



SWORD COAST'24

ВВЕДЕНИЕ В КАМПАНИЮ

Код сезона: SCDD2

Версия: 1.2

Серия приключений лагеря «Sword Coast'24» — это неофициальный фан-контент, разрешённый Политикой в отношении фан-контента. Не утверждён и не поддерживается Wizards. Часть использованных материалов является интеллектуальной собственностью ©Wizards of the Coast.

Кампания лагеря «Sword Coast» — это серия приключений Dungeons & Dragons для **3-7 персонажей**, объединённая единым сюжетом. Лагерь является ежегодным, поэтому кампания разбита на несколько сезонов (1 год = 1 сезон). Код текущего сезона: **SCDD2**.

Приключения «Sword Coast'24» происходят в Забытых Королевствах в 1507 ЛД. Основное действие происходит в морях к западу от Побережья Мечей, а финал разворачивается в Лускане, Городе Парусов. Информация, содержащаяся в текущем документе, позволит ознакомиться с сеттингом кампании как игроку, так и Мастеру подземелий.

ЛЕТОИСЧИСЛЕНИЕ ДОЛИН (ЛД) И ДЕКАДЫ

В мире Забытых Королевств неделя длится десять дней и называется декадой. В месяце три декады, а в году двенадцать месяцев. Дополнительная информация о календаре находится во врезке «Календарь Харптоса» в *Руководстве Мастера*.

Летоисчисление Долин (ЛД) — это наиболее распространённая система подсчёта лет.

ЛУСКАН

Лускан, также известный как Город Парусов, — это портовый город в устье несудоходной реки Мирар на севере Побережья Мечей. Река делит город на две части — Северный берег и Южный берег, — которые соединены тремя мостами. В устье реки также располагаются два обитаемых острова: остров Сабли, на котором возвышается Башня Тайного Знания, и соединяющий его с Южным берегом Охранный остров, где находится Корабль Курта.

ПРАВЛЕНИЕ

Начиная с XIV века городом официально правили пять Верховных Капитанов, все бывшие пиратские лорды, каждый из которых возглавлял фракцию, называемую «Кораблём»: Корабль Таэрла, Корабль Барама, Корабль Курта, Корабль Сулджека и Корабль Ретнора. Звание Верховного Капитана передавалось по наследству вместе с фамильным именем, даже если наследник, выбранный Верховным Капитаном, не состоял с ним в кровном родстве.

В 1506 ЛД в городе появилась номинальная должность Король Лускана, но реальная власть осталась за Верховными Капитанами.

БРАТСТВО ТАЙНОГО ЗНАНИЯ

Братство Тайного Знания — это гильдия волшебников, расположенная в Башне Тайного Знания в Лускане.

В XIV веке эта организация стремилась получить контроль над Севером, используя связи Лускана, в котором ей удалось полностью узурпировать власть примерно к 1357 ЛД. Однако такая политика не получила поддержки ни самих лусканцев, ни соседних городов, таких как Вотердип. Как итог, в 1376 ЛД Башня Тайного Знания была разрушена, а существование Братства практически снизошло на нет.

Восстановленное в 1486 ЛД Братство Тайного Знания помнит об уроках прошлого и не имеет властных амбиций. Волшебники нового Братства более озабочены историей и тайнами магии, чем мирскими делами, и всё их участие в жизни Лускана сводится к консультациям и предоставлению различных магических услуг.

ЛУСКАНСКИЕ ПЛАТИНОВЫЕ МОНЕТЫ

Лусканские платиновые монеты (**лпм**) — это особая местная валюта, которую персонажи могут получить на протяжении всей кампании.

Считается, что эти монеты приносят удачу, и потому люди редко с ними расстаются. Персонажи могут продавать эти монеты по цене **100 зм** за штуку, но не могут покупать или выменивать их. Лусканские платиновые монеты можно получить только как награду от НИП или найти в качестве сокровища.

ПРЕДЫСТОРИЯ КАМПАНИИ

Совпадение или нет, но после того, как в 1486 ЛД Башня Тайного Знания была восстановлена из руин, для Лускана наступила эпоха расцвета.

Шли года, сменялись Верховные Капитаны, город развивался, и к 1506 ЛД стало ясно, что текущая система управления Лусканом не так эффективна, как ранее.



КОРОЛЬ ЛУСКАНА

Летом 1506 ЛД было принято решение передать управление городом и городскими службами в одни руки, но с сохранением большинства регалий Верховных Капитанов и их Кораблей. Каждый из Верховных Капитанов претендовал на новую должность Короля Лускана, поэтому были организованы испытания для кандидатов при поддержке наблюдателей из Братства Тайного знания.

Однако судейство Братства многие члены Кораблей восприняли в штыки, и выборы чуть не переросли в очередные гонения на волшебников Башни Тайного Знания. Несмотря на это Король Лускана всё-таки был избран, хотя и не получил никаких особых полномочий. Реальная власть и решения так и осталась за Верховными Капитанами, а должность Короля оказалась номинальной, являя собой в основном представительскую и церемониальную роль.

КУЛЬТ БЕССМЕРТНОГО

Среди волшебников Братства Тайного Знания есть те, кто втайне мечтает о возвращении былого величия Братства, когда именно оно правило Лусканом жестокой карающей дланью её тогдашнего архимага-лича Арклема Грита. Они верят, что архимаг узнал секрет бессмертия, и может открыть его и своим последователям, если вернуть его в этот мир. Эта группа отступников называет себя культом Бессмертного. Многие годы они искали пути к возрождению Арклема Грита.

Совпадение или нет, но вскоре после того, как Лускан обрёл Короля, культ активизировался, и в город начали приходить беды, одна за другой. Массовые похищения, взрывы, поджоги, бунты и заговоры — город всё больше погружался в хаос. В это же время культисты готовили тёмный ритуал где-то в глубинах Иллуска, древнего города, на костях которого когда-то был основан Лускан. Масштабы ритуала вышли за пределы подземелий Иллуска и привлекли к себе внимание горожан и гостей города. В короткие сроки было организовано ополчение, которое спустилось в руины и попыталось помешать

возрождению лича. Очевидцы того сражения утверждают, что ритуал был прерван, а культисты — убиты. Но стоит ли верить им на слово?

