



SWORD COAST 2025

ВВЕДЕНИЕ В КАМПАНИЮ

Серия приключений лагеря «Sword Coast» — 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. Авторские права на все остальные оригинальные материалы в этой работе принадлежат соавторам данного продукта и публикуются в соответствии с Политикой в отношении фан-контента Wizards. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms и все остальные названия продуктов Wizards of the Coast и их соответствующие логотипы являются товарными знаками Wizards of the Coast в США и других странах.

Кампания лагеря «Sword Coast» — это серия приключений Dungeons & Dragons, объединённая единым сюжетом, для групп из **3-7 персонажей**. Лагерь является ежегодным, поэтому кампания разбита на несколько сезонов (1 год = 1 сезон). Код текущего сезона: **SCDD3**.

Приключения «Sword Coast 2025» происходят в Забытых Королевствах в 1508 ЛД. Основное действие разворачивается в регионе Северо-западного Фаэруна. 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

Всё началось в Лускане, также известном 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.

КОРОЛЬ ЛУСКАНА

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 особо редкая местная валюта, которую персонажи получали и тратили на протяжении предыдущих кампаний *SCDD1* и *SCDD2*.

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. Не подразумевается, что персонажи смогут получить лусканские платиновые монеты в рамках этой кампании, но у них может быть несколько с прошлого или позапрошлого года.

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 были те, кто втайне мечтал 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 утверждали, что ритуал был прерван, а культисты — убиты.

ОСАДА ЛУСКАНА

Однако, вопреки показаниям очевидцев, во время событий 1506 ЛД культу Бессмертного удалось вернуть к «жизни» лича, Арклема Грита, за мгновение до того, как их ритуал был прерван героями Лускана. Во время магического взрыва Грит попытался сотворить заклинание *уход в иной мир*, однако оно было нарушено в самый неподходящий момент, и обессиливший лич вместе с некоторыми своими приспешниками оказались раскиданы по Материальному плану. Сам Арклем Грит оказался заперт в центральной башне одного из летающих анклавов нетерезов, давно павшего на дно Бесследного моря.

Не подпитываемый душами, лич постепенно деградировал до демилеча. Однако за почти год существования в подводном царстве он успел обзавестись союзниками из Общества Кракена, с помощью которых обнаружил и запустил древний мифаллар, некогда питавший анклав своей магией. Имея под контролем силы мифаллара, Арклем Грит, движимый местью, собрал флот из мертвецов и союзных существ и отправился уничтожить Лускан в конце Киторна — начале Флеймрула 1507 ЛД.



После кровопролитного морского сражения под Лусканом флагман Арклема Грита, чудовищный мёртвый кракен, был потоплен вместе со всеми, кто находился на его борту, а остатки обезглавленного флота противника разбежались или были уничтожены.

НОВАЯ УГРОЗА

Минувший год после осады гавани Лускана Обществом Кракена. Город Парусов оправился от нападения и устремил свой взгляд в будущее, когда на востоке замаячила новая угроза всему Северу. Объединённые племена варваров Утгардта в союзе с новообразованным Яртарским протекторатом лавиной обрушились на небольшие поселения окрестных земель. Первым пал Трибор, затем Вестбридж, Белиард и Красная Лиственница, и вот союзные войска варваров и протектората уже подбираются к Мирабару, перерезая торговые пути, уничтожая торговлю по всему Северу. Осмелятся ли герои бросить вызов захватчикам, чтобы вернуть мир и процветание в регион?

