

ТЕЗАУРУС

А

1. Ад – название родины демонов в глубинных недрах у самого сердца Эрии. Особый план бытия, созданный Безумным Богом с помощью *магии изменения*, вокруг темницы Проклятого Бога.

2. Адмирал Корб – один из командующих флотом Благословлённой Империи, признанный герой человечества. Ветеран Извечной Войны. Организовал спасение множества людей с их родины во время Катастрофы. Возглавлял первых беженцев на Линаре.

3. Айрэ – в древнеэльфийской мифологии, название того что, находится за пределами Эрии. Место обитания Пантеона. Другое название Царства Вечной Ночи. Понятие сохранилось до Современной Эпохи.

4. Айрэйский Пантеон – древнеэльфийское религиозное учение, построенное на мифах и сказаниях о божественном Пантеоне.

5. Альянс Свободных – политический союз множества племён и государств свободных эльфов, образованный в Эпоху Богов. Его силами был организован Великий Восточный Поход (возможно первый и второй?).

6. Ангелы – божественные сущности, созданные божественной магией людей, по воле Благих.

7. Анимация – древнее направление в магии, использовавшееся носителями божественной крови и их потомками. В Современную Эпоху, его ответвление практикуют орки.

8. Алхимики – организация людей, практикующих алхимию угодную Церкви и Императору. Основана в Священной Империи, сохранилась до Современной Эпохи, имея филиалы в каждом людском государстве.

9. Атронахи – раса разумных существ, которых Змеи Прародители вывели из своей сущности в Эпоху Дракона. Возможно, когда-то были созданы Пантеоном в прошлом из миров – изначальной родине драконов. В Эпоху Гордыни были покорены Лашем, где служат до сих пор, возглавляя войска големов и элементарей.

10. Аэ-Релград – одно из первых древнеэльфийских государств, основанное в Эпоху Богов пещерными эльфами и драконоборцами у берегов Кровавых Озёр.

11. Азайрэл – древнеэльфийское имя Бога-Творца (см. Бог-Творец).

Б

12. Багровый Ужас – исторический период, выделяемый историками предков гномов. По временным рамкам приблизительно совпадает с Эпохой Героев.

13. Безлесье – обширные земли, лежавшие за западными горами Леса, и простирающиеся до восточных гор Неизвестных земель. Образовались в начале Эпохи

Дракона, во время битвы Бога-Творца со Змеями Прародителями за Дар. Становятся домом драконоборцев и их потомков – свободных эльфов. Уничтожены во время Низвержения.

14. Безумный Бог – другое имя Божества Мудрости, данное ему перерождёнными эльфами в Эпоху Героев.

15. Бесконечная Война – согласно легендам пещерных эльфов, название мифического конфликта между искусственной армией Азайрэла возглавленной Надзирателем и творениями младших божеств Творца.

16. Бог Мудрости – название одного из старших божеств Пантеона, символизировавший у перворождённых эльфов мудрость и проницательность. Считался так же хранителем времени, стражем законов миропорядка Эрии и судьёй Пантеона.

17. Бог Предатель – в древнеэльфийских сказаниях, одно из божеств Пантеона, в тайне помогавшее Высшему Эльфу в его скитаниях.

18. Бог Света – название одного из старших божеств Пантеона, символизировавший у перворождённых эльфов лидерство и мораль. Считался так же верховным божеством Пантеона, хранителем благодетелей, и покровителем полководцев и правителей.

19. Бог-Творец – название одного из старших божеств Пантеона, символизировавший у перворождённых эльфов труд и творчество. Считался так же властителем Подземного мира, покровителем ремесленников, кузнецов, строителей и любых творцов вообще.

20. Богиня Жизни – название одной из старших божеств Пантеона, символизировавшей у перворождённых эльфов природные стихии и всё живое.

21. Богиня Ночи – название одной из старших божеств Пантеона, символизировавшей у перворождённых эльфов красоту и вдохновение. Считалась так же царицей Айрэ, повелительницей сновидений, покровительницей предсказателей, оракулов и волхвов.

22. Божественная Эра – согласно легендам перворождённых – время господства в Эрии божественного Пантеона. К Божественной Эре относят Эпоху Сотворения, Эпоху Дракона, Эпоху Богов.

23. Божественные войны (другое название – Война за Дар) – название масштабного конфликта и исторического периода, возникшего в Эпоху Богов. Конфликт возник между восточными народами перворождённых эльфов, но со временем в него была втянута вся раса перворождённых. На протяжении Божественных Войн было огромное количество сражений и битв, в ходе которых уничтожались племена, города, государства и целые народы. Название получено из-за непосредственного влияния на ход войны божеств Пантеона. Даже приблизительная длительность этого исторического периода неизвестна. Летописи древнеэльфийских сказителей оценивают её в тысячелетиях.

24. Божественная магия – направление в магии, практиковать которое способна лишь людская раса. Происходит из сокрытия в людях Таарвеном, части своей силы. На заре человечества её использование привело к созданию Человеческих Божеств, в Эпоху Раздора – ангелов.

25. Благие – божества в людской религии, бывшие дети Таарвена, обнаружившие

Сокрытые земли и человечество в Эпоху Героев.

26. Благословенная Империя – величайшее из объединённых государств людей в Сокрытых землях.

В

27. Великан – согласно древнеэльфийским сказаниям – божественная сущность, поборник драконов и защитник перворождённых. У свободных эльфов считался главным божеством, покровителем воинской доблести и ремёсел.

28. Великаныи горы – древнеэльфийское название огромного горного массива, располагавшегося на юго-западе Леса в Божественную Эру, и на юго-западе Предела в Эпоху Зверя и Эпоху Героев.

29. Великаны – древний народ, созданный в Эпоху Зверя Осколками Пантеона в насмешку над предками гномов, во времена, когда те покоряли северные горы Предела.

30. Великая Игра (другое название Игра за Дар) – творческое соревнование между народами перворождённых за обладание Даром. Подразумевалось, что победителем должен стать тот народ, чья культура превзойдёт прочие.

31. Великие Войны – в хронологии людских беженцев с Миритала общее название трёх масштабных конфликтов на Линаре в Эпоху Раздора.

32. Великий Альянс – грандиозный политический союз, возникший в Эпоху Богов между Альянсом Свободных и эльфийскими народами востока. Был создан для захвата Дара и направлен против самого Пантеона...

33. Великие восточные походы – название продолжительных исторических периодов в Эпоху Богов, в которые значительные силы Безлесья вторгались в Лес, с целью захвата территорий и искоренения веры в Пантеон из культур восточных эльфов.

34. Великий западный поход – название масштабного исторического события, при котором значительные силы Леса по воле Пантеона вторглись на территории Безлесья в Эпоху Богов. Целью вторжения была борьба с искусственной армией Азарэла, оккупировавшей Безлесье.

35. Вечная Ночь – исторический период в конце Эпохи Зверя, время, когда солнце не показывалось на небосводе около пятисот лет, а мир скованный ледниками, заполнили творения Проклятого Бога.

36. Вечное Лето – разработанный в Эпоху Зверя магический проект Эльфийского Дара для прекращения Долгих Зим.

37. Война за Дар – другое название Божественных войн.

38. Войны Дракона – масштабный конфликт между эльфами и драконами в Эпоху Дракона, в ходе которого раса перворождённых поделилась на драконоборцев и драконопоклонников.

39. Вольные города – города-государства на островах внутреннего моря Линара, основанные в Современную Эпоху.

40. Восстание – историческое событие в Эпоху Богов, во время которого был создан Великий Альянс, и многие народы перворождённых обернулись войной против Пантеона.

41. Внеземной план – другое название Айрэ.

42. Внерождённые – другое название драконов и драконорождённых.

43. Всадники – название дракоборцев, которые в ходе Войн Дракона смогли убедить часть змеев перейти на свою сторону.

44. Высшие эльфы – народность перворождённых эльфов, выделившаяся в Эпоху Богов. Её государства лежали в северных и восточных горах Леса. Вступили в игру за Дар после разорения земель Кенилэйских Рощ.

45. Высший Эльф – один из потомков основателей Культа Дракона, живший в конце Божественных войн в Эпоху Богов, основал Эльфийский Пантеон и поднял Восстание.

Г

46. Гарс Первый Гном – герой гномов Эпохи Героев, убийца множества змеев и их прислужников. Вступил в схватку с одним из Змеев Прародителей, и согласно сагам до сих пор ведёт с ним сражение в Даре.

47. Глубинная Чума – или Чума глубин – название исторического периода, выделяемого историками гномского народа, по временным рамкам примерно совпадающий с Эпохой Гордыни. Так же название жуткой болезни, полностью уничтожившей расу тёмных эльфов и государство последних гномов Союза.

48. Глубины – название огромной системы подземелий, появившейся глубоко в недрах Эрии после Низвержения в конце Эпохи Богов.

49. Гоблины – народность перворождённых, бывшие ночные эльфы, попавшие под пагубное влияние Кошмаров Проклятого Бога в начале Эпохи Зверя.

50. Големы – искусственные существа создаваемые алхимиками и новмагами из камня или металла.

51. Гомункулы – искусственные существа, возникающие при попытке создать человека средствами алхимии или новмагами.

52. Гномы – подземный народ, расы полукровок, выделившийся в Эпоху Героев.

Д

53. Дар – лучшее творение Азайрэла, создававшееся им для Сэнивель. В начале Эпохи Дракона, был помещён им в смертный мир, как подарок перворождённым. Причина множества раздоров и войн между эльфами, драконами и богами.

54. Дарсу – материк восточнее Линара, возникший в конце Эпохи Героев.

55. Демоны – раса монструозных существ, выведенная Безумным Богом в аду из душ людей.

56. Демонические отродья – мутировавшие под влиянием демонической Скверны

животные и ящеры Эрии.

57. Дети Азайрэла – младшие божества Бога-Творца, родившиеся из-за его гнева в Эпоху Сотворения. У перворождённых в большинстве своём покровительствовали различным ремёслам, инженерному делу и строительству.

58. Дети Кенилэй – младшие божества Жизни. У перворождённых в большинстве своём покровительствовали различным природным явлениям, животным, растениям.

59. Дети Проклятого Бога – ужасные существа, вызванные Проклятым Богом из Царства Вечной Ночи и их порождения.

60. Долгие зимы – исторические периоды, возникавшие на протяжении Эпохи Зверя, отличавшиеся наступлением сильных холодов, выпадением снега и вторжением в Наземный Мир прислужников Проклятого Бога.

61. Драконоборцы – народность перворождённых, населявших Безлесье. Выделилась в Эпоху Дракона в ходе Войн Дракона.

62. Драконопоклонники – народность перворождённых, населявших Лес. Выделилась в Эпоху Дракона в ходе Войн Дракона.

63. Драконорождённые – множество существ, выведенных Змеями Прародителями в Эпоху Героев.

64. Дракониды – раса разумных существ, выведенная в Эпоху Героев Змеями Прародителями по образу эльфов.

65. Драконье Гнездо – город драконопоклонников основанный змеями в северных горах на востоке Леса в Эпоху Дракона.

66. Драконьи Империи – государства драконов и драконидов, основанные Змеями Прародителями в Эпоху Героев в трёх главных горных хребтах Предела.

67. Драконы – раса разумных существ, когда-то созданная Пантеоном в мире, существовавшем до Эрии. Так же у свободных эльфов и последователей Культа Великана, считались как демонические сущности, источники алчности, коварства и жажды безраздельной власти. Враги Великана и поработители перворождённых.

68. Древние – название существ, созданных сильнейшими божествами Пантеона в Эпоху Сотворения и Эпоху Дракона, и сохранившихся до нынешних дней.

69. Древняя магия – название для магии, которой владели божества Пантеона, драконы и носители божественной крови.

70. Дрейки – название для "неразумных драконов", существ выведенных Змеями Прародителями в Эпоху Героев, в угоду эльфийским драконопоклонникам.

Е

Ж

71. Жреческая магия – название для магии, которую Проклятый и Безумный боги даруют своим последователям в обмен на службу и поклонение.

З

72. Забвение – политический проект Лесного Совета по созданию альтернативной истории, разработанный в Эпоху Гордыни.

73. Запрет – в сказаниях перворождённых заклатья, которые Таарвен наложил на Эрию, для её защиты от воли Пантеона.

74. Звери – существа, созданные Детьми Кенилэй.

75. Земля – божество, которому поклоняются урук-хай.

76. Змеи – другое название драконов.

77. Змеи Прародители – древнейшие драконы, возвращённые Кенилэй к жизни в Эрии в конце Эпохи Сотворения.

78. Змеиное Гнездо – новое название восстановленного потомками членов культа Дракона и змеями-пленниками Азайрэла Драконьего Гнезда в Эпоху Богов.

И

79. Извечная Война – общий религиозный термин людей, означающий вечное противостояние человеческой расы Безумному Богу и его приспешникам.

80. Изначальный мир – название Эрии до Низвержения, использовалось перворождёнными и перерождёнными эльфами в Эпохи Зверя и Героев для обозначения мироустройства, созданного Пантеоном.

81. Изначальный Лес – название Леса до Низвержения, использовавшееся перворождёнными и перерождёнными в Эпохи Зверя и Героев.

82. Империи механических драконов – название залов и тоннелей, высеченных в тверди Азайрэлом и детьми его гнева. Использовалось пещерными эльфами в Эпоху Богов.

83. Имперский архипелаг – крупная группа островов, на которой в Эпоху Раздора была основана нынешняя Островная Империя.

84. Инсекты – разновидность магических мутантов, гиганские насекомые.

85. Искусственная армия Азайрэла – название войска, которое Бог-Творец создавал под землёй на протяжении Эпохи Дракона для уничтожения угрозы змеев. В Эпоху Богов, пещерные эльфы называли его механическими драконами или Драконом Машиной.

86. Искусственные войны – см. Бесконечная война.

87. Искусственный Бог – мифическая сущность, цель проекта уцелевших механических драконов, по возрождению Азайрэла.

88. Истоки – магический проект Лесного Совета, по возвращению Эрии вида Изначального Мира, разработанный в начале Эпохи Гордыни.

К

89. Катастрофа – крупнейший катаклизм, возникший по причине масштабного демонического вторжения на родину людей, который привёл к её погружению в океан.

90. Катор – материк к северу от Линара, возникший в конце Эпохи Героев.

91. Кенилэйские Рощи – земли, где основали поселения драконоборцы и драконопоследователи, последователи Кенилэй.

92. Кобольды – народность перворождённых, бывшие предки свободных эльфов, попавшие под пагубное влияние Кошмаров Проклятого Бога в начале Эпохи Зверя.

93. Культ Благих – религиозное учение людей, посвящённое поклонению Благим.

94. Культ Великана – древнеэльфийские верования, основанные в начале Эпохи Дракона на мифах о Великане – борце со змеями.

95. Культ Дракона – религиозное учение перворождённых и группировка, организованные вокруг поклонения драконам в Эпоху Дракона.

96. Культ Единого Бога – новое религиозное течение людей культуры Режима Ремана.

97. Культ Истины – организация и одноимённое учение, отделившиеся от Культа Дракона в конце Эпохи Богов.

98. Культ Меча – организация и одноимённое учение, отделившиеся от Культа Истины в начале Эпохи Гордыни.

99. Культ Мёртвого Бога/Возмездия – религиозное учение гномов, построенное вокруг возмездия за Мёртвого Бога.

Л

100. Лаш – земля и одноимённое государство. Создана эльфами Леса по воле Змеев Прародителей, как попытка придать Эрии вид родины драконов.

101. Ларф – древнейший из урук-хай основатель бойцовских ям на юге Катора в Современную Эпоху.

102. Леденящий Страх – в сагах Подгорных королевств исторический период, приблизительно совпадающий по временным рамкам с Эпохой Раздора.

103. Ледяные Лабиринты – ледники сковавшие поверхность Предела во время Вечной Ночи в конце Эпохи Зверя по воле Проклятого Бога.

104. Лес – название обширной территории, по большей части занятой Изначальным Лесом в Эпоху Дракона и Эпоху Богов (Край Лесов). В Смертную Эру – название эльфийского Государства, основанного в остатках Изначального Леса в Пределе, а впоследствии на Линаре.

105. Лесной Король – властитель Леса и лидер перерождённых в Эпоху Героев.

106. Лесной Совет – властители и лидеры Леса начиная с конца Эпохи Героев.

107. Лесные эльфы – народность перворождённых эльфов, выделившаяся в Эпоху Дракона. Составляла Племена Леса.

108. Линар – название материка, образовавшегося из центральной части Предела, в Эпоху Героев.

109. Люди – раса разумных существ, созданная Таарвеном по образу эльфов в конце Эпохи Богов.

М

110. Магия Изменения – сила, которой обладал Таарвен в Эрии.

111. Магические мутанты – существа, появившиеся в результате Магических Войн в конце Эпохи Гордыни.

112. Мастерские Азайрэла – согласно сказаниям пещерных эльфов, те подземные залы, созданные Богом-Творцом, где он создавал свои творения, такие как Дар, искусственную армию или Сокрушитель Миров.

113. Мёртвый Бог – новое имя Азайрэла, данное ему перворождёнными после смерти в Царстве Вечной Ночи в Эпоху Богов.

114. Мертвецы – название существ, представляющих собой оживлённые магией трупы или мёртвые останки на службе Бога Призрака или нежити.

115. Мертворождённые – другое название нежити.

116. Механические драконы – название, данное пещерными эльфами в Подземные Войны Эпоху Богов, искусственной армии Азайрэла.

117. Миритал – эльфийское название родины людей – материку лежащему западнее Линара.

118. Мистицизм – направление божественной магии, основанное на религиозных таинствах, использующееся и тщательно скрывающееся Церковью.

119. Младшие боги (божества) – название божественных сущностей Пантеона, подчиняющихся старшим богам.

120. Морской народ – людское название народу, совершавшему набеги из моря на Сокрытые земли и нападения на корабли.

121. Мутанты – общее название расы разумных существ, созданной Лашем с помощью магии наследников носителей божественной крови и крови драконов.

Н

122. Надзиратель – имя данное драконами, искусственно созданному по их образу Азайрэлом существу, приставленному следить за ними в Эпоху Богов.

123. Наземный план – название мира на поверхности Эрии.

124. Наймиты Пантеона – города-государства Всадников и драконоборцев,

возникшие на западных границах Леса после завершения Войн Дракона.

125. Небо – одно из божеств орков.

126. Неизвестные земли – в древнеэльфийских сказаниях – земли, лежавшие западнее Безлесья, практически неисследованные перворождёнными.

127. Неживой дракон – имя данное перворождёнными, искусственно созданному по их образу змеев Азайрэлом существу в Эпоху Богов.

128. Нежить – разумная раса мертвецов, созданная из тёмных эльфов Проклятым богом с помощью силы пленённых Иэйлэна и Кенилэй.

129. Нерождённые – другое название мутантов.

130. Нечисть – существа, рождённые сокрытой магией людей в начале Тёмной Эпохи.

131. Низверженные боги и их творения – существа, созданные низвергнутыми в Эрию божествами Пантеона в Эпоху Зверя.

132. Новая магия – обобщённое магическое течение, включающее в себя новые направления из любого вида магии и алхимический подход к её практике.

133. Новомаги – организация людских и эльфийских магов, основанная в Эпоху Раздора.

134. Новый Лаш – земля и одноимённое государство, созданные магами Леса в Эпоху Раздора. Представляет собой парящий огромный остров восточнее Линара.

135. Новый Пантеон – название, данное перворождёнными и перерождёнными эльфами низверженным божествам Жизни в Эпоху Зверя.

136. Ночные эльфы – народность перворождённых эльфов, выделившаяся в ходе Божественных войн в Эпоху Богов после разорения Кенилэйских Рощ.

137. Носители божественной крови – перворождённые, которым боги даровали часть своей силы, для защиты Пантеона и захвата Дара в Эрии в ходе Восстания во времена Эпохи Богов.

О

138. Орки – народность расы мутантов, потомки уруков заселившие запад Линара, юг Катора и восточное побережье Дарсу в конце Эпохи Раздора.

139. Освободитель – лидер восстания перерождённых эльфов-рабов драконов в Эпоху Героев.

140. Осколки Пантеона – название, данное перворождёнными и перерождёнными эльфами низверженным божествам Света в Эпоху Зверя.

141. Островная Империя – людское государство, занявшее острова между Линарой и Мириталом. Основано в конце Эпохи Гордыни.

142. Островные Колонии – города и государства на Линаре, входящие в состав Островной Империи. Основаны в Современную Эпоху.

II

143. Пантеон – древнеэльфийское название, под которым эльфы подразумевали общность божественных существ – создателей мира.

144. Падшие эльфы – новое название пещерных эльфов, поработанных Безумным Богом.

145. Первая Великая Война – название, которое беженцы людей дали масштабному конфликту, развернувшемуся на Линаре в Эпоху Раздора. В эльфийской истории фигурирует как Война с Лашем.

146. Перворождённые – название расы разумных существ, созданных Пантеоном в конце Эпохи Сотворения. Так же согласно проекту Забвение название современных эльфов Леса.

147. Перерождённые – название расы разумных существ, появившихся в результате захвата Великим Альянсом перворождённых эльфов Дара.

148. Пещерные эльфы – первая выделившаяся народность эльфов, образованная в начало Эпохи Дракона, и заселившая Великаньи Горы.

149. Пирокинез – название направления Новой Магии, в Современную Эпоху практикующееся демонами и людскими магами-отступниками. Так же название для направления магии, которую практиковали носители божественной крови в Эпоху Зверя.

150. Подгорные королевства – общее название для государств гномов и их предков, основанных в Подгорье Предела в Эпоху Зверя.

151. Подгорье – согласно сказаниям пещерных эльфов название обширной сети подземелий, появившаяся в ходе Подземных Войн в Эпоху Богов между пещерными эльфами и искусственной армией Азайрэла. Соединяла Безлесье и Край Лесов.

152. Подземная война – название, которое пещерные эльфы дали конфликту в глубинах Великаньих гор с механическими драконами.

153. Подземные царства – общее название для государств тёмных эльфов и нежити, основанных в горах Предела в Эпоху Зверя.

154. Подземный план – название мира под поверхностью Эрии, состоящего из обширной сети подземелий.

155. Покорители – название членов Культа Дракона и драконопоклонников, которые в ходе Войн Дракона получили особые привилегии у змеев.

156. Полузвери – народность перворождённых, созданная из эльфов Новым Пантеоном в Эпоху Зверя.

157. Полукровки – общее название расы разумных существ, образовавшейся в ходе смешения крови разных народов.

158. Полуящеры – название примитивной расы разумных существ, выведенной Змеями Прародителями в Эпоху Героев.

159. Послерождённые – другое название расы людей.

160. Предел – огромный материк, возникший из территорий Леса и части земель Безлесья после Низвержения.

161. Проклятый Бог – новое имя Богини Ночи и Звёзд, данное ей перворождёнными эльфами в конце Эпохи Богов.

162. Проклятый Культ – культ Проклятого Бога.

Р

163. Разломы – название огромных трещин в тверди, ведущих в глубины Подземного плана, и заполнивших западную часть континента Линара.

164. Режим Ремана – государство людей на юго-востоке Линара, отделившееся от Империи в Современную Эпоху.

165. Рукотворные – искусственные существа, созданные с помощью алхимии или магии.

166. Рукотворный Бог – другое название Искусственного Бога.

167. Рунная магия – околوماгическое течение, изучающее тайны рун Азайрэла и загадки мироустройства Эрии.

С

168. Светлые эльфы – народность перворождённых, выделившаяся из потомков Храмовников в ходе Божественных войн во времена Эпохи Богов.

169. Святые – обожествлённые герои людской расы, согласно древним религиозным текстам людей возникшие как некие божественные сущности в Тёмную Эпоху.

170. Современная Эпоха – название текущего исторического периода, начитывающего около 900 лет.

171. Сокрытые земли – название родины людей, земли защищённые магией изменения Таарвена от взоров Пантеона и эльфов.

172. Старшие боги (божества) – согласно древнеэльфийской мифологии верховные боги Пантеона, имеющие власть над младшими божествами.

173. Старый Пантеон – название, данное перворождёнными и перерождёнными эльфами божествам, не присоединившимся к Новому Пантеону и осколкам Пантеона.

174. Стихии – божества из орочьей мифологии.

175. Стражи Айрэ – другое название Ушедших.

176. Стражи Дара – союз перворождённых и драконов, вставший на охрану Дара после Плача Богов в начале Эпохи Богов.

177. Стражи Эрии – организация перворождённых, основанная в Эпоху Богов с целью прекращения братоубийственных войн между эльфами в Эрии.

178. Страна Рабов – название восточных территорий Неизвестных Земель, где

основали свои поселения бывшие члены культа Дракона, прислуживавшие Империи искусственных змеев Азайрэла.

179. Ступившие во мрак – название, данное перворождёнными свободным эльфам, последовавшим за ночными эльфами в Подземный Мир в Эпоху Богов.

Т

180. Тварный мир – существа, произошедшие из зверей и других творений Пантеона.

181. Телекинез – направление в новой магии, практикуемое перерождёнными эльфами.

182. Телепатия – направление в новой магии, практикуемое потомками уруков.

183. Тёмная эпоха – исторический период в истории людской расы, во время её жизни в Сокрытых Землях.

184. Тёмные эльфы – народность перворождённых, ночные эльфы, попавшие под влияние Кошмаров проклятого Бога в начале Эпохи Зверя.

185. Тёмный Пантеон – название данное Пантеону перерождёнными эльфами божествам из Нового Пантеона, искажённым Проклятым Богов в конце Эпохи Зверя.

186. Тролли – название попавших под влияние Кошмаров Проклятого Бога великанов.

187. Трещины – согласно легендам перворождённых сеть тоннелей в тверди, возникших в ходе безумства Азайрэла в Эпоху Сотворения. Место где скрывались Змеи Прародители и их потомство.

У

188. Ужас во Тьме – согласно сагам подгорных королевств название исторического периода, чьи временные рамки приблизительно совпадают с Эпохой Зверя.

189. Уруки – народность расы мутантов, выведенная магическими экспериментами носителями божественной крови Лаша с использованием крови драконов.

190. Урук-хай – одна из народностей потомков уруков.

191. Ушедшие – перворождённые и носители божественной крови, с помощью Дара, ушедшие в Айрэ и низвергнувшие Пантеон.

Ф

Х

192. Химеры – разновидность магических мутантов, гибриды разных животных.

193. Храм – религиозное учение светлых эльфов в Эпоху Богов.

194. Храмовники – выходцы из драконоборцев, вставшие на защиту Пантеона в смертном мире в Эпоху Богов.

Ц

195. Царства – другое название подземных царств

196. Царство Вечной Ночи – другое древнеэльфийское название Айрэ, использовавшееся в Эпоху Зверя.

197. Царская Чистка – гномское название исторического события – грандиозной зачистки Подземного царства ночных эльфов в глубинах восточных гор Линара. Уцелевшие гномы Союза, сжигали трупы и добивали ещё живых больных Чумой тёмных эльфов, в их собственной стране.

Ч

198. Черноград – секретный город урук, построенный по приказу Великого Шамана, для массового производства вооружения на множестве заводов и фабрик.

199. Чистая магия – магия, использующаяся перерождёнными эльфами.

200. Чудовища – существа, созданные Новым Пантеоном в Эпоху Зверя, попавшие под влияние Кошмаров Проклятого Бога.

201. Чудотворство – направление божественной магии, основанное на исцелении ран и болезней.

202. Человеческий (или людской) – в Современную Эпоху, название общего языка, используемого большинством народов Линара для общения друг с другом.

203. Чревоточины – согласно легендам пещерных эльфов, тоннели созданные Азайрэлом, через которые можно в кратчайшие сроки добраться из недр Эрии к её поверхности.

Ш

204. Шаманизм – направление древней магии, использующееся потомками уруков.

Щ

Э

205. Эгида Дракона – союзный пакт, заключённый между Драконьими Империями в Эпоху Героев.

206. Элементалы – существа выведенные Змеями Прародителями в Эпоху Героев.

207. Эльфы – название расы разумных существ, первыми заселивших Эрию.

208. Эльфийский Пантеон – название организации сильнейших и могущественнейших эльфов сначала Безлесья, а затем и всей Эрии, включая лидеров множества народов и носителей божественной крови, поддержавших идею Восстания. Основана в конце Эпохи Богов Высшим Эльфом.

209. Эра Смертных – обширный исторический период, выделявшийся историками перворождённых. Насчитывает почти 21 000 лет и делится на Эпоху Зверя, Эпоху Героев, Эпоху Гордыни, Эпоху Раздора. Последняя эпоха, пятая – Современная, длится уже 900 лет. Термин используется Культ Истины.

210. Эрийский Пантеон – одно из первых древнеэльфийских государств, основанных в Эпоху Богов, союз Наймитов Пантеона.

211. Эпоха Дракона – в древнеэльфийских сказаниях, второй обширный исторический период в Божественной Эре на который приходится Войны Дракона. Оценивается приблизительно длительностью в десять тысяч лет.

212. Эпоха Героев – второй обширный исторический период в Смертной Эре, длительностью в пять тысяч лет, на который приходится Эгида Дракона.

213. Эпоха Гордыни – третий обширный исторический период в Смертной Эре, длительностью в пять тысяч лет.

214. Эпоха Зверя – первый обширный исторический период в Смертной Эре, длительностью в пять тысяч лет, на который приходится Долгие Зимы и Вечная Ночь.

215. Эпоха Богов – в древнеэльфийских сказаниях, третий и последний обширный исторический период в Божественной Эре, длительность которого неизвестна, завершающийся Восстанием и Низвержением.

216. Эпоха Переселения – термин из Забвения, означающий исторический период идентичный Эпохе Раздора.

217. Эпоха Раздора – четвёртый обширный исторический период в Смертной Эре, длительностью в пять тысяч лет, на который приходится Великие Войны.

218. Эпоха Разрушения – исторический период в истории людской расы, во время её жизни в Сокрытых Землях.

219. Эпоха Сотворения – в древнеэльфийских сказаниях, первый обширный исторический период в Божественной Эре, длительность которого неизвестна и на который приходится её создание Пантеоном и рождение расы перворождённых и Змеев Прародителей.

Ю

Я

220. Ящеры – существа выведенные Змеями Прародителями в Эпоху Героев.