# Летоисчисление

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 до Сошествия:

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

# 1. 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.

# 2. Орруки

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. Его всегда окружают хардрук – почетная стража, 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 пользоваться доверием вождя.