммер - это почти неприступное убежище под Замерзшими Холмами с массивными гранитными дверями, запечатывающими проход, и войском закаленных в боях защитников, ждущих за ними. Несмотря на свою почти мистическую репутацию, Мифраловый



Зал — это больше твердыня, чем город, а тоннели, соединяющие ее с другими крепостями dwarфов, спрятаны глубоко в шахтах.

Бренор Баттхаммер отказался от титула Короля Мифралового Зала в третий и последний раз, когда отправился возвращать утерянный город dwarфов

Гонтлгрим. Его выбранная наследница, Дагнаббет Уэйберд, теперь правит Мифраловым Залом как королева. Смелый лидер и свирепый воин, Королева Дагнаббет твердо поддерживает членство Мифралового Зала в Альянсе Лордов.

Защитники Мифралового Зала называют себя Воинство Зала и представляют собой дисциплинированную бронированную когорту, которая готова защищать город до последнего dwarфа. Прославленная Бригада Потрошителей - отряд «бушующих в бою», являющийся частью Воинства, и вселяющий страх в любого врага, который достаточно сообразителен, чтобы понять, с кем имеет дело.

Путешественников, которых пускают в город, селят в гостевых залах на верхнем уровне, прямо у входа в сеть пещер, которая называется Лабиринт.

Несмотря на репутацию города и набирающую популярность легенду о его знаменитом короле, Мифраловый Зал представляет собой скорее шахту, чем город. Как и большинство dwarфийских королевств, Мифраловый Зал потерял много своих граждан из-за нападений орков, и в последнее время его население уменьшилось еще сильнее ввиду похода Бруенора на Гонтлгрим, который привел к миграции части жителей на постоянное место жительства туда. В результате численность жителей Мифралового Зала сильно сократилась и остается только наблюдать, как это отразится на судьбе города.

НЬЮФОРТ

[Newfort]

Ньюфорт - это поселение в виде мотт-энд-бэйли на южной стороне от Развилочной Дороги, к востоку от Сандабара, на холмах у подножия Раувинских гор. Несколько дюжин деревянных коттеджей стоит за частоколом, как и уютная таверна Награда Героя, которой управляет дружелюбный и общительный молодой полуэльф по имени Дельф Дерелдар. В свободное время Дельф плясает на шахматную доску на баре, он постоянно играет с констеблем деревни полуорком Йороком Нармом, ветераном Войны Серебрянных Пределов, который заскакивает сюда вечером после работы немного выпить.

Ньюфорт основан двумя отставными членами Зентарима. Они умерли давным-давно и поселение с течением времени стало скорее не крепостью Черной Сети, а остановкой для всех путешественников, которым нужно безопасное место, чтобы провести ночь. Констебль Нарм и его ополчение из двадцати стражников (мужчины и женщины люди различных национальностей) поддерживают порядок.

МЕРТВОСНЕЖЬЕ

[Deadsnows]

Незерийские Горы отбрасывают холодную тень на Мертвоснежье, расположенные в горной ложбине меж двух холмов. Овцы пасутся на нижних склонах, охраняемые пастухами с арбалетами, грызут жесткую траву между скальными пластами. За пастбищами земля поднимается к утесам, частично покрытым

елями, а потом все выше к покрытым туманом и снегом горам прямо в небеса.

Главная особенность Мертвоснежья — это Приют Мартаммора, укрепленное аббатство на склоне гор. Сам город образуют несколько деревянных зданий вокруг центральной площади, и он обнесен полуразрушенной стеной, которой срочно требуется ремонт. Прямо за стеной, просматривая дорогу, которая ведет в город, стоит каменная смотровая башня. Знамя развевается на самом верху этой башни, с изображением золотого восхода Латандера. Дюжина поклонников Повелителя Утра обслуживают эту башню. Аббатство это старая дварфийская крепость, посвященная Мартаммору Дуину, дварфийскому богу путешественников. Преподобная лидер аббатства,

Керилла Гемстар надзирает за обывателями, которые принесли клятву служения. Аббатство предлагает помощь всем нуждающимся, а жрецы Смотровой башни посвятили себя защите города и обеспечивают благополучие всех жителей.

Дворянский дом Ледяное Копье имел большое влияние в Мертвоснежье многие поколения, пока Лорд Делвон Ледяное Копье не был убит в Войне Серебряных Пределов. Он не оставил наследников и фамильный особняк был закрыт до того как в Мертвоснежье появился Лорд Бран Айспир, незаконорожденный сын лорда Делвона, которому Герольды подтвердили его право на титул.

Посетители, которые не выносят безвкусной еды и сквозняка в залах Приюта, могут найти скромную таверну, Герб, и приличный трактир Роза и Молот в городе.

УТГАРТСКИЕ ЗЕМЛИ

Варвары Утгартцы это черноволосый и голубоглазый рослый, крепкий, кровожадный народ с нечеловеческими склонностями. Лишь некоторые из Утгартцев торгуют с цивилизованными народами. Большинство из них являются злыми разбойниками, которые грабят и уничтожают любой караван или ферму, которую они встречают.

Варвары Утгарда берут свое имя от Утгара Гар-дольфссона, великого вождя-героя, который сражался с гигантами и покорила большую часть Севера перед тем, как стать богом. Каждое племя почитает Утгара и тотем духа животного, в честь которого это племя названо. крови.

Бесчисленное множество племен Утгартцев исчезли за много лет, но одно из племен, которые считались вымершими, вернулись с новой силой. Сейчас существует одиннадцать племен Утгартцев, разбросанных по всему Северу. Каждое племя занимает обширное пространство, которое использует для охоты, и часто эти земли пересекаются с землями других племен Утгартцев и землями цивилизованных рас, орков, драконов, гоблиноидов и других монстров. Почти по всему Дикому Побережью можно встретить варваров Утгартцев.

Они говорят на собственном языке, называемым Ботии, в котором нет алфавита. Каждое племя состоит из нескольких широко расселенных кланов, в каждом из которых есть свой вождь и племенной шаман. Вожди каждого племени выбирают среди себя одного и назначают его главой племени, облачая властью, которая сравнима с королем.

Варвары Утгартцы ненавидят орков больше, чем любых других врагов. Даже враждующие племена объединятся против неистовой орды орков. Утгартцы относятся к гигантам со схижим презрением, легенды о варварах содержат множество историй о том, как злые гиганты убивали их предков и угрожа-ли восхождению Утгара на божественный престол.

Климат, Флора и Фауна



Погода в Серебряных Пределах меняется в разных местах. Далекие северо-западные районы Севера являются обдуваемой ветрами ледяной пустошью, удерживаемой от продвижения на юг колоссальным Мировым Хребтом. К северу от этих пиков лежат в холоде шахтерские поселения, которые никогда не прогреваются теплом и не бывают достаточно солнечными, чтобы выращивать зерновые, и, по-видимому, бесконечный ледник, известный как Бесконечное Ледяное Море. Зима - это время частых быстрых, вихрящихся снегопадов, дающих толщину снега 0,6-1,5 метра за сезон.

Чуть южнее Мирового Хребта лежат Земли Супротив Стен, неисследованная область потоков, озер, и скал. Лета здесь короткие и горячие, и длятся недолго, чтобы разогнать холодные туманы и нагреть ледяные воды. В этих хорошо-увлажненных землях бродят чудовища, и нет никаких дорог или городов. По дороге на юг из альпийских долин и ниже леса становятся глубокими и густыми, превращаясь в холмистую местность у рек. Эта область - то место, где находятся Серебряные Пределы.

Некоторые люди отличают целинные земли от диких земель по небу: в альпийской земле «снежное небо», облака редко пропадают с неба более чем на несколько мгновений, а солнце часто посещает долины Ровин и Сандабар.

И целинные земли, и Пределы видят долгие, холодные длительные зимы от середины Марпенота до конца Тарсаха. Зимние, снежные бури часты, оттепели почти неслышанны, а сугробы часто достигают 4,5-6 метров глубины. Большие реки замерзают настолько сильно, что по ним могут ездить сани и запряженные животные, становясь ледяным шоссе между концом Марпенота и началом Чеса. Прибрежные поселения не изолированы зимой, но весной, когда ледяная корка разбивается, реки становятся непроходимыми как пешком, так и на лодке.

Короткий, но плодородный сельскохозяйственный сезон также позволяет собрать хороший урожай, чтобы избежать голода, или вынудить идти на охоту в самые суровые периоды зимы. Каждый дом имеет глубокий и хорошо-обработанный подвал, много отдаленных жилищ выстроены с земляными валами у стен, а стоящие рощи деревьев уменьшают силу худших зимних ветров.

Весна в Кордонах - время непроходимой грязи, не ездовых дорог и наводнений от рек. Лета короткие, горячи и влажны, с теплыми ветрами, дующими с юга, штормов с молниями и непредсказуемой погодой. В любом районе, дождь может стать ливнем, может выпасть град, пойти дождь со снегом или даже просто снег без предупреждения. Правильно подготовленный народ на Севере может перенести высокую температуру, голод и жажду, они никогда не будут проблемой, если только путники не будут заманены в ловушку в Анауроке, незнакомом Подземье или высоко на голом склоне горы. Земля обеспечивает обильную плату за проезд для тех, «кто знает, где за-рыта добыча».

На Серебряные Пределы воздействует много различной погоды. Преобладающий погодный характер в этой части Фаэруна обычно прибывает с Моря Мечей на запад, а присутствие высоких гор со всех сторон часто создает «облачные барьеры», которые вызывают частые осадки. Присутствие близости Анаурока также влияет на погоду непредсказуемыми способами.

Весной огромное таяние снега со склонов Незерийских и Раувинских гор заставляет выходить из своих берегов ручьи и реки по всем Серебряным Кордонам. Во время наводнений речки становятся шире, глубже и быстрее.

Даже в летний период на горных перевалах и высоких склонах может резко понижаться температура ночью. Большинство давноживущих людей в Серебряных Кордонах имеет хороший набор зимней одежды и достаточно мудры, чтобы



держаться по-дальше от погоды, в которую даже хорошая зимняя одежда не поможет.

1. Сезоны в Серебрянных Пределах

Сезон	Начало	Конец
Весна	1 Тарсаха	25 Киторна
Лето	26 Киторна	4 Элейнта
Осень	5 Элейнта	30 Марпенота
Зима	1 Уктара	30 Чеса

ФЛОРА СЕРЕБРЯННЫХ ПРЕДЕЛОВ.

В течении многих столетий Север давал дерево для обогрева заселенных земель, и все же большей частью он остается тем же самым, - земля, полностью скрытая в деревьях, кроме той части, где она это по-вышается к скрытым снегом, скалистым высотам. По правде говоря, фандары теперь стали редкими из-за повышенной вырубки, и нигде теперь не встретишь на Севере гигантские деревья, которые всего только три столетия назад были обычными.

Влажность, прохладный климат и увеличение вырубки помогли держать контроль над лесными пожарами, которые стали меньше и реже, чем в предыдущих годах. Поэтому большие темные леса все еще встречаются повсюду на Севере. Вся разновидность холодолюбивых растений растут в обилии на Севере Побережья Меча, от хвощей до лишайников, но, низкие и маленькие, они легко теряются, когда деревья со всех сторон взлетают ввысь.

Хотя деревья более известны и ценимы, чем низкие растения диких земель, последние являются более многочисленными, покрывая почти каждый склон открытой земли на Севере. Многие из них вырубались из-за докучающих шипастых кустарников, от тростниковой ягоды до сильного "клюющего побега", который много лесников срезали в длинные веревки, как временная замена настоящих веревок. Другие, типа папо-ротников и лошадиных хвостов, обычны в затененных, песчаных областях, и считаются просто бесполезными (хотя опять же, лесники часто используют лошадиные хвосты, чтобы чистить горшки и кастрюли).

На Севере растет так много съедобных или полезных лечебных растений, что даже опытные травники редко знают их все или полный диапазон их применения. От лишайников и мхов до диких цветов, широкий выбор листьев и клубней предлагают эти богатые на урожай разных видов дикие земли, компоненты для лечебных бальзамов, настоек, и наркотиков, которые ослабляют боль или дают сон.

ФАУНА СЕРЕБРЯННЫХ ПРЕДЕЛОВ.

Север - это место, где живет много чудовищ, но охотник умеренных умений может убедиться, что охота будет удачной каждую ночь, как раз плюнуть. Несмотря на суровые условия в большей части Серебрянных Пределов, его скудно заселенная природа поддерживает процветание обитающих на нем существ. Многие умирают под когтями и челюстями других чудовищ или становятся жертвой неумолимого холода, но еще больше рождаются. Из крупных хищников, только драконы, кажется, способны жить длительные сроки, да орки размножаются огромными количествами, морят себя голодом в горах и начинают зачатки вниз на юг ордами, которые могут превратиться в крупную резню, но, в конечном счете, уничтожить орочью популяцию.

Это - смертельный, но природный цикл; много видов в суровых климатах процветают, а затем умирают лишь для того, чтобы вновь появиться. Однако есть два известных искажения нормальных циклов и баланса жизни в Серебрянных Кордонах. Магические связи с другими мирами и планами являются удивительно многочисленными на Севере, поэтому часто оттуда мигрируют множество странных животных и смертельных необычных тварей. Другое искажение - «производство чудовищ» магами и другими существами, которые могут разводить тварей для своих собственных низких целей, так же, как такие существа

как глубинное отродье, которые извергают бесконечные потоки дубликатов существ, которых они когда-то сожрали.

Мудрые хищники, типа драконов, используют глубинных отродий в изолированных, недоступных горных долинах и речных островах, например, чтобы обеспечить себя бесконечным источником продовольствия. Другие существа размещают их как производители чудовищ, чтобы они изгоняли подальше или опекали от врагов.

От самых многочисленных до наименее обильных, самыми обычными животными на Севере являются: олени, клантары (северный олень), шаганы (неукротимые, подобные бизону, животные), призрачные рофы, кролики, кабаны, лось, горные крысы (ворующие яйцам ящерицепоподобные грызуны), древесные коты (лазающие по деревьям хищники из семейства кошачих, которые ведут себя подобно белкам), медведи, пожиратели ягод (подобные бурундуку, суетящиеся грызуны), горные козлы и красные тигры. Бобры, ласки, лисы, и полевые мыши также обычны, но менее часто встречались до того, как в Пределах поселились и начали обрабатывать земли люди.

Хотя птицы обычно менее заметны на Севере, они значительно превосходят численностью животных. Самые многочисленные из птиц: стервятники, дикий индейки, снежные вороны, утки, гуси, фларры (тетерева), ястребы и крошечная, громкая певчая птичка, известная как тирипка из-за своего голоса. Есть много других певчих птиц и сов, но кроме тирипки, никакая другая разновидность настолько не распространена.

Конечно, насекомые превосходят своей численностью все другие формы жизни, но они также имеют тенденцию не привлекать к себе особого внимания, за исключением жалящих разновидностей и гигантских видов. Только гигантские осы и сверхразмерные жуки многочисленны на Севере, так сильные ветры, влажность и низкие температуры, препятствуют процветанию насекомых.

Повсюду в Кордонах можно часто встретить гадюк и других змей, греющихся под солнцем на камнях. В ледяных ручьях, реках и болотах Севера рептилии почти неизвестны. На сухой земле есть маленькие, в значительной степени безопасные, снежные змеи, которые могут изменять свой оттенок кожи на белый или пятнистый серовато-коричневый цвет камней и мертвой травы, но вода почти полностью отдана рыбе. Шалассы, мужланки, плоскожаберки и другие разновидности обильно процветают в Равуин, Сарбрин и меньших реках этой земли. Большинство голодных человеческих путешественников знает, как отличить голубого и серебристого тунца, и как забросить сеть в воду и разжечь огонь под сковородой.

Основной интерес для наиболее цивилизованного народа Севера - бесславные Северные чудовища. Дикие земли - одна из последних пограничных земель, где могут бродить хищники всех невиданных видов, а Кордоны обеспечивают их привлекательными источниками продовольствия для совершения набегов. Скопления жужжал, совомедведей и волков становится все более и более многочисленными, но большинство народа боится гораздо больше обособленных опасностей: бихолдеров, драконов и ледяных червей или оборотней, обитающих незамеченными в горах, и охотящихся на своих обычных соседей-людей по ночам.

РЕСУРСЫ И ЦЕННЫЕ ИСКОПАЕМЫЕ

В Незерийских горах к востоку от Ньюфорты нашли залежи металлов и драгоценных камней.

В Незерийских горах возле Мертвоснежья нашли золотую жилу, речное золото, серебрянную жилу.

Основные опасности

Орки



Раувинские и Незерийские горы населены гоблинами, орками. Эти племена неподконтрольные Королевству Много-Стрел постоянно враждуют между собой, что дает надежду дварфам и людям, обитающим возле этих гор.

презрением, легенды о варварах содержат множество историй о том, как злые гиганты убивали их предков и угрожа-ли восхождению Утгара на божественный престол.

Гоблины

В Раувинских горах обитает несколько настолько больших племен гоблинов, что их иногда называют королевствами

Хобгоблины

По слухам в Далекое лесу поселилось племя хобгоблинов, мигрировавшее откуда-то с юга – из Высокой Пустоши.

Багбиры

В юго-восточной части Мерцающего Леса обитает племя багбиров.

Чудовища

Манतिकоры, Виверны, дрейки, возможно даже бехиры встречаются в Раувинских и Незерийских горах.

Племя Черной Крови

Племя Черной Крови это оборотни, которые поклоняются Малару, обитают в Мерцающем Лесу и устраивают набеги на поселения мирных жителей в Серебряных Пределах

Вирбиги

Бродячие банды этих воинственных родственников великанов часто забредают в восточные Серебрянные Пределы.

Синие драконы

Не взирая на то, что Йимрит вместе со своим выводком была убита достаточно умными авантюристами, которые предпочли сохранить свои личности в тайне – в восточных Незерийских горах обитает небольшой клан синих драконов Кровь Моруэм.

Варвары Утгардтцы

Варвары Утгардтцы это черноволосый и голубоглазый рослый, крепкий, кровожадный народ с нечеловече-скими склонностями. Лишь некоторые из Утгардтцев торгуют с цивилизованными народами. Большинство из них являются злобными разбойниками, которые грабят и уничтожают любой караван или ферму, ко-торую они встречают.

Варвары Утгардта берут свое имя от Утгара Гар- дольфссона, великого вождя-героя, который сра-жался с гигантами и покорил большую часть Севера перед тем, как стать богом. Каждое племя почитает Утгара и тотем духа животного, в честь которого это племя названо.крови.

Бесчисленное множество племен Утгардтцев исче-ли за много лет, но одно из племен, которые счита-лись вымершими, вернулись с новой силой. Сейчас существует одиннадцать племен Утгардтцев, разбросанных по всему Северу. Каждое племя занимает обширное пространство, которое использует для охоты, и часто эти земли пересекаются с землями других племен Утгардтцев и землями цивилизованных рас, орков, драконов, гоблиноидов и других монстров. Почти по всему Дикому Порубежью можно встретить варваров Утгардтцев.

Они говорят на собственном языке, называемым Ботии, в котором нет алфавита. Каждое племя состоит из нескольких широко расселенных кланов, в каждом из которых есть свой вождь и племенной шаман. Вожди каждого племени выбирают среди себя одного и назначают его главой племени, облачая властью, которая сравнима с королем.

Варвары Утгардтцы ненавидят орков больше, чем любых других врагов. Даже враждующие племена объединятся против неистовой орды орков. Утгардтцы относятся к гигантам со схожим

Примечательные регионы и места в Серебрянных пределах и поблизости

ТАЙНОЛЕСЬЕ

[Lurkwood]



жний край Тайнолесья достаточно безопасен и привлекает лесорубов, трапперов и охотников из Ми рабара, Крепости Ксантарла и Длинного Седла, но на самом деле им не спрятаться от племен Утгартцев, охотящихся здесь (особенно варваров Черного Ворона и Громогого Зверя).

Гоблиноиды, волки и лютые волки также рыщут в этих лесах.

АНОРОХ

[Anauroch]

Эти когда-то зелёные земли стали пустыней. Северная часть Анороха - это холодных край заиндевелых скал и чёрного ледника, известного как Высокий Лёд. Южнее лежит безводная равнина Стоячих Камней, по которой гуляет ветер между заостренными скала-ми по морю из гравия. Самая южная часть Анороха — это Меч, горячая песчаная пустыня.

АРНСКИЙ ЛЕС

[Arn forest]

Эта область сосен и торфяных болот лежит на северо-восточном крае Незерийских гор и на западном крае Анороха. Об этом лесе известно немного, кроме того, что скальные гномы живут в восточной части. Они иногда приходят торговать мехами и шкурами в Мертвоснежье или Цитадель Адбар.

АСКОР

[Ascore]

Если путешествовать на восток от Серебрянных Пределов, то старая дорога проходит между лесом Вордрон на севере и Арнским лесом к югу. Не доходя до края Анороха, дорога выводит к большому количеству каменных дверей в высоком горном кряже. К разрушенному дварфийскому городу Асکور.

ХОЛМЫ САРБРИН

[Surbrin Hills]

Разумный народ обходит Холмы Сарбрин к востоку от Длинного Седла стороной, потому что там находятся охотничьи угодья Утгартских варваров племени Грифона. Также в этой области встречаются холмовые гиганты, орки и другие монстры.

ПУТЬ САРБРИН

[Surbrin Trail]

Из Яртара на север уходит путь, пролегающий через фермерские земли, патрулируемые яртарскими конными солдатами. Когда Путь Сарбрин достигает холмов на другой стороне Долины Дессарин, фермы перестают попадаться, как и патрули, а дорога прижимается к восточному берегу реки Сарбрин, как будто избегая Вечных Топей. На северном окончании Пути, за Шитом Морнбрин, находится Незмэй.

НЕЗЕРИЙСКИЕ ГОРЫ

[Nether Mountains]

Темные, задумчивые пики Незерийских Гор - источник многих легенд об утраченной незерильской магии, а также более материальных сокровищ, например, залежей золота, прочих металлов, которые появились там после Второго Раскола. В горах

также развелось множество племен орков, а в восточных пиках живут несколько синих драконов.

ПЕРЕВАЛ КАМНЕШАРКИ

[Turnstone Pass]

Мучительный проход ведет через холодные, ветреные Незерийские Горы. Холмовые гиганты, орки, виверны, грифоны, горгульи и прочие монстры делают путешествие по Перевалу Камнешарки опасным. Только тяжело вооруженные путники могут хоть как-то надеяться добраться до другого конца прохода.

ЛЕС ВОРДРОРН

[Vordron Forest]

Хвойный лес к югу от цитадели Адбар также иногда называют Призрачным Лесом по двум причинам. Во-первых, его близость к Ледяным Горам обеспечивает ему постоянный покров холодных туманов. Во-вторых, хорошо известно, что в Вордрорнском Лесу очень много нежити, особенно бестелесной, например, приведений, спектров и призраков. Эти беспокойные духи похоже намерены оставаться в лесу и редко беспокоят путешественников, которые не заходят на их территорию.

РОВИНСКИЕ ГОРЫ

[Rauvin Mountains]

Этот горный хребет, отливающий пурпуром, устремил свои пики ввысь на высоту семь или даже восемь тысяч футов. Орки живут здесь в, кажется, бесконечном количестве, выкатываясь волной каждые не-сколько десятилетий, чтобы разграбить земли вокруг.

РОВИНСКАЯ ДОРОГА

[Rauvin Road]

Слабо патрулируемая Ровинская дорога следует вдоль реки Ровин, из Ривермута до Джалантара, проходя через Сильверимун, Эверлунд и несколько маленьких поселений вдоль пути.

ВЫСОКИЙ ЛЕС

[High Forest]

Хоть он уже не настолько обширен, как в древние времена, но Высокий лес до сих пор огромен и загадочен. Он больше, чем территории многих королевств и охватывает горы. Высокий лес — это дом для трэантов огромных размеров, оленей с размахом рогов в ширину фургона, бурых медведей размером с большой сарай, совомедов, волков, единорогов и многих других существ, включая местных свирепых лесных эльфов и варваров Утгартцев из племени Древа Духов. В лесу находится множество скрытых поселений, населённых призраками руин, фейских перекрёстков и древней защитной магии.

На окраинных полосах леса дровосеки занимаются своим делом, а беглые преступники могут найти себе убежище. Но как всем известно, тех, кто заходил слишком глубоко в Высокий лес, больше не видели.

Также некоторые материалы по Серебрянным Пределам вы можете найти на [Worldanvil](#)

СЕРЕБРЯННЫЕ ПРЕДЕЛЫ.

Руководство для игроков и мастеров.