# **1. Основа мироздания**

В начале была Материя, погруженная во Тьму. Обладающая собственным сознанием, непостижимым для смертных, Материя существовала долгие миллиарды лет. Однако, подчиняясь своим желаниям и внутренним процессам, она разделилась на Тьму и Свет. Как и «матерь», они обладали сознанием и, по своему желанию, могли творить. Так Тьма породила Дьявола, а Свет – бога.

И новорожденные были равны между собой, пока одному из них не пришла в голову мысль создать новые игрушки. Так появились люди. И бог оставил «друга», ушел править новым миром, вобрав в себя Свет, став самим Светом.

Дьявол же хотел остаться на краю вселенной, один, в тишине и покое. Но Тьма не пожелала отставать и создала Мерзлоту, демонов и растворилась в нем. Теперь Он был Ее воплощением и мог управлять всем, что было когда-то подвластно Ей.

Таким образом, Тьма и Свет ныне существуют в виде телесных оболочек.

Вселенная есть единый организм, и как в любом организме одна клетка умирает и на ее место приходит другая. Все меняется и обновляется. То же относится и к Свету и Тьме. Однако они вечны, неизменны. Не бывает другого Света или другой Тьмы.

И все же одна из Провидиц, - старых уродливых ведьм, в свое время одаренных предвидением, - сказала: «И будет час, когда падут Ворота, и Стражи взвоют и ополчатся против Дьявола, и окропится кровью Его лед Мерзлоты, и будет сражен Он, а вместе с ним падет и бог». Никаких уточнений. С тех пор и бог, и Дьявол жили в вечном предвкушении смерти.

Ни одно пророчество нельзя понимать буквально, но в силу каких-то нелепых обстоятельств пророчество Ульфии истолковали, как есть. Пока, наконец, спустя несколько тысяч лет, смысл его не был раскрыт - не смерть ждет Дьявола и Бога, но смена телесной оболочки.

Но нет такого оружия в руках любой из рас, что способно причинить достаточный вред телам Темнейшего и Светлейшего. И зная могущество своих детищ, еще на заре мироздания, перед разделением, Материя создала Дар и Брехэвигкайт. Первое есть ее сгусток, способный существовать лишь в теле живого существа или в специальном сосуде. Второе и было тем сосудом, облеченным в форму меча.

Вне живого существа Дар не может существовать, поэтому во время перехода от одного избранного к другому кочует в телах животных. Поскольку воля и интеллект животных слабы, дар способен управлять ими. По сути, это вроде одержимости. Когда дар попадает в тело ребенка, он уже не контролирует носителя. Во-первых, он не может вмешиваться в процесс взросления; во-вторых, за время, проведенное в телах животных, он ослабевает; в-третьих, в этом нет необходимости.

До своего пробуждения, дар вообще никак себя не проявляет. Он находится в спячке до тех пор, пока не будет нужен. После пробуждения, он показывает себя лишь по воле хозяина и исполняет любое приказание. Однако человек может использовать дар во вред себе. Чрезмерное обращение к нему сведет с ума, попытка избавиться, не предоставив выход и нового носителя, - к увечьям или смерти.

Брехэвигкайт, будучи весьма могущественным сосудом, несет смерть всем врагам того, кто держит его в руках. Обуздать норов меча может лишь Избранный – человек, носящий в себе Дар. В летописях времен Перерождения есть описание его использования:

*«Единственная мысль о даре пробудила силу. Она белесыми струйками потекла по рукам в меч, сливаясь с его собственной. Эрнст увидел в своих руках что-то похожее на вулкан: среди черного дыма и клубков молний блестел раскаленный багровый Брехэвигкайт. Адреналин ударил в голову, боль забылась, и Эрнст один отчаянным ударом вонзил меч в ближайшего ангела.*

*Тот захрипел и попытался отступить, но избранный шагнул вперед и надавил на рукоять клинка. Лезвие легко прошло сквозь доспехи и плоть и проткнуло тело ангела насквозь. Раздался жутки предсмертный вопль, и воин Рая вспыхнул, как сухая ветошь, опав к ногам Эрнста горсткой пепла.»*

Летоисчисление ведется от Первого Прихода – времени, когда первые люди ступили на земли, тогда еще принадлежавшие эльфам и гномам.

# **2. География мира**

## **Смертный мир**

Основное место действия – Нимлис – небольшая страна в относительном центре континента. После смерти старого короля в ней развернулась междоусобица, и Нимлис пришел в упадок. Единственными спокойными провинциями пока остаются Урван и Хортиция – ими управляют влиятельные дворяне, которые используя собственные ополчения и части регулярной армии, способны сдерживать мятежи.

На западе, вдоль хребта Искет, проходит граница с Аркхарией – страной кочевников. Аркхарцы нападают на все селения, до которых только могут достать, не попавшись на глаза военным силам Нимлиса, а в настоящее время их отсутствие играет им на руку, так что они заходят все глубже и глубже.

В нескольких лигах от побережья, по тому же хребту Искет, проходит граница с Варкарией – страной гордой расы варкаров. Соседство мирное, но напряженное: будучи воинами по природе, варкары вспыльчивы, хотя и не ведут войн «без причин».

На севере проходит граница с Великой Империей Аллерлетцен – Последним Оплотом. Будучи самой большой и самой северной страной континента, Империя имеет огромную военную мощь и большое влияние на соседей, однако, старается не развязывать конфликты и не лезть в дела других стран без надобности. Это объясняется тем, что размеры и географическое положение Аллерлетцена требуют большого внимания к внутренней политике. Абсолютная монархия, подкрепленная сильной армией и институтом полиции, вполне справляется с задачей, хотя, конечно, полностью избавиться от мятежей и проблем невозможно.

Хорошим примером тому служит Хельауслеферн – бывшая провинция Империи, ныне же самостоятельная страна, населенная по большей части некромантами с Темным Ковеном во главе. Два города, соединенные горным трактом, и пять-шесть разрозненных поселений ютятся вокруг хребта Дракенкамм, увенчанного пиком Дракенклау. Когда Темный Ковен подал прошение Императору об отсоединении Хельауслеферна от империи, тот не стал возражать: спорить с некромантами не хотелось, а с маленькой провинции нечего было взять. Столицей нового государства стал Тотесмер, больший из двух городов. Ковен предложил крестьянам остаться, что они и сделали, ведь идти было некуда, да и власть некромантов демократичнее императорской. Находится на границе Аллерлетцена и Нимлиса.

На востоке Нимлис граничит с Ивелетом – страной рас «другой крови» - эльфов и гномов (они же карлики). Не имея четкого происхождения, обе расы неоднократно подвергались гонениям в прошлом и сами нападали на людей и варкаров. Однако вот уже полторы тысячи лет конфликтов нет: каждый предпочитает жить своей жизнью и не вмешиваться в дела соседа. Небольшая миграция в обе стороны, торговля, формальные военные союзы – в остальном же расы стараются не пересекаться.

На юге Нимлис выходит к Великому Морю, судоходство в стране развито довольно хорошо – торговые суда ходят и в Ивелет, и в Варкарию, и в земли за морем.

За Великим Морем лежит еще одна земля. Большую ее часть занимают степи и пустыни, опаленные солнцем. Из нее происходят племена орруков – воинственной расы, настроение которой меняется по щелчку пальцев. Из этих же земель пришла часть нежити и зверей.

Восточнее земель орруков находятся Черные острова – выжженный вулканами архипелаг, на котором расположилось племя кадалов – странных гуманоидов с признаками рептилий.

## **Ад**

Весь Ад располагается на пустынной равнине – Турне. Большая часть Турна отведена под пастбища для скота и земледелие, густо населена в основном его центральная часть. По все периметру равнины, служа одновременно границей и «природным» укреплением, тянется Топь – огромные гнилые болота, скрытые плотным пологом тумана. Через них ведет лишь одна тропа, постоянно меняющая место и открывающаяся лишь званым или незваным, но желанным гостям.

В центральной части находятся город-крепость Дьявола, в которой располагается резиденция собственно Правителя Ада, его Совета, а так же основные части Легиона, ремесленники, торговцы и проч. В двадцати минутах верховой езды от крепости лежит Мерзлота – обнесенная стеной и запертая Воротами ледяная пустыня, где томятся вмерзшие в лед души грешников. Ворота – искусная работа карликов – впускают в Мерзлоту, но не выпускают, и выйти из них могут лишь Дьявол и высшие демоны – его Совет.

## **Рай**

Белоснежная Долина в некоторой степени повторяет устройство Турна, с тем отличием, что вместо голых пустырей ее покрывают леса, сады и реки. Над ней, паря в воздухе, возвышается серебром стен и золотом шпилей Вечный Город. Город служит резиденцией бога и ангелов. Больше о территории Рая почти ничего неизвестно.

# **3. Расы**

**Люди.**Вера людей довольно Восемьдесят процентов ученых либо на всю жизнь отправляются в темницу, в руки заплечных дел мастеров, либо на костер. Их объявляют еретиками и приспешниками Дьявола, отдельный орган церкви – инквизиция – занимается отловом «ведьм» и «колдунов». То, какими методами они пользуются и какими критериями руководствуются, заслуживают отдельной главы в книге самых ужасных и темных человеческих измышлений.

проста и изобилует догмами, ограничениями и осуждением. Они верят в единого Бога, который создал весь мир. В его честь возводятся помпезные храмы, но если святилища Великой Матери у эльфов служат для подчеркивания ее красоты и доброты, у людей церкви нужны для подчеркивания ничтожности человека перед Богом. В церковных книгах можно найти великое множество притчей, историй и сказаний, описывающих, как и за что карает Бог.

Любое действие, которое в книгах не имеет отношение к добродетели, считается грехом. Даже самые безобидные вещи, вроде крепкого словца, когда случайно ударишься о стол, надлежит искупить покаянием и молитвой. Нет ничего удивительного в том, что от основной церкви частенько откалываются секты совершенно разной направленности: от безобидных отшельников, уходящих в леса, до воинственных рыцарей Бога, ставящих перед собой цель привести в истинную веру весь мир.

Религия плотно вплелась в жизнь людей. В священных книгах на каждый случай есть указания, как нужно действовать. Все регулируется до мелочей, даже то, как правильно нужно совокупляться супругам, чтобы женщина успешно забеременела и родила. Есть объяснение всему: и дождю, и снегу, и тому, почему все предметы падают вниз, даже если их высоко подбросить. При подобном положении дел наука развивается крайне медленно. В то время как дворфы уже изобрели паровые установки, люди только-только освоили мореплавание и вышли за пределы северного континента.

Хотя Дитю Света, который и является Богом в понимании людей, не очень нравится положение дел, оно мало как влияет на это. Истовая вера такого количества индивидов подпитывает его существование, и пока это так – волноваться не о чем.

Даже государственный строй человечества иллюстрирует религиозные верования. Во главе каждой человеческой страны стоит король или император, чья фигура символизирует Бога. Власть правителя дана свыше и непреложна, любое оскорбительное или насильственное действие против этой власти или самого короля – есть богохульство. Все это закрепляется законодательно.

У правителя есть свои «ангелы»: огромная свита разнообразных министров, чиновников, глав различных ведомств и так далее, и тому подобное. Они избираются самим королем, потому их власть также считается божественной. Те в свою очередь подбирают себе подчиненных на более мелкие должности, и, очевидно, вся вертикаль власти является богоизбранной.

Церковники стоят обособленно. Они не подчиняются основной власти, а Патриарх в каждой стране стоит выше светского правителя. Только священнослужители имеют право проводить обряды, заниматься наукой (в определенных рамках)

## **Варкары**

Вторая по числу представителей раса. Гордые воины ведут преимущественно кочевой образ жизни, хотя города в Варкарии есть, например, столица – Диугур, Город Коганов. У варкаров хорошо развито скотоводство, воинское ремесло, медицина, кузнечество и шахтерское дело. В меньшей степени развито земледелие, гончарное искусство и прочие прикладные ремесла. Варкары живут в согласии с природой, неукоснительно следуют кодексу чести (хотя случались прискорбные исключения, к примеру, уничтожение бастарда предыдущего когана), не возятся с безнадежно больными и раненными, однако, если сородича можно вылечить, они прилагают все усилия для этого.

Варкары недолюбливают людей, считают их слабыми, слишком чувствительными и безвольными. Не смотря на военный союз с Аллерлетценом и Нимлисом, а также налаженные торговые отношения, встретить варкара среди людей почти невозможно – как только все дела переделаны, воины стараются как можно скорее вернуться в родные степи и предгорья.

Хотя варкары имеют вполне человеческий вид, их сложно не узнать. Они гораздо выше: взрослый имеет рост от 2 до 2,2 метров. Кожа от природы голубовато-стальная, но из-за постоянного нахождения в перегонах по степям обычно загорелая, хотя цвет отличается от обычного человеческого загара – он светлее и имеет приятный стальной отлив. Отличительной чертой этой расы является то, что все они двуполы.

Варкары мускулисты, широкоплечи. Как правило имеют стройной телосложение, но есть и более ширококостные: кузнецы, старые воины, шахтеры. Их темперамент довольно сложен: холодный расчет соседствует со вспыльчивостью, но они прекрасно умеют держать себя в руках, считая, что распылять силу в глупой перебранке недостойно настоящего воина. Они не прочь выпить и повеселиться, но никогда не напиваются до беспамятства.

В зависимости от профессии и социального статуса варкары получают различное образование, но все прекрасно владеют оружием. Предпочитают легкое – мечи, сабли, копья, луки и арбалеты – с ними довольно просто управляться сидя на коне. Топоры, секиры, булавы и тому подобное считают громоздким и неудобным, но при необходимости могут управляться и с ними.  
 Верования варкаров не намного сложнее, чем у орруков. Однако у них нет единого бога, вместо этого существует Пантеон. Главой пантеона является Брадхели – двуполое божество, мать-отец всего мира. Оплодотворив саму себя, Брадхели породил Атхели, Гунхели, Сархели и Колхели – землю, воду, воздух и огонь. Они в свою очередь родили множество мелких божеств: Атхели родила духов гор и растений, от Гунхели пошли духи рек, озер, морей и дождей, Сархели произвел на свет ветра, а Колхели – солнце, луну и звезды. Их союзы также давали потомство. Так, от союза Гунхели и Сархели родились бури, снег, холод и дождь, а от союза Атхели и Колхели - металл.

Хотя у варкаров есть большие города, например, столица их земель – Диугур, город Коганов, они большую часть времени проводят в кочевьях. Каждая община поклоняется одному из четырех сыновей-дочерей Брадхели, однако, даже их жрецы, сахеры, неспособны использовать магию света, тьмы или силы изначальной материи. Варкары – единственная раса, способная обуздать и направить в нужное русло хаос. Предки их пришли в земли на западе северного континента, туда, где было больше всего испорченных источников материи, им пришлось приспосабливаться к нестабильному и постоянно меняющемуся миру вокруг. В результате они изменились, приобрели черты искаженных и научились использовать хаос в своих целях.

Увы, Дитя Света увидело это слишком поздно, когда дороги назад уже не было. И с тех пор варкары находятся под покровительством Дитя Тьмы. Не трудно понять, что Брадхели – это само Дитя Тьмы, а его порождения – это демоны. Варкары считают, что вся нежить когда-то была либо кем-то из их рода, либо недоношенным потомством кого-то из Хели. И в том, и в другом случае, Брадхели отвернулся от них, поскольку они были слишком слабы волей и телом, тщедушны и бесполезны. Дабы избежать этой участи варкары постоянно укрепляют себя и духовно, и физически.

Покровительство Дитя Тьмы сильно сказалось на их ритуалах. Каждые пятнадцать ночей племя приносит в жертву одному-одной из сыновей-дочерей Брадхели десять овец и пять быков, а в первый день весны – самого младшего ребенка. Последний должен будет помогать Брадхели и его потомкам возродить мир после зимы.

Другие расы относятся к варкарам, как к выродкам и отщепенцам. Хотя эта неприязнь прикрывается презрением к варварским обычаям, «уродливой» и «неправильно» физиологии, действительная причина лежит в природе варкаров. Тьма противна созданиям Света, враждебность к ней зашита в подсознании так же, как необходимость дышать. Лишь кадалы, последними из всех рас вступившими в контакт с варкарами, смогли понять, в чем проблема. Впрочем, это никак не повлияло на их взаимоотношения.

За долгие годы варкары привыкли к бесконечной войне со всем другими расами. Из-за этого их общество стало глубоко милитаризированным. Во главе стоит Коган – правитель-правительница всего государства. Он-она является в первую очередь главнокомандующим армии и уже потом – властителем. Когану подчиняются около пятнадцати генералов, которые также являются его-ее советниками и высшим органом власти. Далее идет обычная лестница из военных чинов, которые исполняют все необходимые функции: издают законы, проводят суды, несут стражу и прочее, прочее, прочее…

Поскольку все государственные служащие – в первую очередь военные, система организована строго, с полным соблюдением субординации и непреложной истиной «приказ сначала выполняется, а только потом обсуждается». Нет ничего удивительного в том, что при таком положении дел, случаются кризисы управления. В таком случае все решается по законам военного времени: тот, кто отдал распоряжение, повлекшее за собой проблемы, казнится.

## **Дворфы**

Дворфы низкорослы, мускулисты и широкоплечи. Каждый из них – хороший воин, отличный кузнец и прекрасный шахтер. Хотя большая их часть живет в Ивелете, поселения гномов можно встретить в любых горах. Уходя в глубины породы, они обустраивают подземные города, которые служат одновременно и шахтами, и кузнями, и домами, и перевалочными базами для дворфийских караванов, и торговыми центрами.  
   
Дворфы всегда были и остаются прожженными материалистами. Пожалуй, это единственная из всех рас, которая не поклоняется никому и верит лишь в силу рук и ума. Самым ценным для дворфа в его жизни является его молот, его броня и его деньги.

Во времена, когда Предки ушли в глубины гор и построили первые шахты и подземные города, не было ничего важнее возможности покупать у тех, кто остался на поверхности, зерно и овощи. С тех пор мало что изменилось. Чем больше у тебя денег – тем больше свежей, полезной и разнообразной еды ты можешь себе позволить. Все просто. Не говоря уже о том, что на те же самые деньги можно купить оружие, броню, ювелирные изделия, и прочее, прочее, прочее..

Дворфы верны этим простым истинам, а потому магия, колдовство – как бы это ни назвать – для них что-то из разряда глупых игрушек и занятие «не достойное почтенного дворфа». Однако это не мешает им накапливать знания, изобретать все новые механизмы, вещества и оружие. Их жажду знаний вполне описывает их собственная поговорка: «Дворф, который мало знает, ничем не лучше дворфа, у которого нет денег». В каждом поселении есть огромная библиотека, которая занимает до десятой части всего комплекса административных построек.

Хотя дворфы не используют магию света напрямую, они, сами того не осознавая, используют силы, сходные с магией кадалов и орруков. Они верят, что вещь, созданная со всем вниманием и заботой, будет служить дольше и лучше, чем вещь, которую делали как одну из многих. Поэтому и обычное корыто, и сложный механизм подземного бура, дворфы мастерят одинаково усердно, тщательно и со всем своим умением. Этот народ живет глубоко под землей, в горах, где концентрация свободной материи выше, поэтому достаточно даже такого просто волеизъявления, чтобы она сразу же принимала форму.

Структура общества дворфов достаточно проста, но и несколько запутана для чужаков. Все дворфы поделены на несколько больших Кланов, по месту поселения. Например, в том же горном хребте, где находятся горы-сестры Анная и Ларная, живет Клан Най, «клан огня», а южнее, в Буйных Горах, расположился Клан Дракир, «клан железа». Кланы сотрудничают друг с другом, но нередки и стычки между ними. Чтобы регулировать взаимоотношения, они создают представительства у соседей, и к тому же из самых больших и успешных Кланов выбирают нескольких уважаемых дельцов, которые входят в межклановый совет.

В каждом Клане есть правитель – Тан. Он возглавляет армию клана, принимает прошения от жителей поселения и тому подобное. Тану подчиняется Совет Молота, Совет Слова и Совет Мудрости.

Совет Молота включает в себя высшие чины стражи, армии, секретных служб и министерств. По сути, это главный орган исполнительной власти. Совет Слова – это законодательная власть. Только он может издавать какие-либо указы в пределах Клана, даже Тан не обладает полномочиями для этого. Впрочем, у Тана есть право вето, но использовать его он может только один раз за собрание Совета, поэтому прежде чем высказаться против указа, ему приходится очень хорошо подумать.

Совет Мудрости – это верховный суд Клана. В него обращаются либо самые состоятельные члены общества (крупные торговцы, высокие чиновники и высший офицерский состав), либо те, кто не был доволен решением судов, расположенных в разных частях поселения.

Что нужно отметить отдельно, так это то, что несмотря передачу титула Тана по наследству, Совет Молота на свое усмотрение может сместить правящего вождя с трона и назначить регента. Хоть это и возможно, происходило такое лишь дважды за всю историю дворфов.

Первый раз правом сменить властителя Совет Молота воспользовался во время правления Даграна Кровавого. Он был крайне жесток по отношению и к своему народу, и к чужакам. Совет Молота был составлен из единомышленников Даграна, потому указы издавались лишь угодные ему. В результате практически остановилась торговля с внешним миром, ограничиваясь только закупками самого необходимого продовольствия. За нарушение регламентирующих это указов стражам предписывалось на месте казнить виновного.

При невыясненных обстоятельствах из двадцати дворфов, входивших в Совет Молота, скоропостижно скончались одиннадцать. Их место тут же заняли противники Даграна. Имея большинство голосов, им удалось сместить окончательно обезумевшего Тана, заточить его и его приспешников в темницу. Пустующий трон занял Пит, позже прозванный Избавителем.

Второй раз Совет Молота сместил Брока Немощного. Когда эльфы решили вернуть себе часть равнин у южных подножий Буйных Гор, война коснулась и дворфов, обитавших там. Враг был уже почти на пороге, требовались решительные действия по обороне границ Клана, но Брок, запершись в своих покоях, не отдавал никаких приказов. Ни его семья, ни приближенные, ни дворцовая стража не могли пробиться к нему и даже поговорить. Когда же мастера огня взорвали двери королевской опочивальни, оказалось, что все это время Тан трясся от страха и судорожно собирал самые ценные вещи, чтобы сбежать. Совет Молота единогласно вынес решение о его смещении, регентом стал его отец, Браги Железнорукий. Во главе с Браги, дворфы отбили атаку людей и вступили в союз с эльфами, сумев вернуть тем земли от побережья Великого моря до лесов восточнее Буйных гор.

В обществе дворфов классовое неравенство резко бросается в глаза, однако, оно не вызывает ни у кого возмущений и недовольств. Каждый дворф понимает, что чтобы подняться, нужно долго постигать механику, алхимию, шахтерское дело, не упуская при этом и философию, историю, экономику и прочие гуманитарные науки. Только тот, кто много знает, может успешно вести дела и получать больше денег. К тому же дворфы понимают и то, что без простых рабочих дела не делаются. Один мастер все не построит, ему нужны подмастерья, которые будут раздувать огонь в горне, ковать гвозди и скобы, носить воду для закалки и все прочие мелкие дела, пока мэтр сосредоточен на создании чего-то грандиозного.

Дела большого мира гномов волнуют ровно настолько, насколько это нужно, чтобы понять, по какой цене отдавать металл, уголь, камни и редкие подземные растения, а по какой – брать зерно, муку и прочий провиант.

На поверхности встретить гнома редко, но можно. Это либо преступники, убежавшие из-под наказания, либо вольные торговцы, не привязанные к клану. Первые и здесь остаются вне закона, становясь бандитами или наемниками. Вторые носят статус посредников, помогая клиентам контактировать с исполнителями и кланам между собой.

## **Эльфы**

Эльфы редко выбираются из Ивелета. Надменные и статные, они преуспели в гуманитарных науках, искусстве и ворожбе. Живут они обособленно, с людьми торгуют только произведениями искусства, при этом исключительно продают.

К гномам относятся крайне брезгливо, считая их «неотесанными дикарями», хотя активно покупают у них драгоценные металлы и камни. Демонов и ангелов хорошо чуют, даже под маскировкой. И тех, и других обходят как можно дальше: первых – из страха, вторых – из уважения.

Земледелие и скотоводство у них развито не очень хорошо, но, при их довольно скромных потребностях, этого более чем достаточно. Они являются самой малочисленной расой и стараются держаться вместе. Три города Ивелета полностью заселены эльфами, другие же города страны они перебираются лишь из необходимости или по делам любовным.

В обществе эльфов нет ярко выраженных слоев. При разделении полномочий и власти, общение не зависит от статуса. Потому конфликты между эльфами редки и быстро решаются.

Воинское ремесло эльфы тоже возвели в ранг искусства. При их кажущейся слабости и «эфирности», они прекрасные фехтовальщики и ассасины. Легкость, гибкость и ловкость позволяют им незамеченными проникать на самые охраняемые объекты и быстро уходить в случае тревоги. Тем не менее, своим мастерством они пользуются редко, считая, что убийство должно быть мотивировано чем-то большим, чем просто деньги.

В открытом бою предпочитают легкие мечи или улаксы (нож с обратным хватом и лезвием идущим вдоль руки). На заказ же берут с собой короткие кинжалы, которые можно спрятать в рукав или сапог, иглы и метательные звезды.

Магия эльфов проста, но изящна и направлена в основном на создание иллюзий и гипноз.  
  
 Верования эльфов, пожалуй, самые поэтичные из всех. Они поклоняются Великой Матери, которая произвела на свет весь мир и выбрала их своими любимчиками. Эльфы используют силы Света, считая, что через них струится сила Великой Матери, ее изгоняющая мрак и скверну любовь. В ее честь воздвигаются храмы невероятной красоты и архитектуры, великолепные статуи белого и розового мрамора, на зданиях создаются барельефы и лепнина с ее образом.

Все это отражается и в их общественной структуре. Ими правит королева, которую считают инкарнацией Великой Матери. За свою жизнь, то есть за весь срок своего правления, королева должна произвести на свет трех детей, символизирующих любовь Великой Матери, ее мудрость и ее красоту. Если по каким-либо причинам королева не может родить, она добровольно принимает клеймо и уходит в изгнание, ибо богиня отвернулась от нее и покинула ее тело.

Женщины в обществе эльфов имеют особый статус. Они не могут заниматься тяжелым трудом – только наукой, искусством и государственными делами. Родители, а потом муж создают такие условия, при которых эльфийка может рожать как можно дольше. Если она бесплодна от рождения или становится таковой по каким-либо причинам, она отправляется в монастырь, где всю оставшуюся жизнь просит у Великой Матери милосердия, дабы обрести возможность родить.

Мужчины же занимаются ремеслами, земледелием, скотоводством – все тем, чем нельзя заниматься женщинам. Но они могут также заниматься и «женскими» профессиями. Если в семье нет ребенка из-за мужчины, то жена вправе выбрать партнера и родить от него, хотя при этом семья не разрушается.

В целом, государственный строй эльфов ничем не отличается от обычной монархии. У королевы есть советники, министры, главы различных ведомств, но она всегда является главной властью.  
 Эльфы живут очень долго и не сильно нуждаются в продолжении рода. Для них это больше атрибут веры, нежели физическая необходимость. Поэтому в их обществе распространены однополые отношения, в равной мере между мужчинами и между женщинами. Браки заключаются, как правило, символические, а действительно любовные отношения проходят на стороне. В каком-то смысле, такое даже поощряется, несмотря на стойкое правило, что хотя бы одного ребенка нужно иметь.

Конечно, есть и не довольные таким положением дел, в обе крайности. Кто-то утверждает, что однополые связи – это грех и святотатство, а детей нужно как можно больше, ибо это угодно Великой Матери. Другие наоборот, заявляют, что Великая Мать не нуждается в таком количестве «внуков», и жить надо лишь в свое удовольствие. И тех, и других в обществе недолюбливают, считают сектантами и частенько стараются изолировать.

Как бы то ни было, в какой-то момент эльфы начали страдать от перенаселения. Это породило череду серьезных эпидемий и голода, стало причиной нескольких войн. В итоге, численность народа сократилась на две трети. Уцелевшие перебрались как можно дальше на восток северного континента, где были еще неосвоенные территории. Правившая тогда королева, Эфиарель, издала указ о том, что в семье не должно быть больше одного ребенка. Это решило проблему перенаселения. Хотя численность эльфов, так и не была восстановлена в прежних объёмах.

## **Орруки**

Орруки живут за Великим Морем, под палящим солнцем. Они воинственны, диковаты, в каком-то смысле даже туповаты. Однако такая характеристика, данная первыми достигшими их земель людьми, не очень вяжется с развитыми технологиями изготовления оружия, в том числе и огнестрельного (**см. примечания**).

В общем, внешность орруков можно описать так: коренастые, ширококостные, мускулистые. При общей «человечности» фигуры, руки пропорционально несколько длиннее, корпус наклонен вперед и вниз, отчего они кажутся сутулыми и сгорбленными. Лицо похоже на человеческое, с немного выступающей нижней челюстью, приплюснутым носом и глубоко посаженными глазами. Верхние и нижние клыки удлинены, у старых орруков могут выступать над губами, у более молодых – вполне помещаются во рту.

Орруки растут всю жизнь, порой достигая высоты трех метров, а физическая сила их настолько велика, что они могут поднять коня с всадником и бросить его.

Орруки прагматичны, подозрительны и всегда доверяют только себе. Несмотря на постоянные конфликты между собой, в случае необходимости способны объединиться и проводить крайне эффективные операции, хотя их тактика довольно прямолинейна. К другим расам относятся скептически: «лад» (люди) считают слабыми, «арров» (варкарцы) недолюбливают за излишнюю любовь к верховой езде, «прикеров» (эльфы) вообще не переносят (и спиной не поворачиваются), «карлов» (Дворфы) считают слишком маленькими для настоящих воинов.

Будучи расой «другой крови», орруки гораздо старше людей, варкаров, эльфов и гномов, потому их технологии, хоть и грубы, более совершенны, потому остановить их удалось лишь военной хитростью. Война завершилась вничью и, по обоюдной инициативе, был заключен мирный договор и торговый союз. Расы начали перенимать технологии друг друга: народы «до моря» получили примитивное огнестрельное оружие – но только в качестве товара, орруки – более качественный металл и более бытовые ремесла.   
 Верования орруков примитивны и не наполнены ничем «возвышенным», как у многих других рас. Орруки считают, что внутри земли спит огромный зверь, Шадрак. Горы – это отростки его спинного гребня, реки – часть его жил, море – его сердце, растительность – его щетина, гром – его храп, извержения вулканов – его гнев, дождь – его слезы, солнце и луна – два его глаза, которые следят за миром, а молнии – отсветы этих глаз, как и вулканы, несущие гнев.

Их колдовство, как и у кадалов, основывается на формирующем материю волеизъявлении, но для орруков это прежде всего просьба к Шадраку. Когда угрунн хочет сотворить что-либо, он обращается к Великому Зверю, прося его помочь в деле. Шаманы искренне верят, что он любит орруков и благоволит им, поэтому всегда исполняет желаемое. Однако во время извержений и гроз угрунны не колдуют, потому как Шадрак гневается, а значит, может отвергнуть просьбы и наслать на наглецов проклятье. Во время дождя без грозы они приносят Зверю жертвы, устраивают у алтаря пиршество и всегда оставляют у входа в шатер флягу с брагой, чтобы Шадрак развеселился и не лил слезы слишком долго.

Когда на Стигию пал осколок Айгне и разразилась катастрофа, орруки посчитали, что Шадрак пробудился от сна и ворочается, пытаясь вылезти из-под земли, а когда волнения утихли – что он вновь уснул. Так же они объяснили и катастрофу, связанную с рождением Дитя Света и Дитя Тьмы. Наученные этим опытом, угрунны через поколения сохранили в сказаниях и летописях песни о том, что однажды Шадрак вновь проснется, но в этот раз он не уснет, пока не разрушит стесняющую его оболочку и не вырвется наружу. Тогда наступит конец этого мира и начало нового, который Великий Зверь создаст заново, очистив от ужасов Пасти Зверя и сделав более пригодным для жизни.

Пастью Зверя орруки называют разразившийся после войны с кадалами у хребта Айгдул магический катаклизм. Этот огромный водоворот из сплетений хаотичной и упорядоченной материи с каждым столетием становится все шире и мощнее, а его недра исторгают из себя полчища уродливых и опасных форм. Эта искаженная жизнь расползлась по всему Дунхайму и даже частично расселилась на близлежащие земли, куда смогла доплыть или долететь. По мере своих сил орруки очищают свои земли от них, и, пока что, им удается держать ситуацию под контролем. Но только пока.

Орруки считают, что Пасть Зверя – это отражение кошмаров Шадрака, то, что он видит в своих снах. Угрунны говорят, что «ящерицы» потревожили его сон, пробудили в его разуме картины ужасов, которые могли бы быть в мире без его охраны. Но даже Великий Зверь не может контролировать свои сны, поэтому кошмары и рвутся наружу.

Угрунны вообще играют большую роль в жизни орруков. Они хранят мудрость предков, сказания и песни ушедших лет. К ним идут за советом и помощью в трудный час. За ними решающее слово на совете племени. В одной общине всегда есть несколько угруннов: старший и два-три его ученика. Когда учителю приходит время умирать, он выбирает, кто из учеников останется в племени, а кто уйдет в странствие. Первый занимает место старшего, а второй ходит от общины к общине, делясь своим опытом с другими и набираясь знаний у них. Странствующие угрунны служат связующим звеном между кочевьями орруков и, возможно, их роль даже важнее, чем у тех, кто всегда остается в одном племени.

Хотя угрунны и вносят решающий голос на совете, в остальное время они все равно подчиняются приказам вождя. Он глава всего племени, а значит, все должны его слушать. Вождь одновременно является и военачальником, и судьей, и главным купцом в общине. Угрунны лишь дают ему наставления, но вне совета племени решение всегда остается за вождем.

Элитной стражей вождя является хардрук – самые опытные и сильные войны. Чтобы заслужить честь войти в хардрук, оррук должен не только проявить себя на поле боя и поучаствовать не в одном десятке сражений, но и быть мудрым и справедливым. На время отсутствия вождя в племени и после его смерти до избрания нового, его роль исполняет старший по возрасту из хардрук. Нередко его же вождем и избирают.

Непосредственно хардрук подчиняются кардрар. Это основные военные силы племени, в их задачи входят охрана стоянок и поселений, соблюдение порядка внутри самой общины и прочее в этом же духе. В кардрар есть своя строгая иерархия. На самом верху стоит отряд воинов, которые имеет столько же опыта, что и хардрук. Как правило, они либо отказываются от вступления в почетную стражу, либо ждут своей очереди, когда кто-то из нее скончается. Они образуют «совет тысячи», Сур Тарри. Этот совет назван так, поскольку каждый его член командует десятью сотнями воинов.

Командиры сотен образуют Сур Ри – совет сотни. Они хорошо знают тактику, но управлять тысячью воинов пока не готовы. В каждой десятке воинов есть лидер, они образуют Сур Тар – совет десяти. Также отдельно есть воины, умудренные опытом, но неспособные сражаться по той или иной причине. Они формируют Сур Гарт – совет наставников. В их обязанности входит подготовка молодого поколения воинов для вступления в кардрар, они делятся опытом и знаниями с командирами, помогают составлять планы сражений.

В остальном обществе нет четко выраженной иерархии. У ремесленников есть ученики и подмастерья, у торговцев, земледельцев, скотоводов и прочих есть помощники, но сложно выделить какие-либо слои населения, как, к примеру, у кадалов. Орруки озабочены своим выживанием больше, чем накоплением материальных богатств. Деньги нужны им только для торговли вне племени. Внутри же процветает натуральный обмен. Хороший топор можно выменять, например, на трех овец. Если топор приходится покупать у кузнеца из другого племени, то за него нужно будет отдать сто-сто пятьдесят тхарм.

Единственным товаром, который не продается и не покупается, являются эйберы. Они очень многочисленны, их достаточно просто разводить. Хотя они довольно большие, им не требуется много еды и воды. К тому же, эйберы способны питаться всем, что попадет под руку. Пастухи дают животное всем, кто просит, за исключением только той группы эйберов, которая обучается для кавалерии. Взамен пастух может прийти в любой дом и либо попросить еды, либо взять какую-либо утварь, инструмент или оружие.

У орруков нет централизованной власти, у каждого племени свой вождь и свое войско. Когда нужно объединить усилия, вожди племен устраивают «совет всех земель», Сур Ог Рарг. На нем решают, как нужно действовать, какое племя какую роль возьмет на себя и сколько сможет дать воинов, и прочее в том же духе. За советом вождей наблюдают угрунны – «совет Шадрака», Сур Шадрак. Они следят за тем, чтобы древние законы соблюдались, а вожди не забывали то, зачем они собрались.

Несмотря на все беды, орруки все так же сильны и едины.

## **Кадалы**

С самых древних времен, когда жизнь на Стигии только обрела разум, кадалы верили в единого творца мира, в Айгне. Сама эта сущность являлась кадалам, делилась с ними тайными знаниями и оберегала избранный народ. Когда Айгне изгнало Хуллус и, истратив все свои силы, распалось на части, один осколок пал в моря Стигии, а позже течения принесли его к Черным островам. Там он находится по сей день.

Вера кадалов не изменилась за долгие столетия, она так же крепка, как и в самом начале. Хотя многие из них никогда не видели осколок бога, они знают, что он существует. Избранные саолланы, явившие необычайную силу воли и могущество, удостаиваются чести занять пост в Храме Вечного Света, подле Айгне. Их называют Ан Сагарт – «ребенок бога». Ан Сагарт – высшее звание, которое может получить кадал, и даже правители Островов, лиарноры, стоят ниже верховного жречества.

Храм Вечного Света охраняется войнами, которых готовят отдельно от всех прочих сил кадалов. Страж бога, Ан Тайт – это идеальный воин. Он быстр, силен, обучен тактике и стратегии, нередко именно из Ан Тайт избираются высшие военные чины на время боевых действий. Для Ан Тайт введено множество дисциплинарных ограничений: им запрещено пить, заводить вообще какие-либо близкие знакомства вне ордена, в том числе они не могут иметь семью. Их забирают у родителей в возрасте пяти лет, когда ребенок уже может ходить и разговаривать. С этого момента жизнь Ан Тайт состоит лишь из тренировок, учебы и службы на посту у Храма Вечного Света.

Непосредственными подчиненными Ан Сагарт являются Ан Феар, любимцы бога. Это саолланы, занимающие посты советников лиарнора, старших учителей в схолах, верховных архивариусов и прочие высшие посты общества кадалов. Ан Феар, как и все другие саолланы, не подчиняются основной власти и имеют особый статус. Они могут быть осуждены лишь Ан Сагарт, а привести в исполнение приговор могут лишь Ан Тайт. Всех прочих саолланов называют Ан Агад – слугами бога.

Саолланы пользуются в обществе кадалов особым статусом, но они не являются кастой в прямом смысле этого слова, так как любой рожденный ребенок может открыть в себе дар и войти в круг Ан Агад или попасть в Ан Тайт, если его сочтут пригодным. К их чести, стоит сказать, что они никогда не злоупотребляют своим положением и не руководствуются честолюбием. Для саолланов главное целью в жизни является познание мира и собственной силы и служение Айгне.

Остальное же общество кадалов поделено на Круги Послушания. Вне зависимости от происхождения, в возрасте десяти лет ребенка отдают в руки семье из самого низшего Круга, называемого Кругом Земли. В него входят, по сути своей, крестьяне: земледельцы, скотоводы, начинающие ремесленники. С этого момента он вынужден самостоятельно прокладывать свой путь в более высокие Круги.

Над Кругом Земли в иерархии находится Круг Воздуха. В него входят учителя, младшие архивариусы, мелкие торговцы, более искусные ремесленники, младшие военные чины. Еще выше расположен Круг Дерева. Попасть в него могут средние и крупные торговцы, средние военные чины, искусные ремесленники и подобные им. Высшим же кругом является Круг Солнца. Ему принадлежат правители островов, высшие гражданские и военные чины, самые крупные ученые, главы торговых гильдий.

При кажущейся справедливости, подобная система имеет ряд недостатков. Границы Кругов крайне размыты, особенно для ремесленников, торговцев и ученых. Они могут годами находиться на границе Кругов и так и не перейти в более высокий. Попытки установить какие-либо регламенты каждый раз оканчивались неудачей, постоянно находились недовольные тем или иным положением в них.

Кроме того, Аг Табхарт, длань дающая, - орган власти, решающий вопросы о повышении статуса того или иного кадала в обществе, довольно часто меняет процедуру рассмотрения прошения. Из-за подобного сумбура, в Аг Табхарт крепко засела коррупция. Многие богатые семьи платят за то, чтобы их отпрыски как можно скорее вернулись в соответствующий Круг, в родной дом. Вне всякого сомнения, подобное положение дел порождает недовольство в обществе.

Хотя уличенных в коррупции членов Аг Табхарт казнят, а тех, кто прошел повышение с их помощью, возвращают в Круг Земли, расслоение общества стало слишком заметным, и даже при всех видимых заслугах пробиться хотя бы в Круг Воздуха для простого обывателя стало делом трудным, а порой даже невыполнимым. Круги больше напоминают касты, закрытые для посторонних, нежели статус, даваемый за заслуги.

В прочем, история знает и более справедливые времена. В 631 году от Сошествия лиарнор Фешшельвех издал указ, регламентирующий работу Аг Табрахт. В документе было сказано, что в процессе принятия решения чиновники обязаны опросить двадцать кадалов, так или иначе знающих претендента на повышение. Если каждый из опрошенных подтверждал возможность повышения, то оно проходила незамедлительно. Если же хотя бы один считал, что оно несвоевременно или вообще невозможно, претенденту назначалось испытание. К примеру, ученым предлагалось составить некоторый доклад на заданную тему, гончарам – изготовить вазу со сложным расписным рисунком, и тому подобное.

Указ действовал до конца правления Фешшельвеха, то есть еще двести лет. Хотя процедура отбора стала гораздо более жесткой, она стала и более честной. Неравенство в обществе несколько сгладилось, недовольств так же стало меньше. Увы, после смерти Фешшельвеха, заслуженно называемого Справедливым, ему на смену пришел Аршель Безумный, отменивший многие прогрессивные указы предшественника. Он настолько закрутил гайки в обществе, что движение между Кругами сократилось до одного-двух претендентов в год. В конце концов, в 953 году от Сошествия, его свергли, лиарнором стал Шаллефель, однако, указ Фешшельвеха о Аг Табрахт так и не был восстановлен до сих пор.

## **Демоны**

Демоны являются порождениями Тьмы. Не смотря на свое происхождение, их физиология в некоторой степени похожа на человеческую: им нужны сон, еда, питье. Однако сила и скорость регенерации гораздо выше. Их звериная внешность крайне разнообразна и мало поддается описанию. Впрочем, все они, за исключением низших демонов способны принять человеческий облик.

Их общество – не обычное скопление тварей. Дисциплина, строгая организация, распределение обязанностей. Среди них есть и конюхи, и дворники, и управленцы, и ремесленники. Но все до единого готовы встать под знамена Легиона в любой момент.

Большая часть демонов трудится в Турне на благо своего Повелителя и для поддержания жизни в Аду. Это же касается высших демонов и Советников Дьявола: они ведут дела, организуют работу в рамках своих полномочий, по мере возможности помогают подчиненным. Остальные же пребывают в мире смертных: либо постоянно, либо путешествуют туда-сюда. Их работа не менее важна: чем больше душ они совратят, тем больше их попадет в Мерзлоту и выступит на стороне Ада в битве с войском Рая.

Норов у демонов самый разный: от полного спокойствия до кровавой ярости. Однако и самый уравновешенный может впасть в гнев, и тогда лучше к нему не подходить.

Развитые ремесла, скотоводство и земледелие позволяет демонам полностью обеспечивать себя, не прибегая к внешним источникам. Впрочем, растения и скот здесь совсем иные, чем в смертном мире. Как и оружие. Демоны-кузнецы используют особый сплав, в который входят кристаллы с чешуи адской ящерицы – гайеры. Эти кристаллы делают металл настолько прочным, что разрубить его может лишь удар меча самого Дьявола. При этом на килограмм руды нужно всего три кристалла величиной с горошину.

Помимо гайеров в оружии демонов есть еще один секрет. После того, как кузнец завершил свою работу, готовый экземпляр передают колдуну. Хоть все демоны могут использовать силы Тьмы в той или иной степени, лишь колдуны и высшие демоны способны полностью обуздать их и подчинить себе. Они заключают в оружие часть самой Тьмы, укрощая вечный мрак для служения будущему хозяину.

Впрочем, доспехи демоны куют самый обычные, полагаясь на силу, ловкость и твердость руки. К тому же шкура многих из них покрыта толстой чешуей или хитиновой броней, потому обычные латы им ни к чему.

Каждый демон подчиняется одному из Верховных Герцогов Ада – Советнику Дьявола. Вотчины Герцогов располагаются в отдалении от крепости Повелителя, но сами они постоянно находятся при дворе, за исключением тех случаев, когда необходимо личное присутствие в их владениях. Демоны бесконечно преданы Советникам и Дьяволу, хотя и в их рядах попадаются предатели и преступники. Закон Ада суров и непреступен. Однажды совершивший деяние против него никогда не будет оправдан.

По большей части преступников отправляют в штрафной отряд Воющие В Ночи. После сильного психического воздействия Воющий становится безжалостным и безвольным берсерком, который будет сражаться за своего Повелителя до последней капли крови. Название отряду было дано за то, что во время затишья, бойцов содержат в клетках, и те, от безделья и кипящей ярости начинают выть.

Способности к использованию магии меняются в зависимости от ранга демона. Низшие могут лишь телепортироваться, в то время как, например, командующий ротой способен создать осязаемую иллюзию или призвать стаю нежити. Сила же Советников позволяет им управлять ландшафтом Турна и подчинять себе волю других. Однако даже их мощь не сравнится с Дьяволом.

Интересен тот факт, что демоны, ровно как и демонетки, порождают потомство не только между собой, но и с людьми. Полукровки в равной степени имеют признаки обоих родителей.

## **Ангелы**

Являясь порождениями света, ангелы – полная противоположность демонов. Если и подданных Тьмы есть своя воля, то порождения Света полностью подчинены богу. Хотя каждый обладает собственным разумом, их сознания находятся в одном потоке. Кроме того, в сознании каждого ангела есть «рычаг», с помощью которого бог может контролировать их волю, полностью подчиняя их себе.

Иерархия среди ангелов выражена гораздо сильнее. Среди них не допускается никакого панибратства, любое неповиновение жестоко карается старшими чинами, от показательной порки девятихвосткой вплоть до казни.

Лютая ненависть и отвращение к демонам привиты ангелам с самого рождения. Представителей же других рас ангелы клянутся защищать до последнего.

Как и у демонов, у ангелов есть те, кто ходит по земле. Они проповедуют, изредка творят «чудеса» - все ради того, чтобы люди уверовали. Кроме этого, есть два отряда специального назначения: Каратели под командованием Ариэль Грозной и Чистильщики под командованием Вальера. Первые, как понятно из названия, уничтожают непокорных ангелов и излишне зарвавшихся демонов. Вторые прибирают все свидетельства работы Карателей, а так же неудачных секретных операций (против Ада, конечно же).

Ангелы надменны, их вера слепа и фанатична. Выполнение приказа ставят выше собственной жизни, даже если понимают, что приказ был глуп и бесполезен. Однако это не означает, что они не подвержены страху.

Оружие у ангелов преимущественно из металла, который добывается в Белоснежной равнине. Он крепок и надежен, прост в ковке и легковесен. У командиров отрядов и высших ангелов мечи сделаны из чистого Света, заключенного в форму клинка. Армию ангелов составляют отряды лучников с арбалетами, пикинеров, крылатой пехоты и кавалерии. Доспехи ангелов куются из того же металла, что и их мечи, и вполне способны выдержать удар адских клинков.

У ангелов есть одна слабость, которая доставляет им кучу неудобств. Мантикоры. Эта нежить создавалась специально для борьбы с ангелами, поэтому любое оружие в их руках не может нанести мантикоре увечья. Более того, плоть ангелов чрезвычайно уязвимо для клыков и когтей крылатых львов, шрамы от них никогда не затягиваются, яд же из скорпионьего хвоста смертелен в любых дозах. Демоны это знают и использую мантикор в качестве ездовых и боевых животных.

# **4. Происхождение**

## **Нимлис**

- человек. возможные профессии: все, что доступно людям. вероятнее всего торговец, наемник, бандит или вольный странник. характер и судьба – в зависимости от провинции, навыки зависят от профессии

- гном. профессии: вольный торговец, наемник, бандит. скорее всего – последние два, бежал из поселения. характер и судьба – типично гномьи. силен, крепок, прекрасно обращается с оружием.

## **Варкария**

- варкар. возможные профессии: шахтер, кузнец, наемник, телохранитель. характер и судьба – типично варкарские. в зависимости от профессии может носить разное оружие, силен, отличный воин

## **Аркхария**

- человек. возможные профессии: наемник, бандит, телохранитель. характер типично аркхарский. хороший воин, но крайне прямолинеен

## **Аллерлетцен**

- человек. возможные профессии: все, что доступно людям. вероятнее всего бандит, наемник, вольный странник. характер типичного северянина – угрюм, немногословен, холоден, прекрасно приспособлен к суровым погодным условиям, предпочитает пешие походы

## **Хельауслеферн**

- человек. некромант. характер может быть любым, как и изначальное происхождение (**некроматы, даже родившиеся не в Хельауслеферне, а переехавшие туда, считаются выходцами этой страны. в других странах их быть не может.**) из оружия легкий меч и какой-либо артефакт, исполняющий роль колдовского посоха (**см. также примечания в конце**)

## **Ивелет**

- гном. торговец, кузнец, телохранитель, скульптор. характер типично гномий. скорее всего находится под эгидой одной из Больших Семей, может быть также воспитан эльфами, тогда профессия - скульптор

- эльф. ассасин, скульптор, художник, бард. характер типично эльфийский. скорее всего совмещает профессию ассасина с какой-либо еще

- человек. скульптор, художник, бард. характер мягкий, эльфийский, но с человеческими чертами. воспитан однополой парой эльфов. вероятно, хорошо владеет мечом и улаксом.

- варкар (см. человек с поправками на варкара)

## **Ад**

- демон. собиратель душ, может маскироваться под кого угодно. характер любой. оружие так же. красноречив, может быть крайне жесток.

## **Рай**

- ангел. проповедник, чудотворец, может маскироваться под кого угодно. характер типично ангельский. красноречив.

## **Нежить**

- мантикора. наемник, приблудыш к компании. варианта два: либо обычная мантикора, либо съевшая мясо ангела. в первом случае – высокий интеллект, смертоносность, дружелюбное отношение к спутникам, спокойный характер. во втором – ко всему выше перечисленному добавляется возможность говорить, менять облик (истинный – крылатый лев со скорпионьим хвостом, обычный кот и человеческий – нормальный человек с удлиненными клыками, вертикальными зрачками и небольшими рожками над ушами)

- оборотень. наемник, вольный странник. скорее всего истинный ликантроп – может обращаться по собственному желанию. иначе – полуоборотень, покусанный истинным ликантропом – обращается лишь ночью, раньше мог быть человеком, варкаром или эльфом. характер любой, есть животные привычки.

- вампир. наемник, вольный странник. ничем не отличается от людей, клыки выпускает лишь на момент приема пищи. характер любой.

(**другие виды нежити не могут принимать человеческий облик, потому обычно отсиживаются в лесах и проч.**)

# **5. Коротко о магии**

Демоны и ангелы используют силу Тьмы и Света соответственно.

Однако сметным расам эти силы не подвластны. Тем не менее они могут использовать энергию первородной Материи. Хоть она была разделена, она сохраняет свое изначальное состояние за границами обозримого мироздания.

У каждого создания во Вселенной есть предел магических сил – аура. Каждое заклинание требует от колдуна определенных затрат ауры. Чем ближе раса к Тьме, тем больше аура. К примеру, орруки, будучи созданными Тьмой еще до сотворения Дьявола, обладают огромной аурой, но их заговоры хоть и довольно мощны, слишком примитивны.

Отдельно нужно сказать о некромантах. Отрекшись от изначального происхождения, некроманты считаются вне расы. Они не принадлежат ни к Свету, ни к Тьме и используют чистую энергию Материи. За счет специальных техник и в целом по мере развития и накопления знания, некромант может увеличить ауру даже до объема костяных шаманов орруков, однако, при возможности использования сложных экзорцизмов, они все же слабее орруков.

# **6. Краткая летопись**

У кадалов опорной точкой является Сошествие – день, когда был найден осколок Айгне. Года до него считают по убыванию и пишутся с меткой дС. Года после него считают по возрастанию и пишутся с меткой пС.

Основные события:

225 дС – окончание междоусобной войны, уничтожение баасов. Королевство Саари становится Черными островами.

220 дС – корабли кадалов впервые причалили к Дунхайму. Первая встреча кадалов и орруков.

200 дС – высадка армии кадалов недалеко от форта Радрун. Начало войны с орруками.

120 дС – окончание войны с орруками, вовращение на Черные Острова.

20 дС - катастрофа, связанная с падением осколка Айгне. Кадалы называют ее Первое Великое Бедствие.

500 пС – катастрофа, связанная с рождением Дитя Света и Дитя Тьмы. Кадалы называют ее Вторая Тьма.

600 пС – Дитя Света сотворило расу Древних

800 пС – часть Древних уходит на запад континента, чтобы исследовать новые земли

1100 пС – оставшиеся Древние разделяются на три части: первые остаются на насиженных местах, вторые уходят на север, третьи уходят на восток.

1600 пС – мутации Древних с запада приобретают необратимый характер. Они окончательно оформляются в отдельную расу и называют себя варкарами.

2000 пС – непрерывные дожди, шедшие 1,5 года, затопили север континента, и вынудили Древних, которые там жили, уйти в горы. Вода вымыла из земли плодородный слой, и потому возвращаться к подножиям было бессмысленно. На долгое время они оказались отрезаны от внешнего мира.

2020 пС – после гражданской войны на религиозной почве, система верований Древних на востоке континента резко изменилась: в междоусобице победила секта, проповедовавшая культ Великой Матери. Из-за этого все источники старой, «ложной» веры были уничтожены, потерялись все следы связи народа с прародителями.

3000 пС – варкары принимают решение расширять территории и идут на восток. Продолжительная война между ними, горным народом, народом востока и народом юга приводит к тому, что последние приходят в упадок и откатываются в развитии на уровень первобытных племен.

4600-6600 пС – окончательно как расы оформляются дворфы, эльфы и люди. Последние сильно отстают в развитии и вынуждены порой вести войны с другими расами.

6600 пС – Формирование первого государства людей на территории современной Аркхарии

6700 пС – человеческое государство начинает расширяться, соперничая с эльфами. Дворфы расселились из северных гор в южные и восточные.

7000 пС – войны людей и эльфов в итоге дают первым расселиться по всему центру континента, от берегов Великого Моря до самого севера, ограничиваясь только хребтом Искет на западе. Эльфам же пришлось уходить дальше на восток, где основали свое государство, Ивелет.

7200 пС – в северной части континента образуется Аллерлетцен. + хельауслеферн + нимлис

8000 пС – Северный континент сотрясают разрушительные катастрофы. Горы деформируются, сминая и уничтожая большую часть разработок гномов. Человеческие поселения оказываются похороненными под слоями лавы. Хельауслеферн почти полностью уничтожен, однако, некромантам удается спасти большую часть своих знаний. На сто лет северный континент ввергнут в разруху, империи пытаются восстановиться.

Годы 1100-1300 – На обломках уничтоженных империй отстроены новые города, Дворфы возобновили производство, хотя часть технологий все же утрачена. Хельауслеферн отделяется от Аллерлетцена, становясь самостоятельным государством.

Годы 1300-1500 – Человечество активно развивается. Окончательно оформляются границы современных государств. Заключен мирный договор с варкарами. Аркхария, так и не оправившись от войн, остается дикой страной, населенной кочевниками. Обновленный и укрепленный флот людей достигает берегов земель орруков. Кадалы замыкаются и стараются не контактировать с чужаками.

Годы 1500-1650 – Орруки развязывают войну. Боящиеся повторения истории с кадалами, они атакуют человеческие поселения, сминая все на своем пути. Они продвигаются в глубь континента больше чем на 400 лиг. Лишь военная хитрость помогает остановить их. Понеся огромные потери, обе стороны заключают мирный договор. На побережье северного континента создаются поселения орруков. В Нимлисе начинается междоусобица, страна ввергнута в хаос. В конце концов на трон восходит новый король, твердой рукой наводя порядок. Пока мир решает насущные проблемы, Рай и Ад ведут войну. Исполняется пророчество Ульфии. Нежить и чудовища с земель орруков небольшими стаями кочуют на северный континент.

Годы 1650-1800 – Ситуация на северном континенте стабилизируется. Некоторым некромантам приходится пуститься в странствие для истребления нежити, но только по необходимости. Совместные экспедиции некромантов и орруков к Аномалии оканчиваются смертью большей части состава, после чего попытки исследовать ее прекращаются. Очередное пробуждение вулканов на Черных островах пошатнуло царство кадалов, они вновь собирают флоты для поиска более стабильных земель, однако, северного континента еще не достигли.

# **ПРИМЕЧАНИЯ**

## **НЕКРОМАНТЫ**

Вообще о некромантах ходило множество крайне противных слухов. Начинались они с зелий из лягушек, козьей желчи и куриных лапок и заканчивались на перчатках из кожи младенцев и жарким из них же. Занятие некромантией строго каралось религией, клеймясь, как сделка с Дьяволом, черная магия и прочее. Эрнст знал, что к черной магии это не имеет никакого отношения. Демонам были интересны души, а некроманты добивались всего только своими силами: заговорами, зельями, декоктами и всем подобным. Они занимались наукой и в полной мере пользовались ее плодами.

Самой любимой байкой о некромантах была та, в которой они толпами воскрешали мертвых. Только это было самой большой неправдой. Точнее, это была не совсем правда. Маги могли поднять мертвое тело, оно могло ходить, выполнять несложные задания, его можно было послать в бой. Но оно оставалось всего лишь телом. Некромант мог возобновить процессы в тканях, при необходимости восполнить необходимые мышцы и сухожилия и остановить процесс разложения, но не мог вытащить душу из Ада или Рая и засунуть ее обратно. Так что они никого не воскрешали, лишь создавали из трупов дешевую рабочую силу.

\*\*\*

Пока мужчины наслаждались сладостями, Херрин еще раз выверяла текст речи. Она не то, чтобы нервничала… Просто была обеспокоена ситуацией. Хельауслеферн был единственным буфером в торговле между Адом, Раем и земными расами. В остальных странах купцам пришлось бы скрываться, организовывать черные рынки. А все из-за расползшегося культа бога. Людям там невозможно было представить ангела, отвешивающего демону светличку (ягода, растущая в Раю) в обмен на специи из трав Гиблых Топей, или демона, наливающего в кувшин крепкого вина человеку. Война войной, но торговля с противником не запрещалось, даже наоборот, поощрялось.

В стране некромантов же все это было привычной картиной. Купцы земных рас привозили сюда товары, которых нет в Аду и Раю, а увозили товары, которых не достать на земле. Все были довольны. Но если Ковен решит урвать по куску земель с той и с другой стороны, все это рухнет. Роль торговой площадки приносила большие доходы казне, без них Хельауслеферн зачахнет. Кроме того, остановится поток товаров, потому что больше негде их брать. Все, что было достигнуто веками дипломатических отношений, окажется вне закона и сгорит в синем пламени.

\*\*\*

Унвидэль первый раз видел схватку некромантов. Правил было немного, они были просты, но их невыполнение каралось смертью. Бой проводился в Круге Дуэли, который не позволял войти или выйти до завершения действа, и оканчивался смертью одного из дуэлянтов. Пользоваться можно было любой магией, но только ею: никакого оружия, запрещалось использование даже грязи и камней под ногами. Это было соревнование интеллекта и запаса энергии. А уж в этом Херрин выигрывала бесспорно. Но Дьяволу все равно было не по себе. Она была, конечно, неуязвимой к оружию, но магия есть магия, так что она все равно могла получить травмы, и Он беспокоился за нее.

Тем временем некромантка выставила вперед ладонь и резко сжала ее в кулак. Эштен тут же выставил щит, но тот моментально разлетелся под силой удара. Мужчину отшвырнуло, и он тяжело ударился о стену Круга. Купол завибрировал и недовольно тренькнул.

- Обратной дороги нет, Эштен. – Сплетенный Херрин хлыст энергии обвился вокруг шеи ее противника. Женщина махнула рукой, и мужчина, барахтаясь и пытаясь снять плеть, описал в воздухе дугу, приземлившись на спину.

- Пошла ты... – прохрипел он. Собравшись с мыслями, он пустил по хлысту обратный поток энергии. Херрин обрубила нить ровно в тот момент, когда изумрудная змейка собиралась впиться в ее ладонь. Ядовитое порождение магии попыталось взобраться по ее ноге некромантка отступила и сожгла его пульсаром.

- Разве это не нарушение правил? – Осведомился у Эльдура Унвидэль.

- О нет, Лорд, это не материальная змея, лишь сгусток энергии, наделенный определенными свойствами. Я тоже беспокоюсь за нее, Лорд. Но уверен, наша Херрин справится. – Старик мягко улыбнулся.

- Вы мудрейший в Совете, как я посмотрю...

- Благодарю за лестный отзыв, Лорд.

Дуэль тем временем продолжалась. Херрин играла с Эштеном, как кошка с мышкой, однако, была настороже. Стоит отвлечься – и она не сможет увернуться от какой-нибудь пакости. После очередного выпада мужчины, некромантка отшвырнула его подальше от себя и встала в оборону. Она была сильнее, в сотни раз сильнее, но Эштен не так глуп, атакой в лоб его не возьмешь. Нужна была какая-то уловка, хитрость, которую он не разгадает. За размышлениями она отвлеклась и пропустила удар. Цепь сковала все ее тело, не давая шелохнуться.

Эштен плел заклинание медленно, нараспев, сжимая светящиеся звенья все туже. В своих мыслях он уже торжествовал: сильнейший экзорцизм, способный изгнать даже Герцогов Ада, всегда работал безотказно. Кровь демона была сейчас для этой дуры помехой, заклинание реагировало на нее, становясь злее и сильнее. Ритуал вступал в финальную стадию, цепи врезались в кожу женщины голодными, жгучими змеями.

- Силой Света, силой земли, воды, воздуха и огня, силой божьего имени, силой тысячи солнц, заклинаю: изыди! – Эштен сжал руки в замок. Херрин окутал столб пламени, с ревом ударившийся в свод Круга. Открыв глаза, мужчина ожидал увидеть все, что угодно: обугленный скелет, пустоту, горстку пепла, кровавые ошметки, - но только не абсолютно невредимую Херрин. Он дрогнул и на шаг отступил назад. – Как? Какого черта? Эльдвур, она не могла сама вылезти из Цепи Эддена, Он вмешался!

- Нет, Эштен. Вмешательства не было. – Ответил старик. – Продолжайте дуэль.

Херрин чуть пошатнулась. Она прекрасно знала слабое место экзорцизма и смогла использовать его в самый последний момент, но это затратило слишком много энергии. Нужно было заканчивать дуэль как можно быстрее. Она не хотела использовать силу дара, это было бы признанием своей беспомощности, как некроманта. Уловка, черт, уловка… что же делать?..

Ноги подкосились, она упала на колени. Эштен рассмеялся и подошел к ней.

- Ты обессилена. Как мне лучше тебя убить, а? – Он поднял ее подбородок пальцами и посмотрел в глаза. – Давай, доставь мне удовольствие, облегчи душу. Начни молить меня о пощаде, ну же. – Он расхохотался и на секунду закрыл глаза. Смех резко оборвался и перешел в низкий хрип.

Херрин держала ладонь на груди мужчины. Кровь, казавшаяся черной, стекала по ее руке и тяжелыми каплями падала на снег. Из спины Эштена торчал бледный, сотканный из энергии шип.

- Кто тут еще должен молить о пощаде? – Шепнула Херрин, вытаскивая импровизированное оружие из тела. – Тебя подвела твоя же гордыня, Эш. Не верь припавшей к земле кошке, ибо она лишь готовиться к атаке.

Труп упал к ее ногам. В мертвых глазах мужчины застыли удивление и досада. Там, где должно было быть сердце, зияла оставленная шипом дыра. Круг удовлетворенно завибрировал и распался. Дуэль была закончена, однако, оставалась пара формальностей.

- Победителем дуэли объявляется Херрин дер Финстернис. Поскольку она коснулась тела проигравшего, то убирать труп должна она. – Спокойно провозгласил Эльдвур. Хотя голос его был формален, в интонациях угадывалось облегчение.

- Всенепременно. – Ответила она и легким движением руки распылила тело Эштена.

- Дуэль объявляю законченной. Месть за проигравшего невозможна.

## **НАИБОЛЕЕ ИЗВЕСТНЫЕ ДЕМОНЫ**

Унвидэль – сам Дьявол. спокоен, сдержан, меланхоличен, фаталист, в гневе страшен

Лилит – Верховная Герцогиня Ада, Мать Похоти и Порока, Владычица Гиблых Топей Советница, единственная женщина в Совете

Самаэль – Верховный Герцог Ада, Первый Советник, Главнокомандующий Легиона, близкий и единственный товарищ Унвидэля

Мефистофель – Верховный Герцог Ада, Советник, ответственный по сделкам и сбору душ, бухгалтер

Вельзевул – Верховный Герцог Ада, Советник, ответственный за разведку

Ариана – Герцогиня Ада, первенец Лилит

Бурдун – единственный и бессменный тюремщик Дьявола, единственный в Аду не включен в систему рангов и не подчиняется даже самому Унвидэлю, будучи ставленником изначальной Тьмы и ровесником Дьявола

## **НАИБОЛЕЕ ИЗВЕСТНЫЕ АНГЕЛЫ**

Азраил – главнокомандующий Воинства, нарушил договор о ненападении, был отдан богом Дьяволу, в данный момент находится темницах Лилит

Даниэль – предатель, полоумен, смог разрушить «рычаг» в сознании, но из-за этого потерял рассудок – его сознание раскололось и каждый осколок видел какую-либо из эпох. После того, как смог собрать себя, знает все что было, что есть и что будет. Понимает, что крайне опасен из-за своих знаний, после обмена его на Азраила вновь бежал, в данный момент находится в темницах Дьявола. Непредсказуем, порой крайне жесток, склонен к насилию

Ариэль – командир Карателей. тщеславна, вспыльчива, наивна

## **Огнестрельное оружие**

В пустынях, в которых живут орруки, часто встречается минерал огневик. При нагревании шарик из огневика взрывается. При этом один шарик размером с перепелиное яйцо может дать около пятидесяти взрывов.

Огневик довольно эффективен при правильном использовании, но это крайне редкий минерал, поэтому орруки прибегают к огнестрельному оружию на его основе только в случае, когда других вариантов нет. Поставки оружия другим расам ограничены и за один ствол орруки могут выручить около сотни золотых, что равноценно четырем племенным жеребцам или двум бочкам .

## **Пиратство**

Изначально пиратство зародилось среди орруков. После войны с другими расами некоторые из них не захотели принимать мирный договор, чем вызвали неодобрение у сородичей. Мятежные орруки были изгнаны из кланов и изначально просто странствовали, сбиваясь в небольшие банды. Затем, быстро смекнув плюсы жизни в море, они захватили корабли сородичей и начали пиратствовать.

Вскоре после этого, к ним начали прибиваться другие расы, в основном люди и Дворфы. Несмотря на все качества этих рас, орруки не позволяют им брать командование на себя. Капитан корабля и все старшие члены команды – всегда орруки.

## **НАИБОЛЕЕ ИЗВЕСТНЫЕ КЛАНЫ ОРРУКОВ**

Железная ветвь:

- клан Стальные Челюсти – серая кожа, желтые глаза – самый многочисленный клан из всех

- клан Железные Кулаки – черная кожа, черные глаза – прозваны так за то, что в бою предпочитают разного рода кастеты, когти и т. п.

Костяная ветвь:

- клан Змеекусы – темно-зеленая кожа, белые глаза без радужки и зрачков – единственные среди кланов костяной ветви могут создавать зомби

- боунскреперы – кожа цвета слоновой кости, как и глаза

# **CREDITS**

Автор костяка – Анастасия Кузьмина

Соавтор (и здравый смысл) – Михаил Локен

Отдельные благодарности: Джон Коннолли, Магос, Азек Ариман