# 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.

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.

# 3. Дворфы

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 просто, 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. Хотя это возможно, происходило такое лишь дважды в истории 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 провинившегося.

При невыясненных обстоятельствах из двадцати дворфов, входивших в Совет Молота, скоропостижно скончались одиннадцать. Их место тут же, без ведома Даграна, заняли его противники. Имея большинство голосов, они смогли сместить окончательно обезумевшего Тана, заточить его и его приспешников в темницу и поставить на его место Пита, которого позже назовут 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 очень классовое неравенство очень заметно, 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.

# 4. Эльфы

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, но численность эльфов мало увеличилась с тех пор.