# Список богов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Имя | Домен и титул | Символ, Основная раса | Цвет | Мировоззрение | Ранг |
| Бэйн | Бог созидания  Власть, знание, творение | Раскрытая книга, под ней перекрещенные треугольная колба и жезл (а ля пиратский флаг), криги | Красный | Нейтрально Нейтральный | Высший |
| Мундос | Бог заступник  Честь, война, всеобщая справедливость | Высокая прямоугольная башня с одним окошком наверху, титаны | Синий | Законопослушный Добрый | Высший |
| Кошех | Бог богатства и жадность  Алчность, время, личная справедливость | Горка ромбовидных монет с дырой посередине (аналог китайских), люди | Жёлтый | Законопослушный Злой | Высший |
| Рианто | Богиня обмана  Обман, тайны, пустоты | Изображение звёзд и их отражение от поверхности (посередине изображена линия, по обе стороны изображены зеркально отражённые звёзды), стихийные духи | Фиолетовый | Хаотично Добрый | Высший |
| Огнеро | Богиня природы  Жизнь, земля, природа | Лист в виде червы, эльфы | Оранжевый | Хаотично Нейтральный | Высший |
| Басилевс | Бог удачи  Слава, удача, приключения | Игральная кость, хафлинги | Зелёный | Нейтрально Нейтральный | Высший |
| Портус | Бог путешествий  Странствия, пространство, смерть, ночь | Чёрный щит на чёрном фоне, тени (но при этом сам он скелет титана, когда-то титан-лич) | Чёрный | Хаотично Злой | Высший (пал) |
| Утннеп | Бог океанов,  Вода, отчаяние, гнев | Приливная волна, спруты | Бирюзовый | Законопослушный Злой | Высший (пал) |
| Есельев | Бог радости  Радость, веселье, праздность | Кубок с вином, дворфы | Красновато-розовый | Хаотично Добрый | Высший (пал) |
| Дуисере | Бог ремёсел,  Труд, ответственность, усердие | Игла с длинной нитью, и которой вырастает молот, гномы | Серый | Законопослушный Добрый | Высший (пал) |

# Расы

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Тип | Подтип | Описание медианного представителя |
| Окрылённые | Криги | Высокие (около 4 метров), четырёх-рукие антропоморфные крылатые создания (8 небольших крыльев), покрытые шерстью (цвет от светло-оранжевого до тёмно-коричневого) с вытянутой длинной шеей и птичьим лицом, врождённый дар к магии, бессмертие (тип 4), полёт, сильное сопротивление к базовым элементам кроме огня и порядка, уязвимость к огню, относительно немногочисленны. Характер в основном властный, честолюбивый, исследовательский. Предпочитают равнинный/горный климат. Только на летающих островах. |
| Окрылённые | Тотункиспы | Очень высокие (6-7м), четырёх-рукие антропоморфные крылатые создания (6 больших крыльев), покрытые шерстью (цвет от светло-серебряного до чёрного), с вытянутой длинной шеей и птичьим лицом, врождённый дар к магии, бессмертие (тип 6), сильное сопротивление к базовым элементам. Характер в основном нестабильный, честолюбивый, исследовательский. Предпочитают равнинный/горный климат. |
| Гиганты | Титаны | Очень высокие (6-7м), бронзовокожие антропоморфные существа, сильное сопротивление к физическому урону, слабость к холоду, невосприимчивы к магии разума, бессмертие (тип 4). Немногочисленны. Характер принципиальный. Предпочитают равнинный/лесной климат. |
| Гиганты | Горные великаны | Гигантские (12+м), коренастые антропоморфные существа с врождёнными способностями к управлению землёй. Изначально живые, постепенно превращаются в камень (бессмертие (тип 3)) в том числе и потому что все раны заделывают горными породами, со временем сливаясь с землёй. Характер злобный, прямолинейный Предпочитают горный климат. |
| Гиганты | Стихийные великаны | Очень высокие (4-8м), различных форм, обычно порождаемые одним базовым элементом, реже двумя. Имеют предрасположенность к базовому элементу-породителю, и практически неуязвимость от него же. Характер случайный, вероятность зависит от типа, обычно агрессивны. Практически не организованы. Не имеют предпочтений к климату. |
| Гиганты | Колоссы | Гигантские (10+м), искусственные, антропоморфные существа, практически неуязвимы для физических повреждений, в зависимости от металла может появиться сопротивление магии, состоящие из какого-либо металла, имеют собственную волю. (бессмертие 2) Характер совпадает с характером творца оживляющего заклинания. Не имеют предпочтений к климату. |
| Гиганты | Нильехраты | Гигантские (12+м), антропоморфные существа, оставленные творцом для охраны чего-либо (в том числе и не материального, например нильехрат голода). Каждый из них уникален, обладает уникальными способностями и предначертанием, (бессмертие тип 6). Характер неуступчивый, принципиальный. Не имеют предпочтений к климату. |
| Гиганты | Троли | Высокие (2-4м), коренастые антропоморфные существа, с зелёной или болотного цвета кожей, наиболее быстрые регенеративные способности, хотя и не дающее вечной жизни. Характер агрессивный. Предпочитают болотный/горный климат. |
| Гиганты | Огры | Высокие (2-4м), коренастые антропоморфные существа, с зелёной или болотного цвета кожей, по неизвестной причине выглядят животноподобно, малые регенеративные способности, хотя и не дающее вечной жизни, ночное зрение. Характер агрессивный. Предпочитают лесной/равнинный климат. |
| Люди | Люди | Средние(1.5-2м) во всем антропоморфные существа, нет сопротивления магии и физическому воздействию. Характер случайный. Предпочитают лесной/равнинный климат. Крайне многочисленные. Характер агрессивный. Предпочитают пустынный/горный/арктический климат. |
| Орки | Орки | Средние(1.5-2м) антропоморфные существа с повышенными физическими возможностями, шаманизм. |
| Стихийные духи | Стихийные духи | Различных форм и размеров, обычно порождаемые одним базовым элементом, реже двумя. Имеют предрасположенность к базовому элементу-породителю, и практически неуязвимость от него же. Характер случайный, вероятность зависит от типа, Характер агрессивный. Не имеют предпочтений к климату. |
| Эльфы | Эльфы | Средние(1.6-2.2м) стройные антропоморфные существа, бессмертный (тип 2), способности к магии жизни, сродство с природой. Характер высокомерный, миролюбивый. Предпочитают лесной климат. |
| Эльфы | Тёмные эльфы | Средние(1.6-2.2м) стройные антропоморфные существа, бессмертный (тип 2), способности к магии смерти, сродство с природой. Характер высокомерный, агрессивный. Предпочитают лесной/подземный климат. |
| Карлики | Хафлинги | Низкие (1-1.2м) антропоморфные существа, обладают способности внушения, часто удача им благосклонна. Характер трусливый, находчивый. Предпочитают равнинный климат. |
| Карлики | Гномы | Низкие (1.1-1.2м) антропоморфные существа, слабое сопротивление базовым элементам, скоротечны, энергичны. Характер упорный, миролюбивый, трусливый. Предпочитают горный климат. |
| Карлики | Гоблины | Низкие (1.0-1.1м) антропоморфные существа, слабое сопротивление базовым элементам, скоротечны, шаманизм. Характер агрессивный, трусливый. Предпочитают равнинный/лесной климат. Крайне многочисленные. |
| Тени | Тени | Различных форм и размеров, в зависимости от существ-прототипов, обладают способностями к управлению тенями, сильное сопротивление свету, тьме и огню, уязвимость к магии перемен, бессмертие (тип 2), появляются на свет уже тенями. Не имеют предпочтений к климату и характеру. |
| Тени | Древние тени | Различных форм и размеров, в зависимости от существ-прототипов, обладают способностями к управлению тенями, сильное сопротивление свету, тьме и огню, уязвимость к магии перемен, бессмертие (тип 1, 6), воскрешённые мёртвые тени. Не имеют предпочтений к климату и характеру. |
| Тени | Смертоносные тени | Различных форм и размеров, в зависимости от существ-прототипов, обладают способностями к управлению тенями, сильное сопротивление свету, тьме и огню, уязвимость к магии перемен, бессмертие (тип 2), обращенные в теней. Характер злой. Не имеют предпочтений к климату. |
| Дворфы | Дворфы | Низкие (1.2-1.4м) коренастые антропоморфные существа, с сильным сопротивлением к физическим воздействиям. Характер ленивый, алчный, справедливый. Предпочитают равнинный/горный климат. |
| Дворфы | Подземные дворфы | Низкие (1.3-1.4м) коренастые антропоморфные существа, с сильным сопротивлением к физическим воздействиям. Ночное зрение, уязвимость к свету, рунная магия. Характер трудолюбивый, алчный, справедливый. Предпочитают горный/подземный климат. |
| Дворфы | Горные дворфы | Низкие (1.3-1.4м) коренастые антропоморфные существа, с сильным сопротивлением к физическим воздействиям. Ночное зрение, уязвимость к свету, рунная магия. Характер трудолюбивый, алчный, справедливый. Предпочитают горный/подземный климат. |
| Дворфы | Тёмные дворфы | Низкие (1.3-1.4м) коренастые антропоморфные существа, с сильным сопротивлением к физическим воздействиям. Ночное зрение, уязвимость к свету, рунная магия, магия тьмы. Характер злой, алчный, агрессивный. Предпочитают подземный климат. |
| Ящеры | Ящеры болот | Средние(1.8-2.1м) ящероподобные существа, бледно-зелёной или зелёной расцветки, предрасположены к маги воды, повышенная регенерация, долголетие. Характер спокойный, агрессивный, честный. Предпочитают болотный климат. |
| Ящеры | Ящеры равнин | Средние(1.8-2.1м) ящероподобные существа, всех видов жёлтой и золотой расцветки, предрасположены к маги воздуха, повышенная регенерация, долголетие. Характер честный, миролюбивый, трудолюбивый. Предпочитают равнинный климат. |

# Титулы(Таблица)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Ранг | Наименование | Класс | Титул |
| I | Божественный | Бог | Сверсущность |
| Высший бог |
| Низший бог |
| Падший бог |
| Воплощение |
| Мировой дух |
| II | Вечный | Магики | Великий маг |
| Духовенство | Первосвященник |
| Верховный паладин |
| III | Указывающий | Администрация | Владыка |
| Император |
| IV | Направляющий | Великий царь |
| Король |
| V | Повелевающий | Сатрап |
| Царь |
| Князь |
| Герцог |
| VI | Обожествлённый | Бог | Полубог |
| VII | Управляющий | Духовенство | Великий жрец |
| Великий приор |
| Армия | Маршал |
| Администрация | Архиказначей |
| Сенешаль |
| Тайный советник |
| Архицеремонемейстер |
| Архиканцлер |
| Духовенство | Магистр ордена |
| VIII | Лидирующий | Магики | Верховный маг |
| Духовенство | Паладин |
| Столп веры |
| Знать | Великий боярин |
| Армия | Генерал |
| IX | Предначертающий | Знать | Маркиз |
| Граф |
| Администрация | Мэр |
| Командир легиона |
| Духовенство | Старший жрец |
| Приор |
| Настоятель храма |
| Магики | Старший маг |
| X | Возвышенный | Духовенство | Монах |
| Жрец |
| Проповедник |
| Магики | Придворный маг |
| Практикующий маг |
| Знать | Лорд |
| Барон |
| Баронет |
| Боярин |
| Администрация | Прецептор |
| Великий рыцарь |
| XI | Знатный | Администрация | Претор |
| Рыцарь |
| Безземельный рыцарь |
| Помещик |

Обладая двумя титулами при обращении учитывается наибольший по рангу титул. Наделять титулами можно только не выше чем на ранг ниже своего. Пример Великий царь может даровать титул Царя, но не Короля. В разный государствах титулы одного ранга могут менять позицию в Табеле о титулах, исключая Административные титулы (не могут быть понижены). В связи со сложностями в отношениях между мировыми духами и богами только мировые духи могут назначать (становиться ими) великих магов. Они, однако не могут выбирать владык, первосвященников и великих паладинов.

# Страны и города

## Авантон

Летающий остров кригов, основной источник гравицита и магических пирамидок,

# Персонажи

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ФИО/кличка | Описание | Предыстория | Ключевое слово и руководящие принципы. |
| Акуск Триземский |  | Средний сын герцога Сьлавля Триземского, граф Западного Триземского графства (Центральное триземье отдано старшему брату, восточное триземье – младшему), |  |

# Исторические факты

## Про календари

Основные хронологические отсчёты обычно производят по одному из 2 общемировых календарей, отличаются только началом отсчёта:

1. Календарь возвышения (AC) – начинает отсчёт в момент становления богами. Месяцы названы в честь высших богов по порядку.
2. Календарь падения (FC)– начинает отсчёт в момент падения богов в центральных землях (7249 год по календарю возвышения).

Также у некоторых народов существуют местные календари, однако их летоисчисление не столь распространено.

## Про пантеон богов

Всего в пантеоне на твин-терре 10 высших богов и 20 младших. Легенды гласят, что эоны лет назад великий творец устал от возложенных на него обязательств по наблюдению за созданными им мирами. Ему хотелось продолжить творить, но времени на это у него оставалось всё меньше. Тогда он решил, что посвятит себя исключительно творению, а вместо себя он изберёт выдающихся личностей, коим даст силу, а также возложит на них обязанности по наблюдению и защите обитаемых миров. Были избраны 10 выдающихся личностей из представителей наиболее выдающихся рас. Вместе с каждым избранным силу, пусть и меньшую, получили по 2 из числа сподвижников. Так организовался пантеон богов. За несколько десятилетий до начала истории (0 FC, 7249 AC) случился катаклизм в центральной части ойкумены. Никто, даже боги ещё не осознали причин этого катаклизма. Однако 4 старших богов и 9 младших богов погибли пали (это необязательно смерть). Последний бог центральной части планеты в то время находился в западной части континента и также ничего не знал о случившемся. Теперь боги опасаются вступать в центральные земли сами и полагаются на смертных в поисках причин катаклизма.

## Про магию

В мире магии присутствуют 11 базовых элементов: Земля, Вода, Огонь, Воздух, Свет, Тьма, Жизнь, Смерть, Изменение, Порядок, Время. В основном именно из этих элементов и их производных творятся заклинания.

Остальная магия делится Местную, Особую и Запретную. Местная магия доступна только в определённой местности, Особая магия требует для сотворения нечто помимо элементов и их производных (например веру в определённого бога, принадлежность определённой расе), Запретная же магия, несмотря на название, просто обозначает зачастую уникальное волшебство, которое, однако, волшебник способен сотворить единожды в жизни.

## Про бессмертие

(источник: <http://ru.anime-characters-fight.wikia.com/wiki/%D0%91%D0%B5%D1%81%D1%81%D0%BC%D0%B5%D1%80%D1%82%D0%B8%D0%B5>)

1. Паразитическое/техническое бессмертие - персонажи, способные заменять части тела либо тела, подверженные старению, на новые, а также персонажи, способные продлевать свою жизнь за счёт вынужденной постоянной "подпитки" (например, поглощая чужие души, чтобы продолжать существовать). Не являются бессмертными в полной мере, однако способны добиться эффекта "вечной жизни" при условии, что под рукой будет подходящий материал.
2. Нежить/механизмы/мехи/неживые существа - персонажи, которые уже когда-то умерли, став нежитью, или же изначально не классифицирующиеся как живые. Невосприимчивы к способностям, позволяющим вызвать обычную смерть, так как уже мертвы либо не являются живыми в принципе.
3. Вечная/очень долгая жизнь - способность персонажа не умирать под действием времени, так как его тело всегда находится примерно в одном и том же возрасте, или же просто существовать продолжительный промежуток времени. Однако подобное бессмертие не даёт никаких преимуществ перед неестественными и сверхъестественным причинами смерти.
4. Бессмертие без регенерации - персонажу можно наносить повреждения различной степени тяжести, однако он не умрёт, пока его тело не будет уничтожено полностью.
5. Бессмертие через регенерацию - персонаж будет восстанавливать полученные повреждения и не умрёт окончательно, пока не будет исчерпан лимит его регенеративных способностей.
6. "Связь" - персонажа нельзя по-настоящему убить до тех пор, пока не уничтожен некий объект, который обеспечивает его бессмертие. Это, например, может быть артефакт, другой персонаж, аспект реальности либо что угодно ещё. Зачастую, хоть и не всегда, разрушение объекта, поддерживающего бессмертие, также повлечёт за собой смерть персонажа, связанного с ним.
7. Реинкарнация - персонаж может со временем воскреснуть из мёртвых даже после своего уничтожения.
8. Мета-бессмертие - сила высших космических сущностей, не являющихся живыми или мёртвыми в привычном понимании, стоящих за пределами обычных законов реальности, времени и трёхмерных вселенных (в любом их количестве), то есть уничтожить которых если и можно, то лишь будучи существом того же или ещё более высокого порядка.

# Сюжет

И хотя нападения на исконные земли не допускались по «Вечному миру», авантюристы со всех сторон света стекались в эти края. Связано это с тем, что король Бенедикт VII болен, его единственный сын был слишком беспечен и упал с крыши башни при подозрительных обстоятельствах. Именно поэтому было сегодня совет ему королевского величества в лице городского главы, сенешаля и военачальника собрано как можно большее число людей заинтересованных для обсуждения возможностей выхода из кризиса.

Большая часть прибыла из государств, подконтрольных «Цитадели правды». Много было и представителей соседних государств: постоянно одетых в белые туники и большим количеством золотых крашений людей великого королевства «Верхняя Пустынь», в котором располагается «Цитадель паводков», одетых в те же белые туники, но практически без украшений, да и вообще более бедно, людей герцогства «Нижняя пустынь», а также морских разбойников и людей тэна Красный камень из конгломерата вице-тэнств под названием «Чёрная гора». Последних среди остальных выделяла организованность, не столь высокая как у моего ордена, конечно, военная форма черногорцев с вышитыми на мундирах эмблемами черной горы и красного камня. Был я несколько озадачен тем, что не было ни одного представителя «Цитадели Справедливости», а ведь это земли, им подвластные. Я был здесь в составе представителей 6 легиона 3 ордена «Алого Пламени». Все представители нашего ордена были одеты в мундиры из тёмно-зелёной ткани с 3 алого цвета диагональными полосами, алые плащи, у рядовых членов ордена был приколот бронзовый символ знак на груди с изображением, у капитанов.

Я отметил про себя, что держать, не говоря уже о стрелять, огнестрельное оружие кроме нас никто не умеет.