

# Импилтур, Забытое Королевство

Источник – Dragon Magazine #346

Перевод – LE\_Ranger, le\_ranger@mail.ru

*"С великими жертвами мы одолели извергов, обративших наши города в руины и бездушно охотившихся и убивавших наш народ ради развлечения. Все как один мы торжествуем с тех ужасных времен, воспевая похвалы Триаде. Но все же наше королевство продолжает страдать от устрашающих теней и тихих наиптываний во тьме. Наши страхи парализуют нас как страну, и мы отбиваемся от миазмов косности и сомнений, ища для себя веру. Я говорю, что придет время, когда мы отбросим пелену тьмы из наших сердец и вновь сделаем Импилтур великим. Я говорю, что для нашей земли придет время, когда она больше не будет забытой".*

*Алистер "Твердое Перо" Эментарн из Лирабара, "Импилтур: Земля Затененных Сердец"  
Год Бродячих Драконов, 1373 DR*

Мудрецы и мастера знаний по всем Забытым Царствам частенько называют земли Импилтура "Забытым Королевством". Старшие чем Кормир, но не особо известное к западу от Долин, это замкнутое королевство почти отошло от дел Востока, разбираясь с политической суматохой и нападками извергов, болезней и чудовищных гуманоидов. Однозначно сильное и стойкое царство, Импилтур так и не оправился от ужасного времени Войн Извергов несколько столетий назад, и подозрительность и старые страхи, вызванные этим шумным событием, остаются его наследием. Зловещие культы извергов, свидетельства демонических владений и слухи о подрывной деятельности из другого мира запутывают Импилтур, делая его королевством, которое в

наше время почти полностью ушло с политического пейзажа Внутреннего Моря. Царство с неохотой доверяет другим, большую часть восьми десятилетий для лучшей части. История продемонстрировала народу этой земли, что сжатая рука щедрого друга слишком часто может оказаться сжимающим когтем усмехающегося изверга.

Несмотря на эти отношения, народ Импилтура работает для построения общества в соответствии с верой и принципами религий "триады" - Тира, Торма и Илматера, играющих выдающуюся роль в королевстве. Импилтур и его народ милосердны, верят в самопожертвование и являются поборниками правосудия и содействие общему добру. Импилтур сохраняет ощущение "граничного духа", подталкивавшего его развитие в качестве страны в течение многих столетий, хотя это заставляет многих считать его менее искушенным, чем шельмовское общество Сембии, бурные города Лунного Моря и экзотические земли Вилонского Предела. Однако те, у кого есть мечты и амбиции, считают его землей, где известность и благосостояние все еще можно обрести на кончике меча и где галантное рыцарство все еще сражается с извергами из буйного прошлого.

## ***Прогулка по землям***

Картографы обычно приблизительно делят землю Импилтура на три основных региона, начиная с того, что земли к югу от Гор Стойкой Земли, тянущиеся от Серого Леса до Саршела, известны всем как Восточное Побережье. Ограниченный Горами Земной Шпоры и слиянием рек и водных путей, текущих в Восточный Предел, лежит регион, известный как Нагорье. По мере путешествия на север по Дороге Геральда у пересечения с Теснинами между Водами Синего Клыка и Старой Водой начинается третий и последний регион Импилтура, известный как Далекая Вода. Эту территорию можно описать как истинную границу Импилтура. Земли к северу и к западу от городка-крепости Илмуотч - главным образом дикие и незаконные, усеянные торговыми городками, точками отдыха для караванов и другими маленькими укрепленными гостиницами и путевыми остановками, выживающими благодаря торговле с Дамарой и землями дальше на север.

## ***Восточное Побережье***

На Восточном Побережье находятся самые старые из поселений Импилтура. Среди них над ландшафтом властвуют города Лирабар и Хламмах. Лирабар, столица Импилтура и главный центр населения королевства, был построен поверх покинутого dwarфского раскопа Импилом Мирандором, беженцем с земель павшего Джаамдата. Первоначально известный как Импил Тор ("Скалистая вершина Импила"),

устойчиво растущий Лирабар в свои ранние дни выгодно торговал с эльфами Серого Леса и с dwarфами Стойкой Земли. Город может похвастаться самыми большими и великолепными зданиями Импилтура - Королевского Дворца с золотым куполом и Башни Чистого Сердца, владений Лордов Имфраса II, правящего совета Импилтура.

Восточное Побережье плодородно и зелено, питаемое множеством потоков и ручьев, бегущих с южных склонов Гор Стойкой Земли и стекающих во Внутреннее Море. Регион усеивает множество маленьких поселений и поселков. Тут есть значительное население халфлингов - в деревнях Кландл, Мистренпост и Шпоры Ондла, все из которых расположены в пределах дня езды друг от друга, к западу от Хламмаха. Земли между Лирабаром и Дилпуром главным образом посвящены сельскому хозяйству, с плодовыми садами, небольшими посевами злаков и в основном выращиванием корнеплодов. Фактически, Импилтур известен своей

### ***Информация об Импилтуре***

Игроки и ДМы, заинтересованные дальнейшим прочтением информации о царстве Импилтур, могут проконсультироваться с "Установкой Кампании Забытых Царств", "Расами Фаэруна", "Недоступным Востоком", "Чемпионами Руин" и "Чемпионами Доблести".

черной свеклой, гарсаром и копьевидными клубнями, и экспортирует существенные объемы этих овощей в города Лунного Моря и Сембии. Дичь и другая съедобная фауна собирается на Восточном Побережье в больших количествах, особенно по краям Серого Леса и в предгорьях Стойкой Земли, где собираются крупные стада краснополосых оленей и горных козлов.

Кроме сельского хозяйства, земли Восточного Побережья также получают доход от большого количества торговых караванов, путешествующих к шахтам Гор

Стойкой Земли на севере и обратно. В горах есть залежи железа, серебра и редкого металла - находимого лишь в небольших залежах - который шахтеры называют "белой сталью" (подобный металлу под названием "тунгстен", который Эльминстер видел в других мирах).

Часть Восточного Побережья, граничащая со Внутренним Морем и вокруг самого Восточного Предела, усеяна маленькими рыбацкими деревнями с названиями типа Красного Утеса и Телнарма. Эти рыбацкие общины используют маленькие быстроходные прибрежные лодки, добывая в сети большие косяки арнхака, белохвоста и болрота, изобилующих в водах вблизи от берега.

Единственное другое примечательное поселение региона - город Филур, известный всем как Королевский Город. Когда Имфрас Великий восстановил царство в 1097 DR, он возвел в этом маленьком городке башню и объявил его местом правления для избежания любой дисгармонии или ревности между прежними независимыми городами-государствами Восточного Побережья. Филур был razoren во время Восстания Принца 1295 DR, так что Король Рилимбар, вернув себе трон, объявил Лирабар своей столицей и местом правления. После этого Филур считается захолустным местечком, но Лорды Имфраса II и Королева-Регент Самбрил продолжают использовать его для своих летних выездов.



### *Дом Множества Томов*



### *Нагорье*

Скучно населенное Нагорье Импилтура простирается от побережья Восточного Предела на запад и север, к Горам Земной Шпоры и до границы с Дамарой. Две великих крепости - Итфелл и Мал - властвуют над регионом, и маленькие группы домов, сервисов и торгующих групп сосредоточены вокруг них. Вроде как будучи частью земель Восточного Побережья, город Саршел на Восточном Пределе действует в качестве торгового центра для Нагорья, а также транспортным и рыночным центром для его изделий. В результате большинство поселенцев, живущих в регионе, признает Саршел "столицей" Нагорья.

Кроме главных поселений, в Нагорье есть маленький город Аутентаун, расположенный на перекрестке, где Дорога Геральда встречается с Дорогой Принца, и несколько сельскохозяйственных общин, известных как таэдари. Когда-то достаточно обычные на северо-восточных землях Внутреннего Моря, таэдари - организации, сформированные несколькими фермами для общей защиты, транспортировки товаров на рынок и совмещения рабочей силы на период сбора урожая. Размер их варьируется от эквивалента торпа до маленькой деревни. Самые известные и преуспевающие из этих общин, таэдари Красный Баран, Серебряный Плуг и Три Рога, сосредотачивают свои усилия на сельском хозяйстве и выпасе скота. Они определяют конкурентоспособные цены на свои товары и владеют силой и влиянием в регионе, во многом подобно Золотым Полям близ отдаленного Уотердипа. Таэдари по всему Нагорью обычно сами поддерживают безопасность от бандитов и других мародеров, хотя иногда они нанимают мечей-на-продажу и приключенческие банды для специфических задач или потребностей.

Другие меньшие поселения в Нагорье включают два шахтерских центра - Лавигуэр и Вордрик Дун, конкурирующие друг с другом за природные ресурсы Гор Земной Шпоры. Эти поселения грубы и дики, несмотря на тот факт, что лежат они в тени великой Башни Итфелл. В горном деле заправляют жесткие мужчины и женщины, и Лорды Имфраса II и Военные Мечи Импилтура присматривают за ними и за городками, расправляясь с незаконным поведением и частенько объявляя "кинжальное рабство", тип военного положения, запрещающее открытое ношение оружия в определенных городках. Однако, власти предоставляют много пьющим и не меньше работающим шахтерам некоторую компенсацию за их огромный тяжелый труд, поставляющие немалое богатство в казну царства в далеком Лирабаре.

В Нагорье также можно встретить городок Сонгал, к западу от Саршела, и различные монастыри и аббатства, посвященные Триаде, включая Семинарию Свирых Челюстей (Тир), Башни Причитаний (Илматер) и Зал Лояльности (Торм). Мудрецы считают Сонгал чем-то вроде центра изучения, поскольку в нем размещается одна из самых больших и видных церквей Огмы на Фаэруне, известная как Дом Множества Томов. В прошедшем году городок достиг еще более выдающегося положения из-за поименования нового Высокого Геральда Царств,

первого подобного поста на землях Внутреннего Моря начиная с основания Геральдов в Году Наблюдающего Хелма (992 DR). Высокий Геральд Серебряный Олень, бывшая писец и мастер знаний Цурлагола по имени Илвартаэл Эверстоун (LN женщина дамарский человек бард 7/мастер знаний 4), основала свой пост в Штормовом Шпиле, центральном районе Сонгала, в последние дни Года Бродячих Драконов (1373 DR). Другие Высокие Геральды задали ей работу по обслуживанию и управлению геральдикой на землях к востоку от Моря Упавших Звезд, а также обеспечением поддержки геральдической структуры на местах в Импилтуре, Теске, Дамаре и в других независимых городах региона.

## Далекая Вода

Названная так из-за своего местоположения у головокружительных водоворотов Великой Реки Имфрас, Далекая Вода может похвастаться лишь одним более-менее значимым и крупным поселением - городом-крепостью Илмуотч. Этот город обеспечивает защиту многим торговым караванам, идущим по Бегу Торговцев в Дамару, и сопровождает тех, кто путешествует на юг, в Импилтур, до самых Теснин, где Дорога Геральда пересекается с Водами Синего Клыка. По крайней мере треть постоянных войск королевства, Военных Мечей Импилтура, можно найти в Илмуотче или вокруг него, защищающими царство от противников, устроивших дом в Горах Шпили Гиганта и в Ролинсвуде.

### Монеты в Импилтуре

В течение Лет Без Короля, когда Старый Импилтур распался на отдельные города-государства, города Лиарабар, Хламмах, Дилпур и Саршела чеканили свои собственные монеты. Нынешняя династия Хелтарн поначалу полагалась на валюту, отчеканенную различными городами-государствами в это время (и такие монеты все еще принимаются в качестве законного платежного средства по всему царству), но в течение своего господства Король Лашилмбар представил новые стандартизированные монеты. На обратной стороне их изображен символ королевства - перекрещенные меч и жезл, а на лицевой - внешность предыдущего монарха, как указано ниже. На окантовке монеты также глубоко выгравировано имя "Имфрас".

Ценность	Монарх	Название монеты	Сленг
1 sr	Имфрас II	Сардил	Большой палец Короля
1 sp	Илмара	Халант	Сияющая леди
1 gr	Имбар	Балан	Пропавший счастливчик
1 pr	Имфрас I	Торнтар	Основатель

Кроме Илмуотча, единственное значимое поселение в Далекой Воде - Городок Бей, расположенный на берегах Вод Синего Клыка. В отличие от других городков Импилтура, в Городке Бей живет множество воров, контрабандистов и пиратов. Вопрос о том, как и почему Лорды Имфраса II допускают подобное поселение в королевстве, расстраивает очень многих, но, по правде говоря, лорды понимают, что жулики формируют часть любого общества, предпочитая держать тех, кто выступает против власти или не соблюдает законы, в одном

место, чтобы обуздать их поведение. Лорды Имфраса II присматривают за Городком Бей через множество тайных агентов, и в двух его главных воровских гильдиях, Бесшумные Кинжалы и Красные Маски, есть агенты, лояльные Королеве-Регенту Самбрил. Городок Бей также служит властям полезным источником информации о теневых делишках и о действиях культов по всему королевству - из-за его роли точки контактов для низов импилтурского общества.

Лорды Имфраса II не особо озабочены поселениями к северу от Илмуотча. Совет признает, что они больше попадают в сферу влияния возродившейся Дамары и с военной точки зрения предпочитают в качестве своей первой линии защиты скорее Илмуотч, чем рассеянные торговые городки торговли Кайрнпур, Маракрат и другие далее на севере.

Нецивилизованная и величественная, Далекая Вода может похвастаться территорией, готовой для сельского хозяйства и поселений. Однако, близость Гор Шпили Гиганта и вездесущей угрозы хобгоблинов усугубляется недавним упадком в Ролинсвуде из-за Гниющего Человека (см. страницу 82 "Недоступного Востока"). Многие из поселенцев нанимают авантюристов для охраны и защиты своих неоперившихся поселений или для того, чтобы те разобрались с избыточными скрытыми опасностями.

## Места и вехи

В Импилтуре есть несколько приметных мест и значительных вех - от великой резьбы Коронованного Короля на вершущи горы около Крепости Мал до величественной рощи древних деревьев-вейрвудов, известной как Роща Алитина, в Сером Лесу. Авантюристам следует обратить внимание на места, описанные ниже.

## Погребальные Земли

Расположенные в нескольких милях к северу от Саршела, Погребальные Земли - остаток темного царства Нарфелл, множество глиняных насыпей, лишенных любой растительности, кроме маленьких чернолистных кустов, известных в этих местах как вдовьи слезы. Местный народ избегает этой области, поскольку устрашающий балор Ндулу появился именно в Погребальных Землях, когда он вернулся, чтобы дать выход





## Цитадель Призывающих

своей мести на Импилтур в Году Стонущего Ущелья (786 DR). Начиная с этого времени ходят истории, что в лабиринтах под Погребальными Землями расположилась каббала нарфеллских связывающих демонов, избежавших Великого Пожарища и ставших личами. Возможно, они стремятся опустошить земли армией извергов и вернуть свою древнюю родину.

За эти годы многие приключенческие банды, вошедшие в глиняные насыпи Погребальных Земель, так и не вернулись. Авантюрист Яргилдас до своей скоростижной кончины в Году Червя (1356 DR) сообщил, что в Погребальных Землях есть ряд связанных подземных палат, многие из которых - с постоянным эффектом *темноты*, делающим неэффективными большинство мирских источников света. Он не сообщал ни о каких очевидных признаках присутствия извергов или нежити, но отметил существование того, что описал как "рунные круги", которые, по его словам, могут использоваться в качестве своего рода порталной системы для обеспечения доступа к палатам, изолированным от других и до настоящего времени не обнаруженным.

## Цитадель Призывающих

Эта темная запретная башня из черного камня лежит в предгорьях Гор Стойкой Земли, в устье Стонущего Ущелья - в месте, известном специфическим звуком, создаваемым продуваемым его ветром. Построенная в годы заката империи Нарфелла в качестве последнего бастиона против сил Роматара, она служила местом для призывания всего спектра извергов для поддержки боевой силы Нарфелла в последние дни перед катаклизмом, ныне известным как Великое Пожарище и уничтожившим эту зараженную нацию. Великий принц-демон Эльтаб изначально ступил на землю Фаэруна именно в этом месте.

Мудрецы полагают, что многие из связывающих демонов Нарфелла сбежали сюда после падения этого царства и что последний Нентиарх Нарфелла, Религон "Рогатый", тоже отступил сюда, хотя его судьба остается в тайне. Многие считают: что за сбежавшими сюда нарфеллцами охотились и убивали их мстительные роматарские боевые маги, заблокировавшие секции башни и лабиринта палат и катакомб под ней. За многие годы после падения Нарфелла некоторые из величайших импилтурских героев, включая Короля Саршела "Истинного" и его правнука Короля Норда, входили в эти мрачные залы и возвращались с рассказами, подтверждающими, что входу в эту цитадель ничто не препятствует и не мешает.





Все мудрецы соглашались с тем, что цитадель - гнездо великого зла (злой узел Класа 5 - см. "Чемпионов Руин"), в то время как те, кто знаком с inferнальным наречием, говорят о явлениях типа демонкист и утверждают, что множество извергов все еще находится там в ловушке, пока не будут освобождены или связаны для служения. Другие мастера знаний говорят об артефактах Нарфелла, покоящихся в темных глубинах башни, брошенных магами этой империи и ожидающими, пока кто-нибудь их найдет. Правители Импилтура активно отговаривают авантюристов приближаться к Цитадели Призывающих, страшась выпуска некоего мощного изверга или войска извергов, на которое они могут наткнуться. Мощная магия в форме могучего оберега кольцом окружает цитадель, предотвращая физическое бегство существ с Нижних Планов, но ее эффективность обычно ослабляется и уменьшается злой природой окрестностей Цитадели Призывающих. В качестве дополнительной меры безопасности на вершине холма, смотрящего на цитадель и вход в Стонущее Ущелье, находится застава Военных Мечей Импилтура. Маленькие группы могут легко обойти ее по одной из многочисленных тропок, ведущих к цитадели. Практически военное присутствие более заинтересовано удержанием существ внутри, чем тем, чтобы не впускать кого-либо. Присутствие Военных Мечей стало особенно актуальным в последние месяцы с распространением испуганных слухов о возвращении в регион демона Эльтаба (см. страницу 130 "Чемпионов Руин").

## Пещеры Дарграта

Расположенная более чем в неделе езды к юго-западу от Башни Итфелл, эта сеть пещер в Горах Земной Шпоры - последний узнаваемый остаток великого царства хобгоблинов Хаэкруккха, доминировавшего в Нагорье современного Импилтура во времена после распространения Великого Ледника и принудительного ухода многих существ и рас на юг. Хобгоблинов Хаэкруккхи возглавлял великий военачальник, известный как Дарграт, или "Великий Убийца" на их языке, и его поддерживала мощная каббала шаманов, сплетающая мерзкое колдовство, дабы обеспечить силу и мощь касте воинов-хобгоблинов этого царства.

После заключительных битв, ставших свидетелями упадка царства Хаэкруккха, Дарграт и его сторонники-шаманы сбежали в сеть пещер, носящих его имя. Обвал их собственного строения отрезал их от поверхностных земель. Ныне никто не знает об их судьбе, но шахтеры Импилтура несколько лет назад прорвались в Пещеры Дарграта, разработав богатые пласты серебряной руды. Они обнаружили древние алтари, сверхъестественные пиктограммы и по крайней мере один неповрежденный скелет, намекающий на деятельность иллитидов, побудив этим дальнейшее исследование со стороны таких приключенческих банд, как Рыцари Старшего Пламени и состоящее полностью из поклоняющихся Ловиатар женщин Шипастое Содружество Сестер. Ни одна из партий не вернулась. Авантюристы все же стремятся открыть, что лежит в глубинах Пещер Дарграта, но мудрецы предполагают, что Дарграт и его последователи все еще живы, а долговечность их связана со злыми ритуалами, либо иллитиды поработили их и ждут, планируя выпустить на ничего не подозревающих верхних жителей.

## Холм Гробниц

Это скалистое, изолированное возвышение, усеянное гранитными проплешинами, большую часть года покрыто желтолистным кустарником фулдара. Называемый местными фермерами "Соломенный Череп", Холм Гробниц имеет на землях Восточного Побережья стратегическую важность - на нем есть остатки нескольких наблюдательных башен фортов, относящихся к более воинственным временам. Кроме этих руин, некоторые из которых датируются временами, когда в регионе господствовали лунные эльфы Ларлоты, Холм Гробниц более известен тем, что тут хоронили королей раннего Импилтура. Начиная со смерти Короля Тарауна I в Году Диких Роз (269 DR) на южной стороне этой вершины построены первые из дюжины скрытых гробниц, которые в течение следующих двух с половиной столетий становятся последним приютом останков последних монархов первой импилтурской Династии Мирандор.

Считается, что эти места упокоения давно разграблены, хотя до сих пор ходят слухи, что по крайней мере одна гробница, таковая Короля Мелдата Великолепного, не открыта и не потревожена и по сей день. Легенды говорят об этом Короле Мелдате как о могучем воине и завоевателе близлежащих земель, захоронившим вместе с собой богатые сокровища, включая королевские регалии городов-государств - вассалов Проэскампалара и Чессагола, и "Сияющего Боевого Коня" - магического военного коня из литого золота, созданного ремесленниками Миф Драннора. Рассказы о мерзкой нежити и призрачных опасностях удерживают большинство охотников за сокровищами от исследований Холма Гробниц и его окрестностей. По правде говоря, в сердце холма расположен секретный храм божества гномов Баравара Плаща Теней, известный как Хранилище Семи Тайн, и его духовенство использует свое мастерство иллюзий, чтобы отпугивать любознательных и чрезмерно смелых.

## Мерцающая Лужайка

Этот скалистый бассейн, окруженный рощей чахлах покрытых инеем сосен, находится у берегов реки Ледяной Эфес, в дальних северных пределах царства. Мерцающая Лужайка отмечает место колоссальной магической битвы, которую много лет назад вели Эльминстер из Шэдоудейла и около полудюжины малагримов во главе с Ултаросом. Меняющие форму стремились заманить Эльминстера в это отдаленное местечко, чтобы устроить ему ловушку и убить его. За свою дерзость они распрощались здесь с жизнью. Последствием этой неудачной засады, опустошившей немало окрестных диких мест, стало множество маленьких дрейфующих пятен дикой магии и появление большой области мертвой магии, сосредоточенной на том месте, где Эльминстер оставил от Ултароса одни лишь брызги крови. Странные магические эффекты зачумляют область, в то время как в этом месте собирается весь спектр деформированных и искривленных существ. Блуждающие заплаты дикой магии придают воздуху эффект легкого колебания, иногда видимый невооруженным взглядом и давший Мерцающей Лужайке ее название.

Науми Дратчулд, бывший Магистр Мистры, несколько лет назад разместил в этом месте предупредительную руну, появляющуюся перед любым существом с интеллектом выше чем у животного в полумиле от Мерцающей Лужайки. Руна Магистра, "крюк" из семи звезд, появляется в воздухе в виде серебряного узора и говорит приятным, но настойчивым тоном, предупреждая существ "Остерегаться опасностей впереди и не слишком доверять силе Искусства". Несмотря на это предостережение, авантюристы продолжают храбро кидаться на опасности Мерцающей Лужайки. Ходят слухи, что малагрим перед своим уничтожением сделал там тайник с магией. Некоторые мудрецы и мастера знаний утверждают, что эти слухи верны и что легендарный *Шест Искусства* Алитара, величайшее творение одного из передовых архиволшебников Нетерила, лежит скрытым где-то на Мерцающей Лужайке, ожидая, пока его вызволит кто-нибудь смелый.

## Народ и общество

Начиная с его основания в Году Блеска (-72 DR), Импилтуром правила наследственная монархия, спасавшаяся в течение нескольких лет, пока бушевали Войны Извергов, и во время Лет Без Короля после упадка Династии Элетлим. Династия Хелтарн, нынешнее правящее семейство - четвертая в истории Импилтура. Династия носила Корону Нарфелла начиная с Года Рассветного Танца (1097 DR) и восхождения на трон Короля Имфраса Великого. В царстве обладает властью Королева-Регент Самбрил (CG женщина дамарский человек аристократ 5/волшебник 4) под эгидой Лордов Имфраса II - совета, созданного ее отцом, Королем Рилимббаром. Несмотря на ее годы, Самбрил сохраняет жизнеспособность использованием магии долговечности, порождая за пределами царства немало вопросов - что случится с Династией Хелтарн, когда она умрет. За пределами Импилтура очень немногие знают (а внутри королевства - лишь несколько), что пребывание Королевы-Регента на Золотом Троне быстро идет к концу.

### Рыцарь Триады

Тесно связанный с царством Импилтур престиж-класс рыцарь Триады можно найти в "Чемпионах Доблести". Те, у кого нет доступа к этой книге, могут заменить его на престиж-класс законник Тира или божественный чемпион, данные в "Руководстве Игрока по Фаэруну".





**Имбрат II**

Молодой Король Имбрат II (LG мужчина дамарский человек паладин Илматера 7/рыцарь Триады 1), потомок Имфраса II через его сына Велимбрара и законного короля Импилтура, должен потребовать трон в свой шестнадцатый день рождения, в последние дни Года Штормов Молний (1374 DR). Его власть простирается на роспуск Лордов Имфраса II, что позволит ему избавиться от династических махинаций и закостенелых традиций и резко обрушиться на прошлые дела. Многие из современных ученых и мыслителей полагают, что приход Имбрара омолодит царство и что взгляд царства обратится наружу, пробудившись от сонливости. Некоторые даже полагают, что Импилтур вновь станет заметной вехой в событиях Востока, каковой он был когда-то - в период становления Стоячего Камня.

Сейчас королевство остается в руках Лордов Имфраса II, известных также как Совет Лордов. Первоначально состоявший из двенадцати потомков паладина Имфраса II через его четвертого и шестого сыновей, совет был

облачен властью большим Рилимбрамом ради того, чтобы власть не досталась его племяннику и зятю, невнимательному и угрюмому Наследному Принцу Имфрасу IV. С момента этого декрета произошло пять новых назначений в совет - из-за смертей от старости или различных злоключений. Семь из первоначальных двенадцати детей Тетушки-Вдовы остаются в совете.

Среди нынешних Лордов Имфраса II лидеры - Лорд Лимбрат (LG мужчина дамарский человек паладин Илматера 12/монах 5), Хелимбраун (LG мужчина полуэльф клерик Торма 5/паладин 11) и Орисеус (LG мужчина дамарский человек клерик Хелма 6/паладин 8). Их голоса на совете звучат чаще всего, и они зачастую по определенным проблемам решают между собой, что будет "лучше для царства". В последнее время Лорд Хелимбраун стал в своем фанатизме почти пуританским, "раскапывая зло" в королевстве и убеждая совет быть менее терпимым по вопросам слабой морали и в делах с сомнительными позициями и случаями. Лорд Лимбрат противостоит такому рвению Хелимбрауна, указывая на вырисовывающийся раскол в их ранее сильном триумвирате. Из более молодых членов совета Лорд Силаунбрат (LG мужчина полуэльф паладин Торма 14), Энгарт (LG мужчина дамарский человек рейнджер 2/паладин Торма 9/ рыцарь Триады 7) и Делимбрат (LG мужчина дамарский человек паладин Тира 7/рыцарь Триады 5) считаются среди лордов "следующим поколением", поскольку они заискивают с молодым Королем Имбратом II, играя роль в его воспитании и лелея его как паладина. Старшие лорды Соаргилм (LG мужчина дамарский человек клерик Илматера 9/паладин 7) и Рилимбраун (LG мужчина дамарский человек паладин Тира 10/монах 6) давно приняли на себя роль мудрых советников Королевы-Регента, редко говоря на публику или даже в совете, но нашептывая на ухо Самбрил, которая полагается на их мудрость и избыточный здравый смысл. Две женщины-Лорда, Рилаунир (LG женщина дамарский человек паладин Суни 13) и Идриана (LG женщина дамарский человек паладин Илматера 7/рыцарь Триады 4), обычно действуют в согласии и считают, что могут оказать определенное влияние на резкие мнения некоторых других членов совета. Они продвигают согласие и сотрудничество по всем вопросам, имеющих отношение к безопасности и благосостоянию Импилтура.

Остальные Лорды - Симгар (LG мужчина полуэльф паладин Тира 10/рыцарь Триады 7) и Хаэлимбрат (LG мужчина дамарский человек рейнджер 3/паладин Торма 4/рыцарь Триады 7; см. страницу 126 "Чемпионов Доблести") - коварные, укрепленные битвой ветераны Импилтура и первый же выбор, который сделает царство в любой примечательной военной операции. Они не особо заботятся о дипломатии, политической прозорливости или придворных делах и проводят большинство своего времени, занимаясь с Военными Мечами

## Региональное умение

"Руководство Игрока по Фаэруну" перечисляет различные региональные умения для игроков, желающих создать персонаж родом из земель Импилтура. Ниже детализировано альтернативное региональное умение, которое персонажи могут брать с разрешением ДМа.

### Чистое сердце [региональное] (Pureheart)

Ваша земля поколениями боролась с существами с Нижних Планов. Ваш народ благословлен богами, и Вы более способны сопротивляться инициативе и атакам извергов.

**Предпосылка:** Человек (Дамара, Импилтур, Вааса)

**Выгода:** Вы получаете бонус +4 на все спасброски для сопротивления атакам, заклинаниям и специальным способностям злых аутсайдеров.

**Специально:** Вы можете выбирать это умение только будучи персонажем 1-го уровня. Вы можете иметь только одно региональное умение.



Импилтура воинскими упражнениями или проводя экспедиции в близлежащих горах и лесах, разыскивая демонов или орков. По сути отстранившись от своей консультативной роли в совете, Лорд Симгар проводит все больше времени вдали от цивилизованных областей Импилтура, смакуя воинскую роль, которая ему искренне по душе. По итогам недавнего набега в Горы Шпили Гиганта он со всей ответственностью отметил относительную безопасность северных границ королевства, несмотря на слухи о другой орде хобгоблинов, тайно формирующейся там под предводительством таинственного "темного рыцаря" устрашающей и грозной силы (см. страницу 139 "Чемпионов Руин").

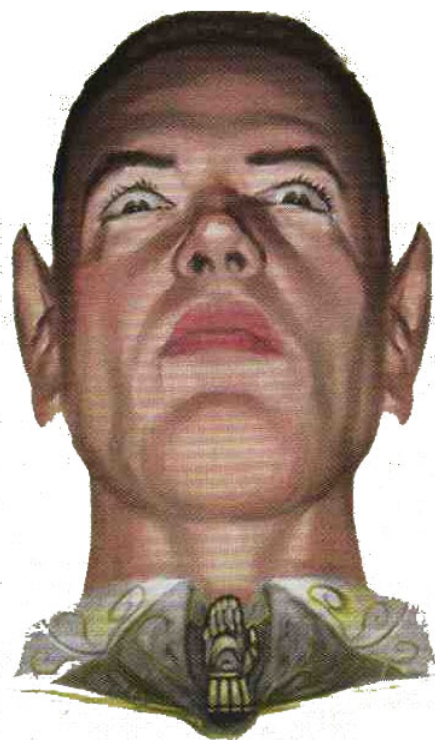
После Королевы-Регента и Лордов Имфраса II дворянству Импилтура власти практически не остается. Со времени переустройства царства дворянство Импилтура включает в себя лишь относительно маленькую, но влиятельную часть импилтурского общества. Этот социальный слой насчитывает лишь пару дюжин домов, смешивая семейства "старых кровей" - те, родословные которых восходят ко дням основания царства - с кланами, получившими дворянство сравнительно недавно. Процветающий средний класс в современном Импилтуре потеснил дворян в отношении богатства и деловых интересов, но все же дворяне сохраняют в царстве определенный статус, к которому среднему классу остается лишь стремиться, поэтому представители среднего класса частенько стараются заключить брак с дворянами.

Из старших благородных семейств самые сильные и влиятельные в царстве - Горнкороны и Релиндары. Контролируя обширные владения в Лирабаре и Хламмаче, также как и большинство семейств старой крови, они также имеют и сельхозугодья на границах Серого Леса. Их ведущий представитель - Лорд Элдрар Горнкорона (CG мужчина дамарский человек аристократ 5/боец 4), бодрый, осторожный седобородый мужчина, пользующийся свободным доступом к Королеве-Регенту и обычно обеспечивающий достаточно отличный от Совета Лордов взгляд на вещи по вопросам политики. Более новые благородные семейства, типа Звездоколов, Веллхейвенов и Динтерсанов, вырвавшиеся на выдающиеся позиции после Лет Без Короля, затмили большинство семейств старой крови и концентрируют свой бизнес в городах Дилпур и Саршел, имея большие владения в Нагорье.

Как и в большинстве крупных царств, простой народ Импилтура формирует общую основу жизни и общества королевства. Импилтурские обыватели известны своей самоуверенностью, военными способностями и набожностью. Преуспевающие средний торговый класс опирается на большой класс фермеров, постоянно укрепляющийся по мере того, как сельское хозяйство и животноводство оказываются все более прибыльными.

Города Импилтура сияют примером доброжелательного правления, наряду с устремлением религии на сражение с бедностью и болезнями, создавая большое отличие в жизни простого народа. Ни в одном из городков Импилтура, кроме трущобы Городка Бей, нет чего-либо, что можно описать как нищие кварталы или трущобы. Усилия священников Илматера по облегчению страданий городской бедноты дали общую тенденцию к оздоровлению, увеличили достаток нижних классов и обеспечили, чтобы верхние классы со своим богатством и силой более ответственно относились к тем, кто менее удачлив.

Помимо мирских дел типа веяния зерна, земледелия, выпаса скота простой народ Импилтура всегда с готовностью действовал в качестве источника ресурсов для военных действий на землях Внутреннего Моря и вокруг них. Наряду с Чессентой и некоторыми из земель Вилонского Предела Импилтур исторически поставляет хорошо обученных бойцов "справедливым и благородным, которые хорошо платят", как сказал когда-то наемный лидер Хелингар "Три Меча" Лорним. Начиная с Лет Без Короля власти регулируют деятельность наемных компаний в Импилтуре, требуя, чтобы они получили королевское согласие в форме Грамоты Лорда и связывая их присягой служения трону и царству, если их призвут.



*Лорд Хелимбраун*

## **Религия**

Хотя Импилтур следует отметить за поклонение Триаде и обязательства принципам вер Илматера, Торма и Тира, страна в целом демонстрирует либеральное и открытое отношение к поклонению незлым божествам. Религии Триады подчеркивают силу веры и ожидание жертвы или служения, когда потребуется. Ни одна из групп преданных не воплощает это лучше, чем Рыцари Имфраса II (см. страницу 88 "Чемпионов Доблести"), группа святых воинов, преданных своим божествам и короне Импилтура. Почитание святых и мучеников церкви представляет собой краеугольный камень поклонения в Импилтуре и в регионе вообще. Другие веры, типа таковых Чонти, Тиморы, Селунэ и Вокин, уверенно стоят в Импилтуре на втором месте. Военный характер царства гарантирует хорошее служение вере Темпуса. Становление открытых организованных храмов и святынь более темных сил типа Бэйна и Цирика незаконно, хотя фактическое поклонение таким божествам до некоторой степени допускается. Большинство бэйнитов и цирикистов, щеголяющих своей религией публично, получает повышенное внимание со стороны властей, поэтому большинство держит свою веру и храмы в

секрете. Точно так же запрещены бесчисленные культы извергов, поклоняющиеся лордам-демонам и принцам Нижних Планов, и таких культистов чаще всего убивают, едва заведя. Вера в божеств природы, типа Силвануса, идет на убыль по мере того, как царство становится более цивилизованным, но начиная со Времени Неприятностей поклонение божеству Шондакулу, особенно на продуваемых ветрами открытых равнинах Нагорья, процветает среди странствующих торговцев, охранников караванов и разнообразных ездоков.

Учитывая его долгую историю, пейзаж Импилтура усеян множеством разрушенных храмов и святынь мертвых или забытых божеств. Любопытные и мудрые ежегодно стекаются в Импилтур для изучения притока джаамдатских беженцев, прибывших в этот регион до возведения Стоячего Камня. Они стремятся раскрыть секреты и тайны этого легендарного царства - Истока Земель и получить известность в академических кругах.

Как и храмы павших божеств, с пугающей регулярностью обнаруживаются мерзкие алтари и жертвенные ямы, посвященные демоническим силам. Лишь за последнее время власти обнаружили культ принца-демона Оркуса, действующий в деревне Мельница Боргара, расположенной на берегах Реки Великий Имфрас к северу от Городка Бей. Это свирепое наследие утерянного царства Нарфелл все еще вызывает дикий страх у обычных импилтурцев, и во многих отдаленных областях королевства практикуются меры грубого правосудия против выявленных прихожан извергов или против других зараженных индивидуумов. Несмотря на усилия властей, нечастое сожжение "ведьм" все еще имеет место в Нагорье, и толпы разгневанных и напуганных простолудинов вполне могут устроить охоту на тех, кто страдает от умственных расстройств или демонстрирует нечто, что можно счесть "странным поведением". Попытки обуздать подобное поведение терпят неудачу, учитывая укрепившиеся и закоренелые страх и предубеждения населения.



*Королева-Регент  
Самбрил*

## Магия

В Импилтуре использование магии - банальность. Многие маги называют Импилтур своим домом, и власти не видят потребности регулировать их действия. Гордость Импилтура - Королевский Маг, в настоящее время - волшебник Селарбрин (LG мужчина дамарский человек волшебник 18/архимаг 2), прямой потомок знаменитого архимага Велгарбрина из Врат Балдура, одного из героев Имфраса Великого, поразивших орды хобгоблинов. Фактически, пост Королевского Мага стал в Импилтуре семейным делом, поскольку потомки Велгарбрина занимали эту должность начиная с Года Сверкающей Короны (1097 DR). Королевский Маг отвечает за поддержание магических защит царства и присматривает за Военными Жезлами, колдующей отраслью боевых сил Импилтура.

Некоторые известные волшебники, живущие в Импилтуре - Арасмас "Укрытый Капюшном" (CG мужчина дамарский человек волшебник 14), мощный

воплощающий Шовал из Множества Грозов (CN мужчина дамарский человек воплощающий 16) и таинственный архимаг и ученый Ораузатар (N мужчина человек-мулан волшебник 15/мастер знаний 3) - расцениваются как передовая сила истории Импилтура, и многие говорят, что они тайно противостоят устрашающим Красным Волшебникам Тэя. Ораузатар часто критикует Лорда Имфраса II в вопросе размещения в недавние годы тэйских Анклавов в городах Лирабар, Дилпур и Илмутч - правда, некоторые это объясняют тем, что тем он высказывает пожелания торгового класса, не забывая получать за это деньги.

Помимо мощных уединенных волшебников, в Импилтуре также есть две школы примечательных волшебников. Более известна из них Башни Ветра, расположенная в Лирабаре. По стандартам других земель эту школу волшебников описывают как маленькую, хотя ее главный преподаватель и основатель, Броаргар "Плащ Ветра" Ирингил (LN мужчина дамарский человек волшебник 12), гордящийся ей, вряд ли с этим согласится. Она обучает волшебников для службы на торговых кораблях, проделывающих опасный путь в Сембию и до Лунного Моря и часто становящихся жертвами пиратов Внутреннего Моря. Большинство капитанов торговых кораблей не желает биться с пиратами, а хотят лишь избежать их или сбежать, так что ветромаги часто оказываются весьма полезными. Несколько торговых групп Импилтура (типа Пяти Парусов, Медной Казны и Лунных Бегунов) поддерживают школу и требуют, чтобы многие из ее выпускников служили им в течение года после своего "окончания" в виде своеобразных подмастерий. Обычно волшебники получают хорошую плату и опыт за свою работу и не считают подобный период службы чем-то ущемляющим.

В прошедшем году волшебник Пелатион Хокрин (N мужчина дамарский человек волшебник 11) открыл новую школу волшебников в Хламмаче, преподавая группе избранных учеников и сосредотачиваясь на тайнах и



возможностях, свойственных связям между Искусством и драгоценными камнями, конкретно - лунными камнями. Некоторые циничные наблюдатели заявляют, что, поскольку семейству Пелатиона принадлежат богатые шахты лунного камня в Горах Земной Шпоры, он просто стремится использовать школу для дальнейшего обогащения своего семейства. Другие заявляют, что его исследование наполнено покровительством самой Мистры и что Надел Лунного Камня в свое время станет центром творческого волшебства на землях Восточного Предела.

### *Символ Совета Лордов*

## **Закон и порядок**

Импилтур использует систему законов, известную как "Кодекс Короля", восходящую датой ко временам Короля Беллодара III, правившего с 642 DR по 673 DR. Этот монарх, известный как Король-Мудрец, установил первый объединенный и последовательный свод законов царства, основанный на обычаях и методах, развившихся более чем за столетия, начиная с древних племенных законов первичных нарфеллских людей. По сей день он остается фундаментом системы законов Импилтура, изменяемый чередой королей и династий царства.

Общественный порядок по всему царству поддерживается различными Королевскими Констеблями, имеющимися в каждом поселении размером от маленького городка и и крупнее. Эти Королевские Констебли выслушивают и разбирают незначительные вопросы и накладывают наказания типа штрафов, конфискации собственности или общественного осуждения (обычно - сажая провинившегося в колодки на местном рынке). Лорды Имфраса II

лично занимаются более серьезными вопросами - типа насилия, поджога и похищения - на юридических форумах, известных как Суды Лордов. На подобных форумах члены Совета Лордов должны заседать дважды в месяц в главных городах королевства. Однако, на практике Лорды Имфраса II передают эту ответственность местным Геральдам, занимающимся также административной работой и сбором доходов и налогов. Лишь самые серьезные преступления либо те, что требуют особого вмешательства члена Лордов Имфраса II, заслуживают слушания перед членом Совета Лордов.

Наказания за серьезные преступления включают изгнание, тяжелые работы в тюремных шахтах Вордрик Дун, лишение свободы на Серых Утесах (тюремный остров у побережья Хламмача) и задержание на период менее трех лет в любой из Королевских Тюрем, расположенных близ Лирабара, Дилпура и Илмуотча. В Импилтуре существует и высшая мера наказания, но она приберегается для преступлений типа преднамеренного убийства, государственной измены и для довольно уникального проступка, названного в Кодексе "тесным общением с извергами". Ученые-юристы царства полагают, что это наказание должно простираться на волшебников, вызывающих существ с Нижних Планов даже с целью изучения или сбора информации, но юридической истории Импилтура все же стоит остановиться на этом. Волшебники, вызывающие извергов с любой регулярностью, тщательно скрывают подобные действия от властей.



## **Соблазн приключений**

Авантюристы в царстве Импилтур не сидят без дела. Далее перечислены некоторые местные события, которые DM может включить в свою кампанию.

Приключение "Человек навсегда", недавно представленное в *Dungeon Magazine* #137, также имеет место в царстве Импилтур.

- Авантюристы Компании Светлого Щита сбежали на восток, в Ролинсвуд, из города Илмуотч после перепалки на мечах с Военными Мечами Импилтура. Ходят слухи, что Светлые Щиты добыли древний клинок царства во время своего недавнего набега в Шпили Гигантов, и отказались с ним расставаться. Мудрец Галатрил заявил, что, судя по описаниям завсегдатаев гостиницы Серебряное Гнездо, клинок - не что иное, как легендарный Борнат, "Губящая Сталь", один из утерянных мечей, известных большинству ученых как "Наследие Соаржара".
- Сеньор Военный Жезл Илбрар был найден убитым в своей башне в Хламмач, его тело было обезглавлено, разорвано и изуродовано когтями некоей устрашающей твари. Известно, что Илбрар работал с мощным магическим оберегом, который он называл "Мантией Извергов", строящимся на работах и учении легендарного архимага Соаржара из Лирабара. Библиотека, расположенная в пределах его дома, была совершенно пуста. После нахождения его тела власти оповестили о награде за любую информацию, которая



приведет к его убийцам, конфиденциально высказав беспокойство, что вновь возвышается Культ Эльтаба (см. "Чемпионы Руин").

- Безумный синий дракон Вод Синего Клыка вновь нанес удар, потопив плоскодонное каботажное судно, направлявшееся в город Саршел. Лидер консорциума, грубоватый Фаэрдриг "Каменная Гончая" Талатрил, предложил значительную награду за голову этого молодого вирма и возвращение своего груза, который наверняка сейчас лежит на дне Вод Синего Клыка. С представителем Фаэрдринга можно встретиться в фехтхолле Спящая Сирена в Городке на Заливе.

## История Импилтура

История современного Импилтура ведет отсчет от событий Войны Извергов и последующего Крестового Похода Триады, вырвавшего царство из хватки Чешуйчатой Орды. Начиная с того времени влияние Импилтура в землях Восточного Предела увеличивалось и уменьшалось, достигнув кульминации в его нынешней изолированности и политической сонливости из-за династических трудностей. Ниже приведена краткая историческая линия времени царства Импилтур от этой первоначальной точки в его длинной истории.

Дата (DR)	События
-160	<i>Год Каменного Гиганта.</i> Эльтаб в первый раз вызван в Цитадели Призывающих.
726	<i>Год Вдовствующей Леди.</i> Импилтур наводнен Чешуйчатой Ордой - армией демонов с западного края Ролинсвуда и Леса Летир. Король Импилтура Форвар II погиб в борьбе, прекратив Династию Дурларвен Старого Импилтура.
729	<i>Год Искривленного Рога.</i> Крестовый поход Триады: Армия, посвященная Тиру, Торму и Илматеру, во главе с паладином Саршелом Элетлимом, приплывает в разоренный Импилтур и вызывает Чешуйчатую Орду на битву.
731	<i>Год Видения.</i> Армия паладинов Саршела Элетлима наносит в Цитадели Призывающих поражение последней армии демонов, возглавляемой балором Ндулу, подводя к концу Войны Извергов и Крестовый Поход Триады.
732	<i>Год Гордого Отца.</i> Саршел коронован в качестве короля Импилтура и основывает династию Элетлим.
786	<i>Год Стоящего Ущелья.</i> Три Принца-Паладина Импилтура наносят поражение вернувшемуся балору Ндулу и армии извергов в Цитадели Призывающих ценой жизни Наследного принца Ессиса и Принца Арална. Норд, младший из трех, назван Наследным Принцем и наследником трона.
788	<i>Год Истинного Сторонника.</i> Норд коронован в качестве короля Импилтура и начинает кампанию по разведыванию и выслеживанию всех извергов и прихожан извергов по всему королевству. Эта кампания



- продолжается большую часть двух десятилетий и известна как "Терзание Норда".
- 850 *Год Пустого Трона.* Король Белдред из Импилтура возглавляет Рыскание, годовую кампанию в западных частях Ролинсвуда, чтобы убить и вытеснить демонов, переживших Войны Извергов, Битву в Стонущем Ущелье и Терзание его дедушки.
- 893 *Год Поднятого Меча.* Армия всадников-нар, возглавляемая вождем Галушем, нападает на северо-восточный Импилтур, но побеждена в битве Двенадцати Пик на берегах Реки Солейн армией во главе с Герцогом Лантигаром Глубинной Звездой.
- 924 *Год Взломанной Черепахи.* От чумы умирает Король Певерел из Старого Импилтура и двое его наследников-мужчин. Единственного оставшегося его потомка, Принцессу Алийю, считают слишком молодой для управления старшей знатью двора, и нового короля разыскивают через королевский брак.
- 926 *Год Бесстрашного Крестьянина.* Принцесса Алийя из Старого Импилтура погибает в море по пути на свадьбу к обрученному с ней Принцу Риигарду из Кормира, заканчивая династию Элетлим. Импилтур превращается в кипящий котел конкурирующих городов-государств, поскольку мощная знать пытается заполучить свободный трон. Начинаются Годы-Без-Короля.
- 1038 *Год Распространения Весны.* Отступление Великого Ледника оставляет земли Нарфелла, Ваасы и Дамары полностью свободными от льда. На эти земли начинается крупномасштабная иммиграция.
- 1095 *Год Рассветного Танца.* Военный капитан Имфрас Хелтарн из Лирабара объединяет города-государства Восточного Предела и ведет их к победе над ордой хобгоблинов с Гор Шпили Гиганта.
- 1097 *Год Сверкающей Короны.* Имфрас Великий коронован в качестве короля переоснованного Импилтура и основывает династию Хелтарн. Конец Лет-Без-Короля.
- 1110 *Год Кровавых Полей.* Тэй идет на Фент, но объединенные силы Импилтура и Теска, возглавляемые Королем Имфрасом Великим, наносят поражение армии Красных Волшебников.
- 1127 *Год Парада Планет.* Король Имбрар из Импилтура ведет армию в Горы Шпили Гиганта, чтобы избавиться от угрозы хобгоблинов. Его воины убиты, а суккуб Сонеиллон развращает короля в рыцаря смерти. Сестра Имбрара Илмара коронована в качестве королевы.
- 1167 *Год Еретического Пергамента.* Королева Илмара из Импилтура выходит замуж за Рилауна из Саршела, молодого воина наполовину младше ее.
- 1169 *Год Колебания Земли.* При рождении Имфрас II по закону объявлен королем Импилтура, и его отец Рилаун берет за оружие, чтобы захватить трон. Он побежден, и Илмара правит в качестве Королевы-Регента, пока Имфрас II не достигает шестнадцатилетнего возраста.
- 1185 *Год Безнравственного Импа.* Королева-Регент Илмара передает правление Импилтуром своему сыну, Королю Имфрасу II.
- 1204 *Год Уединенных Слез.* Король Имфрас II начинает демонстрировать первые признаки безумия.
- 1208 *Год Сорванца.* Наследный принц Талрин из Лирабара, наследник трона Импилтура, пытается объявить своего больного отца несостоятельным для правления и короноваться самому. Потворствующему ему младшему брату Лашилмбару и другим недобросовестным придворным удается вынудить Талрина бежать в изгнание и срывают этим его усилия. Он укрывается у пиратов Внутреннего Моря.
- 1212 *Год Гнева Океана.* Талрин возвращается в Импилтур, прослышав про смерть своего отца, Имфраса II. Вести о смерти короля - уловка, спланированная Принцем Лашилмбаром, наследующим после Талрина титул Наследного Принца, когда его брат казнен за измену.
- 1225 *Год Крылатого Червя.* Со смертью Имфраса II Лашилмбар коронован в качестве короля Импилтура.
- 1253 *Год Манящей Смерти.* Импилтур страдает от эффектов опустошительной Великой Чумы Внутреннего Моря.
- 1294 *Год Глубокой Луны.* Во время набега бандитов на летнюю резиденцию гибнут Король Лашилмбар и Наследный Принц Имфрас III. Эти атаки спланированы честолюбивым Принцем Таумом из Телфлэмма, сыном Кускура и племянником мертвого короля. Второй сын Лашилмбары, четырнадцатилетний Рилимбар, коронован в качестве короля Импилтура, с его дядей Кускуром в качестве Принца-Регента.
- 1295 *Год Ормзмеи.* Принц Таум из Телфлэмма собирает армию наемников и переплывает Восточный Предел, разоряя Саршел и затем идя вглубь страны для захвата Филура и трона Импилтура. Принц-Регент Кускур и молодой Король Рилимбар вынуждены бежать ради спасения в Агларонд, после того как их армия разбита к западу от Дилпура в Битве Пяти Голов.
- 1296 *Год Черной Гончей.* Королева Илион из Агларонда ходатайствует в защиту Короля Рилимбары и посылает Симбул, свою наследницу и ученицу, убить Таума при помощи магии. Рилимбары возвращен на трон, несмотря на попытки дворян-предателей короновать на троне Рилимбары сына Таума Имфраса (будущего Наследного Принца Имфраса IV). Имфрас помещен под домашний арест в Филур.
- 1336 *Год Высокой Мантши.* Не имея собственных прямых наследников-мужчин, Король Рилимбары выдает свою дочь Самбрил замуж за ее второго кузена, Имфрас IV. Рилимбары основывает Лордов Имфраса II, правящий совет для управления царством после его смерти, до тех пор, пока его линия и таковая Имфраса IV не заглохнут. Таким образом он стремится передать трон линии своего ныне мертвого дяди Велимбары, четвертого сына Короля Имфраса II.
- 1338 *Год Странника.* Король Рилимбары из Импилтура погибает при пожаре в Филуре. Наследный принц Имфрас IV также погибает в пожарище, в связи с чем его жена Самбрил становится Королевой-Регентом царства. Принц-младенец Соаримбары, потомок Велимбары, коронован как король, но не может править до своего шестнадцатилетия.

- 1351 *Год Короны.* Король Соаримбрар и вся его свита гибнет от рук неизвестных убийц во время поездки по сельхозугодьям за пределами Лирабара. В наследство вступает его племянник, младенец Имфрас V, и Самбрил остается Королевой-Регентом.
- 1363 *Год Виверна.* Король Имфрас V умирает от источившей его болезни прежде, чем может должным образом занять трон Импилтура. В наследство вступает его младший брат Имбрар II (пятилетнего возраста). Как и прежде, Самбрил остается Королевой-Регентом королевства.
- 1373 *Год Бродячих Драконов.* На Импилтур внезапно нападает Ярость Драконов, вызванная махинациями Культа Дракона и их лидера, Саммастера.
- 1374 *Год Штормов Молний.* Текущий год.