

АЛЬМАНАХ

СЕТТИНГ КОМПАНИИ по Забытым Королевствам – это живой, резонирующий мир, где проживает бесчисленное множество разумных рас и культур. Империи, королевства и города-государства, разделённые большими участками дикой природы, разрастаются по всей земле. Магия вершит бесчинства, затрагивая климат, географию, передвижение, коммуникации и производство. Последствия вековой Магической Чумы были разрушительны: изменился ландшафт, появились ранее неизвестные регионы, исчезли различные области и по всему миру осталось множество очагов неконтролируемой магии.

В этой главе приводится краткое изложение основных фактов о континенте Фаэрун и сеттинге в целом, та информация, которая известна большинству жителей (в том числе и вашему персонажу).

- ◆ **Божества Торила:** Описание большинства божественных существ сеттинга и заповеди их веры.
- ◆ **Знания о землях:** О том, что Абейр и Торил имеют общего, а в чём они различаются.
- ◆ **Календарь Харптоса:** Месяца, времена года и праздники.
- ◆ **Перечень лет:** Древний пророк дал имена годам Фаэруна. Здесь короткий список названий прошедших и грядущих лет.
- ◆ **Языки:** Большинство народов говорят на Общем и еще одном или более языках.
- ◆ **Монеты и торговля:** Какая валюта используется и как работает рыночная система и торговля.
- ◆ **Класс и статус:** Информация об экономическом классе и социальном статусе.
- ◆ **Семьи:** Общее понятие о семье и отношениях.
- ◆ **Обучение:** Большинство людей официально не имеет образования, но они грамотны.
- ◆ **Искатели приключений:** Как весь мир относится к авантюристам.
- ◆ **Магическая Чума:** Что все знают о Магической Чуме.
- ◆ **Космология:** Планы бытия.





БОЖЕСТВА ТОРИЛА

Пантеону богов поклоняется большинство жителей Фазруна и, зачастую, гости из других миров.

Высшие Боги

На вершине божественной иерархии стоят высшие боги, большинство которых правит другими божественными сущностями, среди которых младшие боги, экзархи и первородные. Высшие боги Торила описаны ниже.

АМОНАТОР

Хранитель Желтого Солнца Законо-добрый высший бог

Амонатор – бог солнца и времени. Его церковь учит, что он умирал и возрождался снова и снова, подобно переходу стрелок огромных часов. Его уважают фермеры, торговцы и кочевники, которые следуют за временами года и вращением небесных часов, а так же палadini, сражающиеся с нежитью. Его строгие приказы включают следующие:

- ◆ Повинуйся закону и уважай традиции.
- ◆ Всегда выполняй свои обязательства и никогда не опаздывай.
- ◆ Будь организованным во всех занятиях.



АСМОДЕЙ

Высший повелитель Девяти Адов Злой высший бог

Асмодей – повелитель Девяти Адов и хозяин легионов дьяволов. Ему служат те, кто поддался жадности и нетерпеливости. Он может быть обаятельным и щедрым богом, но те, кто вверяет ему свою душу, становятся проклятыми до конца вечности. В договоре, который заключает каждый последователь с повелителем Девяти Адов, разъясняется следующее:

- ◆ Твой истинный хозяин – Асмодей. Повинуйся его приказам беспрекословно.
- ◆ Ты можешь получить особую благосклонность, приводя новых последователей Асмодею на службу.
- ◆ Не отказывай себе в удовольствиях жизни, но не забывай об обещаниях и обязательствах.



БЭЙН

Чёрный Лорд Злой высший бог

Бэйн – безжалостный повелитель тирании, который ищет господства над всем и везде. Ему служат тираны и организации, стремящиеся навязать свою волю другим. Чёрному Лорду недостаточно поработить смертный мир, и он стремится властвовать над другими богами тоже. Бэйн требует от своих поклонников следующее:

- ◆ Стремись постоянно властвовать над своим окружением.
- ◆ Будь беспощаден при выполнении своих обязательств, и не показывай жалости к слабому.
- ◆ Уважай традиции и вышестоящих авторитетов.



ГРУУМШ

Одноглазый Бог Хаотично-злой высший бог

Груумш – немигающий бог разрушения, который сподвигает армии дикарей нападать на заставы цивилизации. Ему поклоняются орки и полуорки, а также он стал властвовать над некоторыми другими гуманоидами, ведущими первобытный образ жизни. Груумш безжалостный бог, который ненавидит Кореллона Ларетиана, но отрицает, что потерял глаз из-за Первого из Сельдарин. Груумш велит своим служителям делать следующее:

- ◆ Собирайтесь и размножайтесь, и численность ваша должна разрастаться.
- ◆ Собирайтесь в орды и захватывайте то, что ваше по праву.
- ◆ Нападай. Убивай. Покоряй.



КЕЛЕМВОР

Повелитель Мёртвых Нейтральный высший бог

Келемвор контролирует проход из жизни в смерть, совершая суд над неверующими и сбившимися с пути и определяя дальнейшую судьбу души в загробном мире. За ним следуют те, кто находит утешение в естественном переходе от жизни к смерти, и те, кто борется с нежитью и некромантами всюду, где они только встретятся. Абсолютная справедливость Келемвора, твёрдое плечо и постоянная благодать приносит утешение тем, кто теряет любимых. Повелитель Мёртвых даёт своим последователям простые правила:



- ◆ Не бойся смерти, ведь это естественный этап, следующий после жизни.
- ◆ Утешь того, кто понёс большую утрату.
- ◆ Уничтожай нежить и выступай против использования некромантии.

КИРИК

Принц Лжи

Хаотично-злой высший бог

Кирик – это безумный бог раздора и лжи. Ему служат лжецы, безумцы и те, кто упивается бессмысленным разрушением. Принц Лжи склоняет к разглагольствованиям о нелепостях, параноидальным заблуждениям и вере в абсолютную истинность собственной лжи. Кирик отдаёт приказы каждому последователю отдельно, но все они разделяют общие правила:



- ◆ Распространяй хаос, разрушения и безумие по всему миру.
- ◆ Мир безумен, и каждый что-нибудь замышляет против тебя.
- ◆ Убивай каждого, кто встанет на твоём пути.

КОРЕЛЛОН

Первый из Сельдарин

Добрый высший бог

Кореллон – искусный воин и отец эладринов, рождённых из его крови, пролитой в эпических сражениях с Груумшем. Кореллону поклоняются эладрины, эльфы, полуэльфы, долгожители, а также те, кто работает с магией. Он добрый защитник своих последователей, и сосредотачивает своё внимание на долгосрочных целях.



От своих последователей он требует следующее:

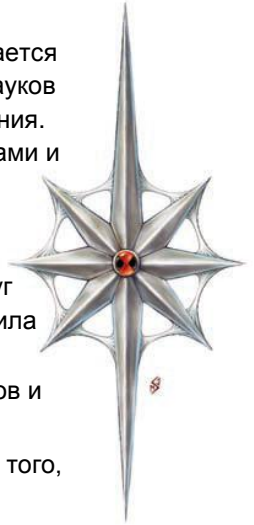
- ◆ Защищай традиции и труд своей расы.
- ◆ Создавай великие произведения магии и красоты.
- ◆ Будь всегда бдительным к ордам зла.

ЛОЛТ

Королева Ям Демонической Паутины

Хаотично-злая высшая богиня

Лолт – капризная богиня, которая упивается предательством и кровью. Королева Пауков требует от дрой абсолютного повиновения. Лолт следит за всевозможными интригами и предательствами, а также она монарх всех арахнидов. Благосклонность Лолт очень непостоянна, и она регулярно настраивает своих последователей друг против друга, однако, следующие правила обязательны для всех верующих:



- ◆ Будь всецело верен Королеве Пауков и никому другому.
- ◆ Почитай Лолт через жертвы крови и того, чем больше всего дорожишь.
- ◆ Не убивай пауков. Если собираешься это сделать, считай что нападаешь на саму Лолт.

МОРАДИН

Кузнец Душ

Законно-добрый высший бог

Отец-кузнец выковал расу dwarфов из драгоценных камней и металлов и наполнял dwarфов душами ударом своего мощного молота. Морадина уважают dwarфы, кузнецы и те, кто работает с драгоценными камнями и металлами. Кузнец Душ строг, упрям и непреклонен, но если речь идёт о защите его созданий, он храбр и неустанен. Вот что он требует от своих последователей:



- ◆ Уважай и чти свои традиции.
- ◆ Не дрожи перед лицом опасности.
- ◆ Ищи богатства, сокрытые в сердце мира, и выковывай из них великие произведения искусства.

ОГМА

Связывающий То, Что Известно Нейтральный высший бог

Огма – повелитель знаний и мысли, а также написанного и сказанного слова. Связывающему служат те, кто ищет знаний, включая бардов, историков, мудрецов, писцов и волшебников. Процветание Огмы зависит от новых идей, не зависимо от их последствий, и от сбора знаний всех видов. Огма требует следующее:

- ◆ Поощряй новшества и новое мышление, куда бы оно ни привело.
- ◆ Собирай и сохраняй знания, прежде чем они будут утеряны.
- ◆ Распространяй знания так далеко, как это только возможно, чтобы каждый мог извлечь из них пользу.



СЕЛУНА

Лунная Дева

Добрая высшая богиня

Богиня луны управляет приливами и отливами волн и приносит в мир спокойствие своим серебристым светом во тьме ночи. Она постоянно борется с тьмой своей сестры Шар. В рядах верующих Селуны состоят моряки, путешественники и те, кто ищет покоя ночью. Селуна добра, заботлива и никогда не стареет, даже если ее силы истощаются и уменьшаются. Она поощряет своих последователей делать следующее:

- ◆ Никогда не теряй надежду или веру, какие бы силы не господствовали в мире.
- ◆ Неси свет во тьму и сдерживай поток зла.
- ◆ Ищи существ, носящих проклятие ликантропии, излечивай тех, кто хочет получить избавление от этой напасти, и уничтожай тех, поддался зверю внутри себя.



СИЛЬВАНУС

Лесной Отец

Нейтральный высший бог

Лесной Отец (или Древесный Отец) повелевает природой во всей своей дикой пышности. Ему поклоняются друиды, следопыты, отшельники и все те, кто живет в диких местах. Сильванус дик и непредсказуем, он сподвигает к мягким действиям милосердия и безудержным приступам дикости.



Он наставляет своих верующих делать следующее:

- ◆ Поддерживай равновесие жизни и смерти, рождения и упокоения.
- ◆ Уважай природу при всей её необузданности и чти мир во всей его природной красоте.
- ◆ Защищай дикие места от дальнейшего вторжения цивилизации.

СЬЮН

Леди Любви

Добрая высшая богиня

Сьюн – хозяйка красоты и нежных чувств. Её уважают художники, влюблённые и джентльмены из рядов людей, элдринов и полуэльфов. Несмотря на свой кокетливый и влюбчивый характер, Леди Любви держится в стороне от других, обещая своё сердце последователю, верному только ей. Она учит своих прихожан следующему:

- ◆ Во всём ищи красоту и любовь.
- ◆ Следуй за своей страстью в любви и искусстве, куда бы она тебя не привела.
- ◆ Прославляй создания красоты и разделяй их со всеми так, чтобы каждый мог радоваться жизни.



ТЕМПУС

Молотобоец

Нейтральный высший бог

Темпус – бог сражений и покровитель военного мастерства. Его уважают все воины, начиная от рядового солдата, заканчивая сильнейшими военачальниками. Бесстрашный Повелитель Битвы рассматривает войну как природную силу, которая формирует и изменяет цивилизацию. Его распоряжения предельно просты и понятны всем воинам:

- ◆ Будь бесстрашным.
- ◆ Никогда не убегай от битвы.
- ◆ Повинуйся правилам войны.



ТОРМ

Праведная Ярость

Законно-добный высший бог

Праведная Ярость – бог закона – сознательно отстаивает строгие принципы цивилизации. Торму служат палadini и другие священные защитники. Всегда верный и непоколебимый, он поглощён чувством долга. Торм требует следующего:

- ◆ Уважай и соблюдай закон, и чти свои традиции.
- ◆ Показывай свою правдивость, лояльность и непоколебимую преданность праведным целям.
- ◆ Не позволяй дрогнуть руке при выполнении своих обязательств, несмотря ни на какие последствия.



ГОНАДОР

Тот Кто Крадётся

Хаотично-злой высший бог

Ганадор скрывается в глубинах, откуда он управляет низшими формами жизни. Хоть его культ некогда включал дроу и других существ Подземья, теперь же Гонадору служат слизь, студни и другие отвратительные создания, среди которых есть жители Аболетического Владычества. Ганадор – древний трусливый бог с тенью безумия, который стремится поглотить мир. Он не пользуется законами или традициями, но лишь требует следующее от своих поклонников:

- ◆ Разрушай от имени Того Кто Крадётся.
- ◆ Поглощай всё, что разрушаешь.
- ◆ Чувствуя голод, будь терпелив, время не имеет значения.



ЧОНТИ

Великая Мать

Законно-добрая высшая богиня

Чонти – мать Торила, и она следит за соприкосновением разумных смертных с миром природы. Она собирает последователей, связанных с землями, на которых те живут, включая фермеров, сельских жителей (которые живут в близости с землёй) и друидов (которые ухаживают за дикой местностью).

Чонти – добрая богиня, которая лелеет и кормит мир. Она призывает своих последователей делать следующее:

- ◆ Сохраняй цикл возвращения и сбора урожая.
- ◆ Живи на земле и вместе с землёй.
- ◆ Будь щедрым и разделяй изобилие земли.



ШАР

Хозяйка Ночи

Злая высшая богиня

Шар – богиня ночи и сестра Селуны. Ей поклоняются души, поглощённые обидой и потерей, те, кто стремится превратить горе в месть и взыскать плату в виде страданий. Шар живёт в тених, в тайне лелея ненависть, ненормальные желания и жажду мести. Своим последователям она даёт следующие приказы:

- ◆ Доверяй Хозяйке Ночи, ведь она поведёт тебя сквозь тьму.
- ◆ Никогда не забывай мелочей или утрат, ты должен быть в числе тех, кто пострадал.
- ◆ Никогда не забывай, что тьма твой друг, который скрывает твои тайны и укроет тебя от страданий и боли этого мира.



Младшие Боги

В божественной иерархии ниже высших богов стоят младшие боги, которых иногда называют просто богами. Каждая из таких сущностей подчиняется высшему богу и живёт вместе с ним в определённом плане бытия (см. "Космологию" на стр. 159).

Есть девятнадцать существей, общепризнанных в качестве (младших) богов, десять из которых законно-добрые, добрые и нейтральные, и потому они становятся потенциальными объектами поклонения для искателей приключений и для тех, кто не расположен к злу. Каждый из этой десятки коротко описан ниже.

Ангарад: Это добронравная богиня, связанная с Кореллоном, и потому большинство ее поклонников эльфы.

Бахамут: Великого и доброго Платинового Дракона почитают многие из его рода, а живёт он во владениях Торма.

Берронар Истинное Серебро: Эта законно-добрая богиня – жена Морадина, и ей часто поклоняются женщины дварфов.

Гарл Златоблеск: Гарл – лидер гномьих божеств, служащий Кореллону. Он добрый бог.

Гонд: Этому нейтральному богу поклоняются кузнецы, ремесленники, а также те, кто создаёт инструменты и приборы, а живёт он во владении Огмы.

Ильматер: Этот добронравный бог воплощает собой сочувствие и противостоит страданию. Ему покровительствует Торм.

Миличи: Добрая богиня, которая защищает царства лесов, а её дом расположен во владениях Сильвануса.

Шила Периройл: Эта добрая богиня занимает высокое место среди божеств полуросликов и славится своей красотой. Она живет во владениях Чонти.

Тимора: Если кто-то ищет удачи или хочет выразить благодарность за всё полученное, то он почитает эту добрую богиню. Она живет во владениях, которые занимают Селуна и Сьюн.

Вокин: Нейтральная богиня Вокин, связанная с торговлей и богатством, занимает часть владений Амонатора.

Экзархи и Первородные

Местом в мировом пантеоне обладают и многие другие индивиды божественного вида. Большинство этих существей либо экзархи (смертные слуги высших богов, повышенные до божественного статуса), либо первородные (сущности стихийного происхождения, считающиеся смертными, но, тем не менее, им поклоняются). Эта группа низкоранговых обоженных существей включает в себя восемь архидьяволов Девяти Адов, которые платят дань Асмодею, даже если они иногда пытаются свергнуть его, плетя заговоры.

В центре вселенной лежат миры-блезницы – Абейр и Торил, у которых немного различаются фазы. Оба мира вращаются вокруг одного и того же солнца и у обоих есть большой лунный спутник, Селуна, от которой тянется лунная дорожка, известная как Слёзы Селуны.

Торил – планета, которую люди называют "миром". После Магической Чумы в нём появились куски Возвращённого Абейра, которые заменили части старого Торила. Основным и "центральным" континентом планеты является Фаэрун. Севернее Фаэруна находится арктический полюс, покрытый полярными ледниками. На западе Фаэруна располагается Бесследное Море, а за линией горизонта находится Возвращённый Абейр, который полностью заменил землю, именуемую Мазтика. На юге Фаэруна располагается Великое Море. На востоке Фаэруна простираются Земли Орды. Также существуют и другие континенты, но народы Фаэруна и Возвращённого Абейра мало знают о тех дальних землях.

Климат и География

Географические районы Фаэруна варьируются от холодной арктики до жарких тропиков, представляя всё разнообразие ландшафтов и климатических условий. Путешественники могут найти парящие горные скалы, обширные ущелья, большие озёра и огромное внутреннее море. Некоторые климатические и географические явления можно растолковать как природные явления, в то время как другие результатом (или, по крайней мере, воздействием) магии.

В целом климат зависит от широты, высоты над уровнем моря и осадков, а также, зачастую, от региональных перемен, связанных с изменением высоты, близости водоёмов и магии. Обычно Фаэрун разделяют на пять климатических зон.

- ◆ На северо-западе от замёрзших потрескавшихся пустырей до высокогорных долин выпадает большое количество осадков. Там бывает короткое и жестокое лето, как в зеленеющих регионах умеренного пояса, способное поддержать большие города.
- ◆ В целом на юго-западе от умеренного пояса до пустыни выпадает достаточное количество осадков.
- ◆ Юго-восточное побережье богато долгим и жарким летом и короткой, но неистовой зимой.
- ◆ В юго-восточной части мира жаркое и засушливое лето и капризная холодная зима.
- ◆ На северо-востоке погода засушлива и холодна, и лишь малая часть лесов цветёт в этих краях.

Благодаря Морю Упавших Звёзд климат в мире влажный и умеренный, и в целом это приятное место для жизни.

КАЛЕНДАРЬ ХАРПТОСА

Большинство культур Фаэруна пользуется Календарём Харптоса, названным так в честь давно умершего мастера, который его изобрёл. Фаэрунский год длится 365 дней, отмечаемый переходом Торила вокруг солнца. Год делится на двенадцать месяцев по тридцать дней, совпадающих в общих чертах с растущей и убывающей Селуной, и пять ежегодных праздников. Вместо недель месяц делится на три десятидневки, также известные как райды. Раз в четыре года в календарь Харптоса добавляется Щитовой Сход как "високосный день" сразу после ночи Разгара Лета.

У конкретных дней райдов или месяцев нет особых названий. Вместо этого дни райдов обозначаются счётом, начиная с первого дня десятидневки. Например, "первый день", "второй день", "третий день" и так далее. Дни ставятся цифрой перед названием месяца. Например, мудрецы могут записать дату происходящего как "1 Миртула" или "27 Уктара", или "Разгар Лета".

КАЛЕНДАРЬ ХАРПТОСА

Месяц	Название	Просторечное название
1	Хаммер (Ежегодный праздник: Макушка зимы)	Разгар зимы
2	Альтуриак	Коготь зимы
3	Чес	Коготь закатов
4	Таркаш (Ежегодный праздник: День зелёной травы)	Коготь штормов
5	Миртул	Таяние снегов
6	Киторн	Время цветов
7	Флеймрул (Ежегодный праздник: Солнцеворот) (Високосный праздник: Щитовой сход)	Разгар лета
8	Элесиас	Солнце в зените
9	Элейнт (Ежегодный праздник: Праздник урожая)	Угасание
10	Марпенот	Листопад
11	Уктар (Ежегодный праздник: Пир луны)	Умирание
12	Найтел	Завершение года

Сезонные Празднества

В каждой культуре Фаэруна есть свои собственные особые праздники, которые появились благодаря восходам солнца, луны или каких-либо другим событиям. Почти во всех цивилизованных землях встречаются четыре ежегодных и один високосный праздники:

Макушка зимы: Хотя этот праздник чаще всего известен как Макушка зимы, его зачастую отмечают под другими названиями. Например, во время празднования Главного Праздника Зимы монархи и дворяне оценивают новые союзы или обновляют старые. Для простолюдинов северных районов День Мёртвой Зимы – мрачный день, отмечаемый главным образом как середина зимы, и что трудные времена ещё впереди.

День зелёной травы: По традиции первый весенний день мира и радости отмечается украшением из цветов (даже если их нужно было выращивать в теплице в течение долгих зимних месяцев), которые носят на себе или жертвуют богам, принёсшим жизнь обратно в мир.

Солнцеворот: Середина лета – это время пиршеств и любви, отмечаемое развлечениями, помолвками и (по обыкновению) хорошей погодой. Плохая погода в эту ночь считается признаком надвигающегося несчастья.

Щитовой сход: Этот високосный праздник следует за ночью Солнцеворота. По традиции это день открытых совещаний между правителями и их подданными, а также это день возобновления соглашений. В дополнение к театральным увеселениям, во время Щитового схода проводятся турниры, где храбрецы и глупцы могут попробовать проявить себя.

Праздник урожая: Осенний урожай отмечается празднованиями и благодарностями. Ради этого праздника многие люди пускаются в путешествие, стараясь успеть до того как злые укусы зимы сделают дороги и водные пути непроходимыми.

Пир луны: Этот праздник отмечается в честь прародителей и уважаемых почивших предков. В день праздника представители всех рас рассказывают родовые сказки, а истории и мифы, скрепляющие культуры, вновь передаются следующему поколению.

ПЕРЕЧЕНЬ ЛЕТ

В некоторых королевствах, регионах и городах по всему Фаэруну есть свои методы летоисчисления. Одним из общепризнанных (и тем, который рассматривается в данном описании) является календарь Летоисчисления Долин (ЛД). Этот календарь был введён примерно 1,500 лет назад, когда люди впервые разрешили эльфам селиться в более открытых районах Кормантора. Это событие привело к образованию Долин.

Несмотря на различные методы летоисчисления, используемые по всему континенту, большинство народов ссылаются на рождаемость, смертность, бракосочетания и другие события по названию года. Например, 1479 ЛД – это год Нестареющего. Дети учат порядок летоисчисления у бардов, по художественным картинкам в храмах и у старейшин. Хотя значение названий лет зачастую непонятны, большинство из них (пока не наступят) рассматриваются как таинственные предзнаменования будущего.

Перечень Лет, известный большинству людей, был написан Авгутром Безумным и расширен великим мудрецом Алаундо в библиотеке Крепости Свечи. Говорят, что существует второй Перечень Лет, известный как Чёрная Хронология, сочинённый Авгутром во тьме и хранимый в секрете в церкви Шар.

Ниже приведена краткая выдержка из Списка Лет и последующие годы, которые известны большинству авантюристов.

СТАРЫЕ И НОВЫЕ НАЗВАНИЯ ЛЕТ

Номер года	Название года
1477 ЛД	Год Украденной Статуи
1478 ЛД	Год Тёмного Круга
1479 ЛД	Год Нестареющего (нынешний год)
1480 ЛД	Год Дрейфа Глубинных Вод
1481 ЛД	Год Беспечного Кавалера
1482 ЛД	Год Превратных Убийц

ЯЗЫКИ

Континент Фаэрун служит домом многим народам и культурам, а его жители говорят на множестве языков и диалектов. Многие расы говорят на своих, местных языках, у других региональные различия в диалектах, однако некоторые (например, гоблины и хобгоблины) говорят на одном языке, что указывает на общих предков, общую историю и другие близкие отношения.

Современные мудрецы признают три основных группы используемых человеческих языков Фаэруна. Первый из них Чондатанский, на котором говорят в основном люди западных регионов. Второй – Дамаранский, на котором говорят в основном люди с востока. Третий язык – Унтерский, менее распространённый, чем первые два. На континенте существует множество других живых языков, но они ещё больше ограничены географически, иногда только одной страной (например, Тэйский язык).

Общий Язык

Общий язык распространён в Фаэруне, хотя, иногда он ограничивается опытностью. Это простой язык, и лучше всего он подходит для торговли и переговоров. Общий язык Фаэруна тесно связан с Чондатанским языком людей.

Алфавит

Несмотря на множество языков и диалектов, в качестве алфавитов в Фаэруне широко используется только шесть наборов символов.

- ◆ Торасс – алфавит Общего, Чондатанского и Унтерского языков, а также он был принят другими языками.
- ◆ Эспруар – лунноэльфийский алфавит эладринов, принятый золотыми эльфами, дроу и другими эльфами и эладринами тысячи лет назад. Его красивые плетённые буквы текут по драгоценностям, памятникам и магическим предметам. Также этот алфавит используется для записи Глубинной Речи.

Язык	Регион и раса	Алфавит
Бездны	Демоны, гноллы, сахуагины	Баражад
Великаний	Королевство Многих Стрел	Дэтек
Гоблинский	Багбиры, гоблины, хобгоблины	Торасс
Глубинная Речь	Высший Имаскар, Подземье	Эспруар
Дамаранский	Вааса, Великая Долина, Весперин, Дамара, Дамбрат, Импилтур, Нарфелл, Острова Муншаэ, Рашэмен, Теск,	Дэтек
Дварфский	Восточный Разлом	Дэтек
Драконий	Возвращённый Абейр, Мургом, Наджара, Окот, Тимантер	Айокхарик
Небесный	Ангелы, божества, дьяволы	Небесный
Незерильский	Незерил, Халруа	Айокхарик
Общий	Везде на поверхности Фаэруна (язык торговли)	Торасс
Первичный	Аканул, Калимшан, Озеро Пара	Баражад
Туйган	Земли Орды	Торасс
Тэйский	Тэй	Торасс
Унтерский	Дюрпар, Звериные Земли, Тёрмиш, Чессента, Чульт, Шаар, Эстагунд	Торасс
Чондатанский	Агларонд, Амн, Велен, Вилхонские Дебри, Врата Балдура, Глубоководье, Долины, Кормир, Луруар, Море Павших Звёзд (поверхность), Острова Муншаэ, Острада Нелантер, Побережье Дракона, Сембия, Тетир, Эльтургард, Эрлказар	Торасс
Шу	Натлан	Айокхарик
Эльфийский	Миф Драннор, Мензоберранзан, Море Павших Звёзд (под водой), Рорин, Эвереска, Эвермит, Эльфийские Степи	Эспруар

- ◆ Дэтек – Дварфское руническое письмо, начертанное, как правило, на металлических листах или вырезанное на камне. Он примечателен своими прямыми линиями и относительным отсутствием знаков препинания (кроме пробелов между словами и косой черты между предложениями). Особое внимание уделяется словам, выделенным красным оттенком. Также письмо дэтека используется в языках великанов, орков и огров.
- ◆ Баражад – письмо архонов, гноллов, демонов, ифритов, сахуагинов и элементарей.
- ◆ Айокхарик (также известный как Драконий среди известных языков, в которых эта письменность используется) – письмо драконов, драконорождённых, кобольдов и любых драконоподобных, рептилоидных и змееподобных народов.

- ◆ Небесный – язык ангелов, божеств и дьяволов. Иногда его письменность разделяется на Божественную и Адскую, когда используется ангелами или дьяволами соответственно.

МОНЕТЫ И ТОРГОВЛЯ

Самые различные земли Фаэруна связаны общей сетью коммерции и торговли, большая часть которой была создана расползающимися массами человеческой расы. Образом жизни во всём Средеземье стала тяжелая работа. За один рабочий день можно заработать единственный серебряник. Выходных дней очень мало, да и наступают они не скоро, при этом большинство трудящихся получают передышку только в праздничные дни. Некоторые народы стали работать девять дней из десяти, но для типичного крестьянина жизнь сложнее и короче. Рабство для Фаэруна не открытие, но обычно оно ассоциируется с южными и восточными землями (особенно с Калимшаном и Тэй) или с тираническим правлением в городах у Лунного Моря. Также практикуется долговая кабала и крепостное право, и эти методы также близки к зверскому и безвыходному рабству.

Машины сложнее, чем водяное колесо, которое в значительной степени известнее в Фаэруне, и технологический опыт заметно отступил из-за Магической Чумы. В Средеземье распространено земледелие. Животноводство практикуется в очень крутых, засушливых или опасных для земледелия регионах. Благодаря дварфским кланам шахты и металлические изделия получили широкое распространение, и обычно ими владеют дварфы. Производство бумаги и книгоплетение – это кропотливая работа писцов, которые копируют книги вручную.

Большинство жителей Фаэруна редко путешествуют, а некоторые никогда не уезжали далеко от своего дома, но купцы, корабельники, наёмники, погонщики и авантюристы много путешествуют, перевозя товары и услуги от одного места к другому по торговым путям Фаэруна. В основном люди путешествуют на баржах, которые ходят по водным путям материка, с помощью скакунов или устройств, переносящих наездников по воздуху, на кораблях, которые пересекают большие моря и озёра, по земле на лошадях и подобных существах, и, конечно же, просто ходят пешком.

Между городами и заставами Фаэруна в основном проложены пыльные колеи, достаточно широкие для одной телеги с лошадью, впряжённой в неё. На главных торговых путях могут подряд поместиться три или даже четыре телеги. Вымощенные дороги почти не встречаются. Как правило, мощённые булыжником улицы есть в богатых торговых городах. Возле большинства крупных торговых маршрутов если палаточные лагеря, гостиницы или небольшие деревни, расположенные примерно в дне пути друг от друга.

Торговлю в Фаэруне держат большие торговые компании и небольшие торговые группы челноков. Первые контролирует торговые пути и рынки, покупая товары в одном месте и транспортируя их в другое для продажи. Торговые компании в принципе не подчиняются законам торговли, и они сами себе хозяева. Челноки – это союзы мелких независимых торговцев, которые путешествуют в

общем потоке караванов, чтобы обеспечить в путешествии собственную безопасность. Они часто нанимают искателей приключений, путешествующих в том же направлении, чтобы компенсировать недостаток охранников. За свои услуги, в зависимости от их опыта и способности вести переговоры, авантюристы могут заработать от 1 до 20 золотых монет в день.

Базовой экономике Фаэруна соответствуют монеты и цены, описанные в Книге Игрока. Самыми распространёнными считаются золотые и серебряные монеты, хотя медные и платиновые монеты также используются. Бумажные деньги почти не встречаются. Монеты бывают разных форм, размеров и из разнообразных материалов, но большинство из них отливаются конкретной массы и из определённого металла. Вместо большого количества монет торговые компании также используют торговые бруски и другие необычные малоизвестные формы чеканки.

КЛАСС И СТАТУС

Вопросы экономического класса и статуса варьируются в зависимости от расы и культуры. Тем не менее, в большинстве стран Фаэруна присутствует грубое разделение. Крестьянство состоит из простых фермеров и рабочих, которые составляют основную часть населения. Следующую ступень после крестьянства занимают торговые компании и торговцы, делающие их посёлки богатыми и процветающими. В свою очередь, торговцы находят защиту у сильных ремесленнических гильдий и компаний. Следующую ступень занимают младшие дворяне и духовенство. Обычно, род первых происходит от воинов, которые с помощью силы оружия получили право властвовать. Последние получили своё положение за счёт большого богатства и влияния могущественных церквей Фаэруна. Высшие дворяне связаны кровью или браком с правящей семьёй и по праву требуют верности от младших дворян. Они, как правило, владеют и управляют огромными наделами, которые можно посчитать отдельными королевствами.

СЕМЬИ

Хотя мало кто из авантюристов создаёт семьи прежде, чем осядет, жители Фаэруна вкладывают большое значение в крепкие семьи и семенные узы. В большинстве обществ Фаэруна женитьба достаточно распространённое явление, хотя обычаи могут отличаться в соответствии с традициями. Договорные браки очень редки, однако исключения составляют дворяне. Расторгаются браки редко. Многобрачие также встречается редко, в основном бывает среди богачей. Дети считаются благословением, и большие семьи – частое явление в относительно безопасных и процветающих регионах. Благословения богов и вмешательства священников и жрецов защищают пожилых людей от многих разрушительных действий старости, таким образом, большинство людей работает, пока не умрёт. Позволить себе выйти на пенсию (или не работать вообще) могут только богачи.

ОБУЧЕНИЕ

Почти всюду в Фаэруна формальное школьное обучение считается скорее исключением, нежели нормой, хотя на юге и востоке в великих академиях однажды была традиция обучения. Падение Чондата, Халруаа, Мулхранда, Унтера и Вара Золотого вместе с изменением Тэй сильно подорвали эту традицию. В результате, любое настоящее образование могут получить только отпрыски богачей или людей знатного происхождения. Тем не менее, большая часть грамотных фаэрунцев учится писать, читать, ценить значимость и возможную силу написанного слова у своих родителей и учителей. По-настоящему учёное обучение можно найти только у мудрецов, книжников, жрецов и волшебников. На сегодняшний день величайшие цитадели знаний находятся в Высоком Имаскаре, Луруаре, Незериле и Глубоководье, а также в таких знаменитых библиотеках, как Крепость Свечи.

ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Авантюристы разрушают стереотипы в своих родных сообществах во многих отношениях. Ожидается, что они путешествуют по миру и усваивают новые знания. Они могут быстро получить статус в большинстве обществ, не обращая внимания на осуждение класса и авторитетов.

Большинство простых людей завидует свободе, которой наслаждаются искатели приключений, но боязнь множества опасностей Фаэруна удерживает их. Дворяне и состоятельные купцы смотрят на искателей с большим подозрением, справедливо опасаясь их возможности свергнуть установленный социальный порядок парой заклинаний или ударом меча. Некоторые, напротив, используют авантюристов в своих целях и отправляют их на опасные задания, в которых они, скорее всего, умрут или, по крайней мере, не будут представлять угрозы. Другие же окружают себя телохранителями или тратят деньги, чтобы скрытно подрывать положение в обществе, занимаемое сильными приключенцами.

Авантюрист, который причисляет себя к богатым или знатного рода заступникам, получает соответствующее место в обществе, влияние и статус заступника. Те, кто угрожает или запугивает местную структуру власти, влекут за собой всевозможные неприятности – правовые и финансовые проблемы и беспорядки. Злоупотребляющие своей властью авантюристы воспринимаются немногим лучше, чем бандиты, в то время как тех, кто использует свою силу для помощи другим, боготворят как героев.

Группы искателей приключений часто собираются на официальных компаниях, объединяя свои ресурсы, чтобы разделить сокровища, ответственность и риск. В этих компаниях у авантюристов больше шансов получить формальное признание и лицензию от правительства или благословение от официальных церквей, но отдельные участники более ограничены в своих возможностях продвижения по служебной лестнице. С другой стороны, неформальные группы искателей берут на себя наибольшие риски и каждый отдельный участник получает огромное вознаграждение, но эти бродячие банды считаются группами наёмных преступников в общепризнанных государствах, таких как Кормир.

МАГИЧЕСКАЯ ЧУМА

Почти сто лет назад Фаэрун был разделён на части высвобожденной дикой магией, ныне известной как Магическая Чума. Мудрецы и жрецы могут много спорить по поводу происхождения Чумы, но эффект был очевиден всем. Огромные куски пейзажей были разорваны на части. Были затоплены целые страны, а крупные регионы рухнули в Подземье или были пронзены каменными шпильями. В мире появились скалистые острова, плывущие по небу, которые называют парящими островами, а внешне местность стала гораздо более фантастической и магической. Магическая Чума заразила всё: плоть, камень, магию, пространство, межпространственные стены и даже космологию.

Другой эффект Магической Чумы заключается в том, что между мирами-близнецами Абейром и Торилом был разорван барьер. Части этих миров поменялись местами, и теперь куски Абейра разбросаны по всему Фаэруну. В западной части мира полностью исчез континент Мázтика, который заменил новый континент, именуемый Возвращённым Абейром.

Хоть Магическая Чума уже исчерпала свой потенциал, её наследие продолжает жить. Большинство существ, искажённых Магической Чумой, умерло (от старости, болезни или насильственной смерти), но некоторые из них, известные как изменённые чумой, выжили. Устойчивые очаги безудержной дикой магии, которые называют чумными землями, разбросаны по всему Фаэруну. Тех, кто заходил в эти места и выжил, носят физические метки, которые называют магическими ожогами, и эти существа часто проявляют странные способности.

Торил лежит в центре нескольких миров. Двое из них – Страна Фей и Царство Теней – образуют отражение Торила. Первый очаровывает и (некоторых) интригует, второй мрачен и зловещ.

Под Торилом лежит вспененная материя и энергия Стихийного Хаоса, в пределах которого находится множество царств. Под Стихийным Хаосом лежит Бездна, дом демонов.

Над Торилом простирается серебристая пустота, известная как Астральное Море, в котором часть звёзд может оказаться владениями – домами богов. Владения включают в себя следующее:

- ◆ Арвандор (дом гномьих и эльфийских божеств)
- ◆ Высший Престол (тюрьма сумасшедшего бога)
- ◆ Дебри (первобытные леса)

- ◆ Девять Адов (владения дьяволов)
- ◆ Зеленеющие Луга (пасторальный регион)
- ◆ Зловещие Пещеры (дикое место могущественных монстров)
- ◆ Нишрек (хаотичный ландшафт, где правят боги орков)
- ◆ Обитель Воина (здесь всегда бушуют бои)
- ◆ Обитель Знаний (огромное хранилище знаний)
- ◆ План Фуги (судилище умерших)
- ◆ Путеводная Звезда (место встречи божеств)
- ◆ Родина Дварфов (дом дварфских божеств)
- ◆ Твердыня Ночи (владения тьмы)
- ◆ Целестия (огромная гора, купающаяся в серебряном свете)
- ◆ Ямы Демонической Паутины (территория роящихся пауков)