# **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.**

Самая многочисленная и самая слабая раса смертного мира. Не имея никаких особых отличий, люди остаются людьми. Их различают лишь происхождение и профессии, влияющие на образование, навыки и темперамент. Оружие могут иметь любое, кроме ангельского и демонического.

Магие среди них владеют только некроманты и редкие бабки-ворожеи в селеньях.

## **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 мужчина 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.

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.

Магией практически не владеют, полагаясь только на оружие, силу и медицину, хотя имеют врожденное чутье на нее.

## **Гномы (карлики)**

Гномы 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 гномьих караванов, и торговыми центрами.

Карлики нелюдимы, угрюмы, многие из них никогда не видели солнечного света, но это их мало волнует. Темнота подземелий, подсвеченная лишь угольными фонарями, им гораздо роднее «противного желтка». Любых «здоровяков» (людей, варкаров и эльфов) они не любят, «рогатиков» (демонов) и «голубков» (ангелов) – опасаются, считая, что высшим силам не стоит ходить среди смертных, а если уж пришлось, то лучше пусть делают, как знают, а их не трогают, но в случае чего могут устроить с ними перепалку и даже драку.

Среди гномов нет четкого разделения по профессиям, они одинаково хороши во всем – что мужчины, что женщины. Однако в их обществе наблюдается строгая клановая система и, зачастую, отдельные поселения выстраиваются именно кланом. Порой одну гору могу делить два или три клана, но это встречается крайне редко. Несмотря на это кланы активно сотрудничают, организуют представительства в других поселениях, заключают межклановые браки и союзы. Впрочем, и конфликтов между ними предостаточно.

Наиболее влиятельные кланы находятся в Ивелете. Вся торговля проходит через них: они выдают разрешения, определяют минимальные и максимальные цены, ведут переговоры с самыми крупными клиентами. Те, кому посчастливилось попасть в одну из «Больших Семей», имеют особый статус и почитаются наравне со старейшинами поселений.

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.

При небольшом росте гномы обладают огромной силой, на что в бою и делают упор. Против плохо вооруженного противника им достаточно собственных кулаков, закованных в железные перчатки, а если уж приходится использовать что-то потяжелее, они отдают предпочтение топорам, молотам, булавам и цепам.

Их магия груба и сводится к простым заговорам оружия «для остроты», «от поломок» и прочее в этом духе.

## **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.

Имея большую продолжительность жизни, эльфы не стремятся к продолжению рода, в их среде распространены однополые связи. Такие пары порой принимают сирот любых рас, воспитывая их в «классическом эльфийском» стиле. В сознательном возрасте, такие дети покидают приемных родителей, уходя в земли своей расы, неся искусство в массы. Ориентация при этом у них в подавляющем большинстве случаев вполне себе нормальная.

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.

## **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. Орки как правило лысы, но встречаются и обладатели густой шевелюры, которую заплетают в дердды. 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» (гномы) считают слишком маленькими для настоящих воинов. Демонов и ангелов не любят и относятся с опаской: при всей своей смелости орруки стараются не связываться с «ненашими» силами, понимая, что гораздо слабее их. Впрочем, нежить и низших демонов оррук может убить не особо напрягаясь.

Общество, как и у гномов, состоит из кланов. У орруков есть две ветви: железная и костяная. Первые доверяют металлу и технологиям, вторые – магии и по сути более примитивны. Ветви уже делятся, собственно, на кланы.

Поскольку орруки живут в степях и пустынях, вопрос территорий и особенно воды стоит довольно остро, поэтому стычки между ветвями и отдельными кланами – обычно дело. Тем не менее, после первого контакта орруков с другими расами ветви сформировали единую армию, развязавшую тяжелую войну на два десятилетия.

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.

Орруки поклоняются Зверю – огромному крылатому чудовищу, похожему одновременно на всех животных и ни на одно из них. Сила их шаманов и колдунов происходит от Зверя. Однако они не знаю и не понимают, что это – другая ипостась самого Дьявола.

## **Кадалы**

Происхождение кадалов окутано туманом забытых времен. Они были созданы из первоначальной Материи и все свое существование продолжают служить лишь Пустоте. После разделения Света и Тьмы, кадалы оказались запертыми среди новых рас, холодные и нелюдимые. Обосновавшиеся на плодородной земле, после пробуждения вулканов они были вынуждены сражаться за территорию и само свое существование.

Кадалы подразделяются на несколько подвидов. Все они холоднокровны и непроницаемы для стороннего наблюдателя, и в то же время свирепы и полностью преданы давно ушедшей Материи. Сланны - правители государства, раздутые, неподвижные существа, чей магический дар сравним с силами ангелов. Солдатами империи служат ящеры, целеустремленные могучие воины, несущие усеянное шипами тяжелое оружие из обсидиана и бронзы, защищенные доспехами из костяных пластин-наростов. Ремесленниками и чиновниками являются скинки, небольшие и подвижные, пригодные для сражения и разведки благодаря своей быстроте и ловкости.

Империя кадалов не похожа на прочие государства. Они не принадлежат этому миру, подобно иным расам. Целые поколения полностью сформировавшихся особей - называемые выводками - разом появляются из зародышевых прудов, сокрытых в дождевых лесах или в сырых пещерах под священными городами. Выводок наделен единым предназначением и целью, будь то отряд храмовой стражи, чья задача - оберегать Магов-Жрецов, или же поколение громоздких кроксигоров, созданных для восстановления разрушенного города. Какую бы работу им бы не уготовила высшая воля, служители Пустоты окажутся полностью готовыми для ее выполнения.

## **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**

Год 0 – Первый Приход. Начало войны людей с гномами и эльфами за территории.

Год 30 – Формирование первого государства людей на территории современной Аркхарии

Год 100 – Продолжающиеся войны с эльфами и гномами дали возможность продвинуться на восток. Заложены первые поселения на территории Нимлиса

Годы 110-350 – Ушедшие на запад люди мутируют, составляя расу варкаров. В это же время земли кадалов переживают сильнейшее землетрясение, пробудившее вулканы. Архипелаг разрушен и выжжен, им приходится заново отстраивать империю.

Годы 350-800 – Отчаявшись привести Черные острова в порядок, кадалы отправляют разведывательные флоты в Великое Море. Начинается пятисотлетняя война с орруками. Последние вынуждены уйти на север и северо-запад континента, спасаясь от полного уничтожения грозными и ужасающими чужаками. В то же время основана империя Аллерлетцена, эльфы и гномы создали Ивелет, заключен мирный договор с людьми.

Годы 800-1000 – С запада пришла Вода. Разрушительное наводнение гонит варкаров на восток, к землям людей. Оказавшись между Нимлисом и Варкарией, Аркхария растерзана и откатывается назад в развитии. В это же время окончательно формируются некроманты. Их знания еще не так обширны, но они уже выступают силой на политической арене. Оррукам удается выбить кадалов с континента, но на его юго-востоке формируется огромная магическая аномалия, где плодятся жуткие чудовища и нежить. Костяным удается пока сдерживать их, но их силы слабеют, потому начинаются кровопролитные войны между ветвями и кланами за территорию.

Годы 1000-1100 – 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, гномы возобновили производство, хотя часть технологий все же утрачена. Хельауслеферн отделяется от Аллерлетцена, становясь самостоятельным государством. Аномалия на южном континента стабилизируется, орруки возводят заставы вокруг этих земель. Кадалы расселяются по всем островам восточнее и южнее, Черный архипелаг все еще является центром их империи.

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 гномы. 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