

СВЕТЪТ НА ДРАКОНОРОДНИТЕ

Част I

История на древната империя Аркозия

от Крис Симс

Превод от английски Ивайло Бонев

Драконът живее в небето, в океана, в блатата и планините; освен това планините са и негово гробище. Гласът му отеква гръмовно и звучи, като удар от медни чинели. Той издиша огън и вода; понякога драконът е само един, понякога са много.

—*Жената Войн, Максин Хонг Кингстън*

Страховитите истории са повече от истински: не защото ни казват, че драконите съществуват, а защото ни казват, че драконите може да бъдат победени.

—*Г. К. Честъртън*



Митовете разказват за раждането на драконородните, макар разказите да се различават един от друг. Истории, величествени и ужасяващи, разказващи за въздигането и падението на драконородни империи, най-великата от тях загубена във война, която все още се помни. А съвременните драконородни живеят в съгласие със своето наследство най-вече, за да запишат собствената си история в световните хроники.

Няколко легенди казват, че Йо, най-великият бог на драконите, създал драконородните, за да служат на драконите, по същото време, когато създал първите дракони. При създаването били използвани елементални субстанции и астрална душа, като при всички създания по света, но също като техните по-големи събратя, на драконородните им е бил даден баланс с предпочитание към елементалното.

Други истории разказват, че Йо умира в сблъсъка между боговете и първородните. Драконовите богове Тиамат и Бахамут се появили от разделеното на две половини тяло на Йо. Драконородните произлезли, готови да служат на драконите, от кръвта на Йо.

Ако оставим настрана точното време на поява на драконородните, Тиамат и Бахамут веднага застанали един срещу друг в двата враждуващи лагера. Веднага след завършването на войната с първородните, която завършила с победа на боговете, братята започнали борба за надмощие над драконовия

вид, която продължава и до днес. Много дракони и драконородни избират страна. Някои тръгват по пътя на Тиамат, други по пътя на Бахамут, но множеството върви по пътя между двете крайности.



Драконородните семейства сформирали кланове, големи групи обединени от географската близост и сходен темперамент. Голям брой кланове се отдали на това да служат на драконите. Много от тези дракони принадлежали към кръвната линия на едната или другата страна в конфликта между Бахамут и Тиамат. Други били самостоятелни, те водели и възпитавали свои драконородни последователи. А има драконородни семейства, които след загубата на драконовия си покровител, формират клан независим от дракони. Тези обединени кланове имали здрава военна дисциплина, което било отличителна черта, нужна в продължаващата война или за защита в по-стария свят. От тази кланова структура, драконородните и техните предводители създали централизирани и взаимопомогащи си провинции. Те си изработили закони, обществени и религиозни институции. На по-късен етап, войната и дипломатията обединила провинциите. Драконови нации процъфтявали и упадали, също като при битката между драконовите богове.

Историци, драконородни и други, имат различни мнения, за това как е завършил драконовия конфликт. Малко от тях претендират, че войските на Бахамут спечелили в по-ранна епоха. Повечето казват, че умерените драконородни излезли на преден план с важните за света работи, измествайки на втора позиция божествения дневен ред. Според най-вероятния сценарии, неутралните сред драконородните показали предпочитание към героичните и добрите ценности на света, така както и останалите народи. Тази почит поставила последователите на Бахамут в

изгодна позиция, позволявайки им да използват това срещу своите противници. В същото време, било необходимо смъртните създания да получат предимство над машинаците на безсмъртните.

Независимо от това каква е истината, след като многобройни драконородни кралства преминали в забравената история, обединена група драконородни градове-държави сформирали легендарната империя Аркозия. Драконови благородници били обединени от драконов император, наричан с митичното име Златния. Драконородната администрация поддържана от благородниците, били защитени от военните, които в началото били оглавявани от генерал Сурина Луннолюспестата. Златният и могъщата Луннолюспеста почитали сред боговете най-много Бахамут и тази вяра им помогнала да установят основните правила в империята.

Имперските свещеници също се придържали силно към принципите на Ератис, Йоун и Корд¹. Империята разширила своята територия с цел да донесе цивилизацията, познанието и сигурността до неznайни земи и необразовани народи. Тя получавала земи най-вече с честна дума, търговия и благоприличие, както ставало и по време на битка. За няколко столетия Аркозия управлявала огромни територии от познатите земи.



Изглеждало, че Аркозия била непобедима сила, която можела да завземе света, донасяйки прогрес и заедно с това, мерило за честност и почтеност. Дори преклонението към Тиамат било поставено извън закона и преминало в таен култ. Но друго зло, различно от това на Тиамат, събирало сила в земи, далеч от централните региони на Аркозия. Рано или късно, разширяващите се граници на адското кралство Бейл Турат, управлявано от тийфлинги и дяволи, щели да достигнат границите на Аркозия.

Сблъскали се и идеология, и култура, и амбиция. Не можело да се намерят никакви общи допирни точки между двете империи. Ако едната успеела, другата трябвало да падне. Войната била неизбежна. Тя дошла бърза и

свирепа, и продължила стотици години. Култът към Тиамат измъчвал Аркозия отвътре, отслабвайки я. Желанието на народа, да бъде свободен от адските окови, отравяло кладенеца на силата на Бейл Турат. Култът към Бейн² работел и в двете посоки, подклаждайки огъня на войната, докато крайните фракции лоялни на Мелора³, целели да доведат двете империи до падение. Горчивината засилвала крайната несъвместимост на характерите и нравите на двете нации.

Най-лошите им черти, довели непримиримите империи до разруха. Войските на Бейл Турат изсипали цялата си жестокост и зверства върху Аркозия. Много от преданите на Бахамут аркозианци, започнали да желаят повече отмъщението, вместо да защитават справедливостта. Кръвопролитните аркозиански походи срещу Бейл Турат подкопали основните вярвания и много идеалистични аркозианци започнали да се съмняват в тях, довеждайки до политическа нестабилност. Изтощението и липсата на ресурси, направило трудно управлението на Бейл Турат с желязна ръка в нейните основни провинции, което довело до бунтове.

Никой не отстъпвал, което можело да коства всичко и на двете империи. Златният и много драгонови лордове загинали. След смъртта на драгоновия император, някои побягнали за живота си, но без чест и слава. По-низшите лордове на Деветте Ада, обикаляли бойните полета, само за да попаднат в драгоновите нокти или да загинат при ударите на Аркозианските легиони. Това което не било унищожено в директна битка, се разпадало под ужаса на изглеждащата без край проклета война. Но накрая войната свършила, когато никоя империя нямала ресурси за борба. Когато прахта се слегнала и пушека се вдигнал, Бейл Турат и Аркозия вече ги нямало.

Злодеите от Бейл Турат, които не били хвърлени обратно в Деветте Ада се скрили сред развалините, а малкото останали драгонови лордове на Аркозия изоставили разрушенията, или се карали за останките на великата империя. Както тийфлингите, така и драконородните нямали друг избор, освен да изоставят своите земи и да търсят подслон някъде другаде.

Повечето днешни драконородни се интегрирали в смесени общества и живеят в земи, които не могат да обявят за свои собствени. Няколко клана,



и много драконородни самостоятелно се скитат в търсене на достойни каузи, или просто за богатство и лична слава. Всички продължават да благоговеят пред драконородния модел поставен, далеч в изгубените столетия на Аркозия, проправяйки си път, съобразно този висок личен образец... (край на Част I)

¹ Ератис – бог на цивилизацията, Йоун – бог на познанието и занаятите, Корд – буреносния бог, бог на битката.

² Бейн – зъл бог на войната и завоеванието.

³ Мелора – богиня на дивото и морето.

Няколко думи за автора



Крис Симс започва работа за малки d20 компании през 2003, след това се изявява като редактор с еднократен ангажимент в Wizards RPG R&D. Wizards най-накрая са заинтригувани от постоянните му статии, за да го вземат през 2005 като редактор на Майстори на дуела. От тук нататък, Крис пробива своя път в RPG R&D като редактор и най-накрая става дори проектант на истории. Неговото влияние се усеща в Monster Manual V, Тайните на Сарлона, Резюме на допълнителните правила, Наръчник по оцеляване в Еберон (благодарности на Логан!).



Дизайн и редакция
Дамян „Yann” Христов
<http://arkhosia.blogspot.com>