



Это первый из серии рабочих материалов по Кормиру после Второго Раскола.

Паралельно пишется полноценная версия , но, к сожалению, процесс этот небыстрый.

Выходят они на нашем блоге - [Киборги и Чародеи](#)

КОРМИР В 1493 ЛД

Правитель: Королева Раэдра Обарскир

Тип правительства: Конституционная монархия

Столица: Сюзейл

Население: 2 400 тыс¹ **Площадь:** 26 000 кв.миль

Демография: Люди 86%, полу-эльфы 5%, халфлинги 4%, гномы 1%, дварфы 1%, прочие 3%.

Религии: Чонти, Денейр, Хелм, Латандер, Ллиира, Огма, Малар, Милил, Селунэ, Силванус, Темпус, Тимора, Вокин

Импорт: Стекло, слоновая кость, специи

Экспорт: Доспехи, резьба по слоновой кости, ткань, уголь, продовольствие, мечи, древесина
Мировоззрение: БО, В1, NO

Cormyr. For most folk in central Faerûn, the notion of a human kingdom is inextricably linked to Cormyr. A strong realm bolstered by its loyal army (the Purple Dragons), a cadre of magical defenders and investigators (the War Wizards), and numerous wealthy and influential nobles, Cormyr is recovering from its war with Sembia and Netheril — a conflict that cost the nation much, but left the kingdom standing, and which, in the end, Netheril didn't survive. The pride of that victory remains strong in Cormyr's collective consciousness, even as Queen Raedra draws back from plans to permanently welcome into the realm towns that lie beyond Cormyr's traditional borders.

Cormyreans are justly proud of their homeland, and go to great lengths to guard it and its honor. Still, there is no shortage of danger in the Forest Kingdom, whether from scheming, treacherous nobles, monsters out of the Hullack Forest or the Stonelands, or some ancient, hidden magic. Cormyr is many things, but dull isn't one of them.

Sword Coast Adventuring Guide

В 1493 г. ЛД Кормир является одной из самых могущественных стран в регионе.

Выйдя победителем (ну или по крайней мере - наименее пострадавшей стороной) из последнего Нетерезо-сембийско-кормирского конфликта, Страна Пурпурного Дракона получила возможность оплакать и похоронить павших, начать восстанавливать

уничтоженное и создавать новое. А так же решать существующие проблемы.

В частности, Кормир принял решение

ПРОТЕКТОРАТ ДРАКОНА

На своих южных рубежах еще дед Раэдры провели значительное расширение территории Кормира взяв под свой контроль в виде протектората города расположенные на южном берегу Озера Драконов, а именно:

- Проскур;
- Илипур;
- Прос;
- Рев Валкура;
- Приапурл;
- Тезайр.

Степень интеграции Кормира с данными городами настолько велика, что некоторое время Тезайр служил основной военно-морской базой Кормира.

После Раскола

После географических изменений вызванных Вторым Расколом Илипур и Прос опять оказались на берегу Озера Драконов, но Тезайр наоборот оказался за несколько миль от него.

Королева Раэдра в1489 г. ЛД заключила с представителями всех городов Протектората Дракона соглашение о формате предоставления независимости:

- половина войск Кормира вышла практически сразу;
- небольшие гарнизоны остались только в Проскуре и Тезайре;
- Кормир взялся строить новую гавань для Тезайра;
- большая часть драэвенских повстанцев вошли в состав вновь организованных вооруженных сил, а меньшая, к сожалению, пополнила ряды разбойников и пиратов;
- был организован Объединенный Совет, в который входят представители всех городов а также Кормирской Короны, и который управляет протекторатом во время переходного периода, который был определен в 6 лет.

ВЫСОКАЯ ДОЛИНА

¹ Без учета протекторатов



В 1489 г. ЛД Высокая Долина получила независимость. Кормирские Пурпурные Драконы вышли из Долины. Тем не менее сохранился союзный договор.

Часть населения Долины осталась недовольна таким исходом, чувствуя свою незащищенность – во-первых, появилась необходимость значительно более сильно уделять внимание обороне, во-вторых – волшебников сравнимых с опытными Военными Волшебниками в Долине вообще нет.

Впрочем – в качестве дополнительных вооруженных сил в Долине решили использовать не только уже успевшие зарекомендовать себя наемнические компании, но и относительно новые компании – в частности Черных Кирасиров¹

ПРОТЕКТОРАТ НАД СЕМБИЙСКИМИ ГОРОДАМИ

Будет рассмотрено в следующей части.

НАСЕЛЕНИЕ

Практически все население Кормира, а точнее, 85%, - это представители людской расы. Больше всего чондатанцев и тетирцев. У чондатанцев более темные волосы и глаза, чем обычно из-за примеси крови нетерезов. Остальные расы в Кормире малоизвестны, и к ним относятся с недоверием, исключая разве что очень малочисленных эльфов. Говорят в Кормире на чондатанском языке, который произошел от алфавита Торасс.

Распределение населения Сюзейла по уровням дохода

Название	Доля
Беднейший	20%
Обыватели	45%
Специалисты	8%
Граждане, бюргеры	25%
Придворные, богатейшие купцы, дворяне	2%

СЛУГИ КОРОНЫ

Королева Раздра оказалась весьма талантливой правительницей, которая не только эффективно использует доставшиеся ей от отца и деда ресурсы но и создает собственные.

Военной опорой Драконьего Трона являются Пурпурные Драконы, которые не смотря на то, что еще

не совсем оправились после последствий Незерильской войны в 1489 г. ЛД выступали вместе с союзными войсками против сил Культа Дракона в бою возле Колодца Драконов. Титул Высокого Маршала, главнокомандующего Пурпурных Драконов пока не занят.



Кормир использует несколько видов войск, которые можно отнести к особым:

- **Корпус Воздушных Наездников** – наездников, летающих на гиппогрифах и последнее время на грифонах.
 - **Королевский Корпус Охотников на Чудовищ** – элитный отряд, специализирующийся на сражениях с большими чудовищами – от полевых великанов до драконов.
 - **Королевские Разведчики** – специалисты по разведке и скрытному уничтожению сопровождают большинство частей.
 - **Королевские Посланники** – элита элит, перевозят личные приказы королевы;
 - **Корпус Горной Стражи** – горная пехота и егеря, которые помогают охранять границы Кормира в горах (созданы Королевой Раздрой);
- Защитник Восточных Пределов - Warvred Emmarask



Батальон Пурпурных Драконов	Название	Размещение
1	"Kings Cohort"	Jester's Green Garrison; Manticores (South Eastern) Garrison
2	"Suzail's Honor"	
3	"Storm Horn Sentries"	
4	"Might of Arabel"	
5	"Strike Regiment"	
6	"Legion of Roknar"	
7	"Dragon Shields"	
8	"First to Fight"	
9	"Thunder struck"	



1 Новый герб Красных Воронов из Арабэла



2 Гербы других отрядов – Золотых Ястребов и Легиона Стальных Грифонов

ИЗМЕНЕНИЯ ВО ВНУТРЕННЕЙ ПОЛИТИКЕ

Волшебная поддержка идет от **Военных Волшебников**, чьим предводителем по прежнему является Ганрахаст. Хитрец Ванги решил во-первых не мешать сыну, а во-вторых – столкнуться с внезапно ожившим Королевским Магом с очень большим боевым опытом не хотел бы никто.

Специальными агентами Королевы Раэдры являются **Высокие Рыцари** (про существование которых осведомлены весьма многие), **Секретная служба Ее Величества** (которая взяла на себя часть функций Военных Волшебников, но практически без использования волшебства), группа авантюристов «Клиники Королевы».

В Море Павших Звезд следят за соблюдением законов Короны и обеспечивают защиту от пиратов и морских чудовищ 8 эскадр Имперского Военного Флота.

Lord Penfold Pauntinghorn, High admiral, Warden of Port Teziir.

Королева Раэдра успела за 5 лет провести достаточно много изменений в стране, причем большая их часть повысила её популярность посреди большинства простого люда:

- Вилон [Wheelon] – снова превратился в обычный город;
- на Громовом перевале к Кормиру присоединился город Винтерхевен [Winterhaven]²;
- в 1488 году был основан город Халлак и два аванпоста Пурпурных Драконов по Восточному пути, что усилило безопасность путешествия по этой дороге.
- к тому же, в 1492 г. ЛД был проложен путь от города Халлак к Громокамню;
- как казалось, усилия Короны по обеспечению безопасности Халлакского леса дали свои плоды – вплоть до 11 Молота 1493 г. ЛД отряд авантюристов «Лунные Псы Халлака», названные в честь волкодавов, выращенных знаменитым друидом не столкнулся в том, что должно было быть рядовой операцией по извлечению фамильной реликвии из разрушенного поместья, не просто с яйчкой Элдрет Велуутра³, но также и их иерархом⁴.
- анализ Незерильско-Кормирской войны 1486 г. ЛД показал слабые места в тактике и стратегии Пурпурных драконов, которые были исправлены – было уменьшено количество подразделений легкой пехоты и легкой кавалерии в сторону увеличения средней пехоты, средней кавалерии и появления мобильной пехоты, которая передвигается на лошадях но сражается в пешем строю;
- в Арабэле, Сюзейле и Маосэмбере были открыты Королевские Колледжи, которые будучи специализированными учебными

² Адаптации были сделаны еще Wotc во время 4ой редакции

³ Эльфийская расовошовинистическая организация

⁴ Абсолютно седой эльф с морщинистым лицом, длинной заплетенной косой и вставленным в левую глазницу рубином судя по всему является одним из старейших эльфов в Корманторском лесу и к тому же архимагом.



заведениями помогают Короне получать будущих агентов и бюрократов Драконьего Трона;

- Королева Раэдра является последовательной правительницей и по отношению к Сюзейлскому Акту – закону, написанному еще её дедом - Azoun V, который давал простому народу больше прав;

- в Dawnfleaf и в Пелаггаре на острове Преспур были основаны полноценные базы военного флота. На острове Преспур сейчас базируется Эскадра Быстрого Реагирования;

- в конце 1492 г. ЛД Кормир присоединился к союзу, направленному против Красных Волшебников Тэя, которые захватили город Малмастер на Лунном Море⁵, пытаясь получить доступ к Элементальным узлам, после проведенного культами Стихийного Зла в 1491 г.ЛД терракта⁶.

- участие в двух вооруженных конфликтах за ограниченное время привело к тому, что Раэдра Пеовая учредила в Кормире два новых рыцарских ордена – Ордена Драконоборцев и Сиятельного Ордена

- в Северных Штормовых Рогах открылись новые работающие шахты



НОВЫЕ УГРОЗЫ

Lalya Maurshanta⁷

Культе Дракона

Возможно, новый Зентарим?

Незерил и выжившие Шейды

Культе Шар

Дразвены, которые превратились в обычных разбойников

Реваншистская Сембия.

⁵ Red War

⁶ Mulmaster Undone

⁷ https://www.dmsguild.com/product/202441/The-Lalya-Maurshanta?affiliate_id=759617



ПРЕДЫСТОРИИ

DUNG AND BONE WAGONEER⁸

Of all the jobs a Cormyrean may perform, yours was the dirtiest and the smelliest. By night you guided a mule-drawn cart loaded with empty chamber pots to the back alley exits of businesses and residences. You exchanged your wares for identical pots filled to the brim with dung, spoiled food and refuse. What could be salvaged from the refuse you sold off to local merchants or traded for food and other necessities. The rest you hauled away and dumped on a family-owned plot of land a few miles downwind from the settlement where you made your living.

Skill Proficiencies: Animal Handling, Insight

Tool Proficiencies: Tinker's tools, vehicles (land)

Equipment: A set of tinker's tools, a mule and cart, a set of much-patched commoners clothes, and a pouch containing 5 gp

Feature: Exfiltrate

While operating a cart or wagon filled with dung and refuse, you can smuggle creatures or objects out of a settlement of any size. You may hide up to two creatures of medium size in a cart, or up to five creatures of medium size in a wagon. Your DM will determine the amount of objects you may hide.

Suggested Characteristics

Dung-carters are a necessary feature of civilization throughout the Realms—even in settlements with sewer systems. They have cast iron stomachs and are unperturbed by sight and smell of bloody gore, bloated corpses, fly-covered dung, and spoiled food. Their ideals, bonds and personalities are shaped by years of living and working in the dark, and from seeing the pain and sadness of others that appears in the night. Their inverted way of life often contributes to their flaws.

Personality Trait

The dirtier the job is the more eager I am to do it.

I never let allies throw things away without seeing what can be salvaged from them first.

I like to make friends with people who prefer not to get their hands dirty.

It's not that I refuse to part with my money, it's that I usually don't have any to begin with.

I spend my free time making something of value out of someone else's trash.

I prefer bartering one object for another to paying coins for what I want.

Ideal

Community. If I am waived down by the master of an inn or tavern, I will deliver a drunkard customer home safely and for no fee. (Lawful)

Silence. I ask no questions of customers who happen to "accidentally" include a severed hand or head, item of value, or any sort of unusual object among the refuse and dung I collect from them. (Neutral)

Hidden. I know half a dozen good hiding places and I won't hesitate to help someone if they are afraid for their life. (Good)

Kindness. When local eateries and taverns throw out the good stuff (food scraps and half-consumed bottles of wine), I save the best for beggars and the hungry. (Good)

Devotion. Regular customers in desperate need of something after the shops have closed for the night need only ask. I will find and deliver all they require. (Lawful)

Muckwork. If I must walk knee deep through an alley filled to the walls with dung in order to retrieve a corpse, I'll do it without hesitation.

Bond

The head of a Cormyrean noble house has always been kind to my family. I never charge a fee to covertly deliver messages from this person to recipients elsewhere in the settlement.

The love of my life is highborn. I yearn for the fame and renown necessary to secure their hand in marriage.

I have traveled miles beyond counting in my cart. It can never be replaced, only repaired.

A ruthless Sembian merchant framed me for their crimes. I escaped, barely. I will have my revenge and clear my name.

Nothing is more important than the other members of my family.

I must sustain the relationships between my family and the goodwives and merchants we do business with, or my family won't survive.

Flaw

⁸ [\(2\) Forester of Cormyr | EN World | Dungeons & Dragons | Tabletop Roleplaying Games](#)



I have no patience for anyone of high station that looks down on me and my allies. I will repay mockery with insults and respond to threats with drawn steel.

Social gatherings terrify me. I refuse to dance, make small talk or mingle.

If I think something is wedged into something else, stuck underneath something else or hidden inside something else, I won't stop prying and carving until I find it.

If I see another dung-carter working my family's territory, there's sure to be a brawl.

I have betrayed the trust of a customer only one time. No one must ever learn why.

Someday I will rule over everyone I once served. That day cannot come soon enough.

CORMYREAN FORESTER

You earned a living among the trees of one of Cormyr's three largest forests. You spent your days collecting seeds, harvesting plants and wood, breeding and tending forest animals, clearing overgrowth, repairing trails and bridges, reseeding fire-damaged land, guiding travelers and hunting game. As an apprentice you were taught Cormyr's laws against unlicensed woodcutting and hunting. You have come to thrive among the trees and you have learned to read the forest as easily as a sage reads a tome.

Work with your DM to select the Cormyrean forest you worked in: the King's Forest, the Hullack Forest or the Hermit's Woods. This is your chosen forest.

Skill Proficiencies: Nature, Survival

Tool Proficiencies: Herbalism Kit

Equipment: A hunting trap, a shovel, a small handaxe, a spare pair of boots, a set of traveler's clothes, a rainproof cloak, a pouch containing 10 gp

Feature: Woodwise

When you are in forest terrain you can find food and fresh water for yourself and up to five other people each day. Additionally, you know the names and locations of at least four of the following within your chosen forest: dangerous ruins; beast lairs; hauntings; entrances to the Underdark.

Suggested Characteristics

Cormyrean foresters straddle two worlds: Cormyr's forests and the civilization that depends on the woodlands for the raw materials necessary to make goods for daily living and trade. Foresters are most often commoners that keep homes in (or near) settlements within the forest or on the forest's edge, and return home often to tend their families and visit friends. Life among the trees grants them an

appreciation for living things and lessons that can only be taught through experience.

Personality Trait

If I encounter something dangerous in the forest then I want to know more about it.

I can go for days without talking.

I prefer sleeping in a tree to sleeping under one.

Bathing in the rain is just as good as bathing in a river.

If you do wrong by the forest then I will find a way to even the balance.

I'm first to volunteer if someone needs a forest guide.

Ideal

Aid. Foundlings and injured travelers must be protected and escorted through the trees to safety if possible. (Good)

Balance. The dangers of the woodland must be preserved; I will not kill forest denizens indiscriminately. (Neutral)

Growth. Cormyr's forests have become too small, so it is sometimes wise to allow monstrous attacks on its borders to drive off settlers and loggers. (Evil)

Merciless. The forest writes its own rules. Those who fall prey to its dangers are no longer worthy to walk under the boughs. (Chaotic)

Order. I have no patience for anyone who fails to follow Cormyr's woodlands laws. (Lawful)

Bond

I repair forest trails and paths whenever I can. I alert townsfolk and travelers of significant dangers looming nearby.

The forest is my first and best teacher. I am loyal to it before anything else.

It is my duty to pass on all that I know of the woodlands to the next generation of foresters to walk among the trees.

I will not rest until I have walked the length and breadth of the King's Forest, the Hullack Forest and the Hermit's Wood.

Cormyr's many enemies hide and plot within the forest. I set traps for and lead dangerous forest creatures to the hidden camps of mercenaries, rebellious Cormyrean nobles, cultists, Zhentarim agents, Sembian spies, rogue Shadovar and worse.

I owe my life to a ranger. If ever they should call on me for aid I will drop everything to attend them in their time of need.

Flaw

I keep my word no matter the personal cost.



I have trouble balancing my duty to the forest and to my allies.

I fear uncontrolled fires and will run from them if given the chance.

I mock anyone who takes their knowledge of the forest from books or from sages that live in far away cities.

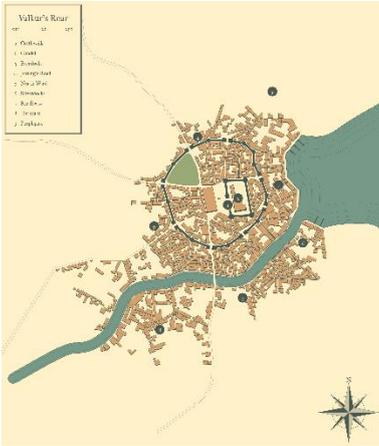
I slay invasive creatures, knock down buildings and drive out interlopers to keep the forest pure.

I will climb the deepest forest ravines, climb up the tallest trees, make a meal of rotting meat and poisonous insects, roar in the face of angry bears, and spite cantankerous fey to prove I am the equal of any forest danger.

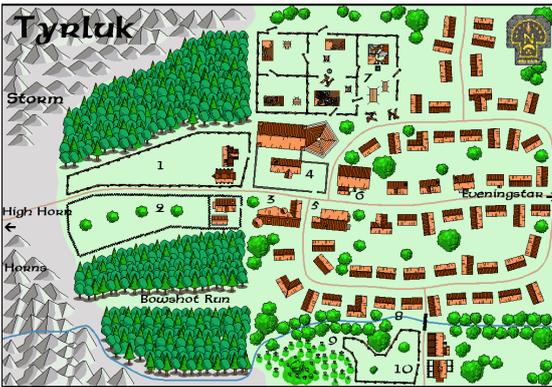


ПРИЛОЖЕНИЯ

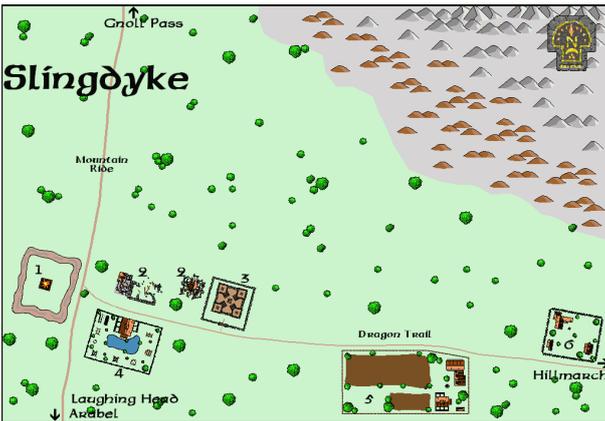
КАРТЫ ГОРОДОВ



3 Карта Рева Валкура⁹



4 Тирлак



5 Слингдик

ИЗ ДРЕВНЕЙ ИСТОРИИ ЗЕМЕЛЬ КОРМИРА

Задолго до возникновения Кормира - более двух тысяч лет назад - в этих землях находилось древнее королевство Орва, которое судя по всему было сателлитом Кормантира.

От него остались только древние эльфийские руины в болоте Vast Swamp.

В -205 ЛД - т.е. 1700 лет назад - уже после гибели Орва в этих землях правил Iliphar Nelnueve из дома Amaratharr, с коим связано древнее эльфийское потайное убежище Эльфийская Твердыня (Elfhold)

Есть основания предполагать, что дом Амаратарр был частью королевства Орва, до тех пор пока правление Iaranlor-а Орвы не проявил тиранические наклонности и желание создать империю, которое и привело к гибели королевства. Дом Амаратарр скорее всего бежал к короналу Кормантира Tannivh Irithyl за помощью, но прежде чем тот успел что-либо предпринять Орва уже не существовало.

Ходят слухи что при этом не обошлось без существей из Нижних планов, причем даже так что Высшим Магам Кормантира еще пришлось удалять некоторые последствия внезапного разрушения Орва.

Дому Амаратарр после этого были пожалованы лесные угодья Литфлорна - Волчьих Лесов (древнее эльфийское название лесов на месте нынешнего Кормира).

ДОМАШНИЕ ПРАВИЛА

Измененные правила отдыха

Уменьшена скорость восстановления хитов и расход ресурсов на их восстановление.

Сильные попадания по персонажу приводят к появлению длительных травм, которые требуют времени на лечение

Правила путешествия

Используются собственные правила по путешествиям и выживанию в дикой местности - [Palant Guide to Wilderness — Киборги и Чародеи \(wordpress.com\)](#)

Новые навыки владения инструментами

Для верховой езды требуется соответствующий навык владения верховыми животными, в чем-то похожий на пр навык владения транспортом.

Верховая езда (наземные)

Верховая езда (летающие)

⁹ В официальных источниках карта этого города не представлена.



ССЫЛКИ

[Кормир 5e — Киборги и Чародеи \(wordpress.com\)](#)

[Cormyr in Not Forgotten Realms \(worldanvil.com\)](#)

Некоторые материалы будут только на [patreon](#):

- Большинство стат-блоков
- Карты в хорошем разрешении.
- Созданные специально для Кормира подсистемы.

ⁱ Название временное