

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПУНКТ 1: ОБЩАЯ КОНЦЕПЦИЯ МИРА	2
ПУНКТ 2: РАСЫ ЭЙРДРАКОСА (КЛАССИЧЕСКИЕ И НОВЫЕ)	2
ПУНКТ 4: ПОРОХОВОЕ ОРУЖИЕ — «ГРОМ СРЕДИ ЯСНОГО НЕБА»	7
ПУНКТ 5: ТЕРРИТОРИАЛЬНО-ГОСУДАРСТВЕННАЯ СИСТЕМА ЭЙРДРАКОСА	9
ДРАКОНОРОЖДЁННЫЕ И ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ: «БРЕМЯ ПОРЯДКА»	17
ПУНКТ 8: ЧИСТОКРОВНЫЕ ДРАКОНЫ — СЕМЬ СТОЛПОВ МИРА	20
СЕМЬ ПИКОВ КАК ОСЬ МИРА	23
ПУНКТ 9: РЕЛИГИИ И ВЕРОВАНИЯ ЭЙРДРАКОСА	23

Эйрдракос (От древних слов «Эфир» и «Дракон»)

Суть

мира:

Эйрдракос — это мир «Великого Перелома». Это типичное фэнтези, которое стоит на пороге индустриальной революции. Магия здесь все еще вездесуща и могущественна, но в кузницах гномов и лабораториях людей впервые засвистел порох, бросая вызов тысячелетним устоям.

Уникальная черта (Доля уникальности):

Уникальность Эйрдракоса заключается в природе магии и её связи с драконами. Магия здесь — это не просто поток энергии извне, а «**Прана**» — осязаемый эфир, которым пропитана сама плоть мира.

- **Драконы как источник:** Драконы не просто используют магию — они её **выделяют**. Чистокровные драконы, спящие на Пиках, подобны гигантским реакторам. Их дыхание, пот, сама аура насыщают окружающие земли Праной. Чем ближе к Пику, тем сильнее магический фон и тем плодороднее земли.

- **Связь с потомками:** Драконорождённые имеют особую связь с этой энергией. Их тела действуют как «аккумуляторы» Праны, делая их интуитивно более сильными магами, чем другие расы. Это не делает их непобедимыми, но даёт огромное преимущество.

- **Конфликт эпох:** Сейчас мир переживает «Пороховую лихорадку». С помощью алхимии и инженерии существа научились высвободить грубую силу без помощи Праны. Это пугает драконорождённых (так как подрывает их власть), восхищает людей и гномов, и заставляет эльфов с ужасом думать о том, как такой грубый металл будет ранить плоть мира.

Первый взгляд на мир:

Представьте себе континент, в центре которого возвышаются семь неприступных Пиков, уходящих в облака. У подножия каждого из них раскинулись цветущие империи драконорождённых. Далее, в туманах и предгорьях, кипит жизнь других народов. А на далеких, бедных Праной окраинах, гремят первые выстрелы, пугая драконов в небе и возвещая о том, что старая эпоха уходит.

Мир населяют множество народов, каждый из которых по-своему приспособился к присутствию Праны и господству драконорождённых.

Классические расы

Люди

- **Адаптация:** Люди — самый молодой и динамичный народ. Они хуже других рас чувствуют Прану, но это сделало их невероятно изобретательными. Именно люди стали первопроходцами в алхимии и механике, создав первые прототипы порохового оружия.
- **Социум:** Дробные королевства и вольные города. Люди ценят свободу, торговлю и договоры. Они — естественные дипломаты и посредники, но также и главные нарушители спокойствия.
- **Особенность:** Не имея врожденной магии, люди научились «выжимать» её из артефактов и кристаллов, накапливающих Прану.

Эльфы

- **Адаптация:** Древняя раса, произошедшая от существ, питавшихся чистой Праной. Они очень чувствительны к её потокам. Эльфы живут в «тихих зонах» — лесах, где поток Праны медленный и спокойный.
- **Социум:** Матриархальные общины, управляемые Советом Старейшин. Эльфы считают драконов и их потомство «вулканической болезнью мира», слишком бурно выделяющей энергию.
- **Особенность:** Эльфы презирают порох, считая его оскорблением природы. Они — лучшие лучники и хранители знаний о «старой магии» ритуалов, а не грубой силы.

Гномы и Дварфы

- *Примечание: В этом мире Гномы и Дварфы — близкие, но разные ветви одного древнего каменного народа.*
- **Дварфы (Коренные жители гор):** Кряжистые, живут глубоко под горами вдали от пиков драконов. Они плохо переносят избыток Праны, поэтому их цитадели экранированы толщей камня.
- **Гномы (Равнинные/Речные родственники):** Более низкие и подвижные. Живут в предгорьях и долинах. Именно гномы первыми подхватили у людей идею пороха и усовершенствовали её, создав надежные замки для мушкетов.
- **Социум:** Технократические гильдии. Власть принадлежит не по праву крови, а по праву мастерства (титул «Первый Молот»).
- **Особенность:** Гномы ведут активную торговлю с людьми, дварфы — более замкнуты и недоверчивы к поверхностным расам.

Орки

- **Адаптация:** Изначально кочевой народ великих равнин. Обладают высокой устойчивостью к перепадам Праны (могут жить и вблизи пиков, и в «мертвых зонах»).

- **Социум:** Племенной союз, основанный на культуре предков и воинской чести. Не строят городов, но имеют постоянные стойбища и тотемы.

- **Особенность:** Орки — лучшие наездники на варгах и кабанах. Сейчас многие орки нанимаются в армии других рас в качестве элитной тяжелой пехоты, так как племенам нужны ресурсы для выживания.

Тифлинги

- **Адаптация:** Потомки древних рас, заключавших сделки с сущностями из-за грани миров (не с драконами). Они несут на себе печать иного плана бытия.

- **Социум:** Изгои и отшельники. Тифлинги не имеют своего государства. Они собираются в небольшие анклав в крупных городах, занимаясь ростовщичеством, магическим консалтингом или наёмничеством.

- **Особенность:** Из-за своего происхождения они видят «тени Праны» — то, как энергия влияет на судьбу и характер существ. Это делает их прирожденными интриганами и советниками.

Уникальные расы

1. Силлиты (Дети Стекла)

- **Внешность:** Гуманоиды с полупрозрачной, слегка мерцающей кожей, напоминающей матовое стекло или обсидиан. У них удлиненные конечности и большие глаза без зрачков, переливающиеся всеми цветами радуги.

- **Происхождение:** Древняя раса, родившаяся в пустынях и бесплодных землях, куда Прана драконов почти не доходит. Чтобы выжить, они научились конденсировать влагу и магию из воздуха, буквально «выращивая» себя из песка и камня под воздействием редких магических бурь.

- **Культура и социум:** Живут в городах-оазисах, построенных из застывшего стекла. Их общество — это Синклит Резонанса. У них нет правителей в привычном смысле, решения принимаются путем «коллективного напева» — низкочастотной вибрации, которую издают старейшины. Силлиты пассивны и мудры, они хранят тайны «тихой магии» — магии без жестов и слов, основанной на резонансе.

- **Взаимодействие с миром:** Они нейтральны ко всем, кроме тех, кто слишком шумит и вибрирует (гномьи кузни, пороховые взрывы выводят их из равновесия, буквально вызывая резонансную болезнь).

2. Нокты (Сумеречный Народ)

- **Внешность:** Похожи на высоких, худых людей с абсолютно бледной (почти светящейся в темноте) кожей. У них нет зрачков — только белки глаз, но они видят в темноте лучше любого кота. На голове вместо волос — мягкие, чувствительные усики-сенсоры (как у некоторых глубоководных рыб), которые реагируют на движение потоков Праны.

- **Происхождение:** Эволюционировали в глубоких пещерах и подземных озерах, питаясь грибами и рыбой, живущей за счет просачивающейся сквозь толщу породы магии. Никогда не видят солнца.

- **Культура и социум:** Живут в огромных подземных городах-ульях, вырезанных в сталактитах. Социум — строгая иерархия Эхо. Главный жрец (Молчальник) общается с народом через толмачей. Они поклоняются тишине и эху, считая драконов слишком «громкими» существами.

- **Взаимодействие с миром:** Нокты редко выходят на поверхность, но контролируют многие ценные подземные ресурсы (редкие металлы, грибы-мутагены). С дварфами у них вечная «холодная война» за территории глубоких пещер, а с драконорождёнными — нейтралитет, так как те редко спускаются так глубоко.

Пункт 3: Драконорождённые — Доминирующая раса

Происхождение

и

физиология:

ДРАКОНОРОЖДЁННЫЕ ЭЙДРАКОСА — не просто гуманоиды с чертами драконов. Согласно их легендам, в древности чистокровные драконы, жаждущие слуг, способных говорить и мыслить сложнее ящериц, вдохнули часть своей души (Праны) в яйца наиболее сильных магических существ того времени. Так появились драконорождённые — идеальные посредники между миром смертных и миром истинных драконов.

- **Связь с Праной:** Их тела — это природные резонаторы. Чешуя впитывает рассеянную в воздухе Прану, накапливая её в кровь, которая буквально светится голубоватым или золотистым светом (в зависимости от типа дракона-прародителя). Это делает их самыми сильными магами от рождения, но и создает зависимость: в зонах с низким содержанием Праны они слабеют и болеют («чешуйчатая лихорадка»).

- **Внешний вид:** Ростом они выше людей (от 190 до 220 см), покрыты крупной чешуей. Цвет чешуи определяет их происхождение и дарованную стихию (красные — огонь, синие — молнии и т.д.). У них

массивные рога, форма которых является показателем статуса (чем замысловатее, тем знатнее род).

Социальное устройство: **Империя Семи Когтей**
Драконорождённые не имеют единого короля. Их общество представляет собой семь великих домов (Когтей), каждый из которых исторически связан с одним из семи Пиков и, соответственно, с одним из семи великих драконов.

- **Иерархия:** во главе каждого дома стоит **Эш'кари** (Пламенный Лорд) — самый сильный маг и потомок древнейшей линии. Дома соперничают между собой в искусстве магии, размере дани, получаемой от других рас, и в благосклонности своего дракона-покровителя. Войны между домами редки, но интриги и магические дуэли за влияние — обычное дело.

- **Закон Крови:** Статус драконорождённого определяется не только родословной, но и чистотой связи с драконом. Метисы (дети от браков с другими расами) существуют, но считаются «Тусклой Чешуей» и занимают низшие ступени общества, работая писцами, ремесленниками или глашатаями. Чистокровные же — элитные маги, жрецы и военачальники.

Идеология: **Радикальный национализм и «Бремя Порядка»**
Драконорождённые искренне верят, что они — **венец творения**. Их идеология зиждется на трех китах:

1. **Теория Источника:** они утверждают, что Прана (магия) течет в мир через драконов. А раз они — дети драконов, то только они имеют естественное право распоряжаться этой энергией. Все остальные расы — «паразиты» или «гости», пользующиеся магией по милости драконорождённых.

2. **Бремя Порядка:** они считают своей священной обязанностью наводить порядок в мире. По их мнению, хаос войн, неконтролируемое использование магии и, тем более, изобретение пороха (который они называют «Грязь, бросающая вызов Небу») ведут к катастрофе. Поэтому они должны править — не из жадности, а чтобы защитить самих глупых младших рас от них самих.

3. **Презрение к инновациям:** Порох для них — это ересь и кощунство. Это попытка заменить благородную магию, дарованную их предками, грубой силой взрыва. Именно драконорождённые — главные противники распространения огнестрельного оружия и всячески пытаются скупать или уничтожать чертежи и мастерские.

Доминирование, но не тирания:
Почему же они не захватили всё? Их сила — это и их слабость.

- **Зависимость от Праны:** они не могут долго находиться вдали от Пиков или в магически бедных районах, не теряя силы. Армии драконорождённых — это мощный кулак, но радиус его действия ограничен.

- **Разобщённость:** Соперничество между Семью Домами не позволяет им объединиться для тотальной экспансии. Пока один дом воюет, другой может в этот момент торговать с людьми, подрывая общий фронт.

- **Сдерживание драконами:** Истинные драконы не любят, когда их потомки слишком увлекаются войнами. Дракон может призвать к порядку зарвавшегося Эш'кари, лишив его части силы или просто устроив разнос.

Таким образом, драконорождённые — это правящий класс, аристократия мира. Они требуют дани, почтения и следования их законам вблизи Пиков. Но на окраинах, вдали от их власти, кипит жизнь, полная опасного и вольного духа, где уже звучат первые выстрелы, бросающие вызов древнему порядку.

ПУНКТ 4: ПОРОХОВОЕ ОРУЖИЕ — «ГРОМ СРЕДИ ЯСНОГО НЕБА»

Состояние технологии: Эпоха Первого Выстрела
Мир Эйрдракос находится на самом раннем этапе пороховой революции. Это не армии с мушкетами, а скорее время уникальных, штучных экземпляров, которые переворачивают представление о войне и власти. Технологию можно охарактеризовать как «одноразовое чудо».

Типы оружия:

1. **Ручные бомбарды (протомушкеты):** Тяжелые, кованные из бронзы трубы, прикрепленные к грубой деревянной ложе. Вес — как у хорошей кузнечной поковки (15-20 кг). Стреляют каменными или свинцовыми ядрами. Точность отсутствует, дальность — до 50 метров более-менее точно. Перезарядка занимает минуты две-три, фитиль приходится держать отдельно.

2. **Пистолы-«однозарядки»:** Гордость гномьих оружейников и человеческих алхимиков. Короткоствольное оружие, которое можно (с натяжкой) использовать одной рукой. Часто это даже не пистолет в полном смысле, а скорее стреляющий топорик или булава с смонтированным стволом. Один выстрел — и можно использовать как холодное оружие.

3. **Кремневые замки-прототипы:** Самые дорогие и редкие экземпляры. Механизм высекает искру. Такие пистолеты есть, может

быть, по одному-два у самых богатых купцов или капитанов наемников. Это предмет статуса невероятной силы.

Кто производит:

- **Гномы:** Главные инженеры. Именно они смогли создать надежный (настолько, насколько это возможно) замок и рассчитать пропорции пороха лучше людей. Гномы гильдии держат в секрете технологию сверления стволов.

- **Люди:** Первооткрыватели пороха (алхимическая случайность при поиске философского камня). Люди лучше гномов в химии (селитра, сера, уголь), но хуже в механике. Поэтому человеческие пистолеты чаще взрываются, но порох у них качественнее.

- **Драконорождённые:** Категорически против. Уничтожают любые кузницы, где пытаются ковать стволы. Скупают (и тайно уничтожают) готовые экземпляры. Сами не производят никогда.

Социальный и военный эффект:

Порох пока не изменил тактику, но он изменил **психологию**.

- **Слом сословий:** Любой наемник с пистолем может убить рыцаря в дорогих доспехах. Доспехи (даже магические) не всегда держат удар свинцовой пули на излете. Это пугает аристократию всех рас.

- **Охотники на драконов:** Появились первые безумцы, пытающиеся охотиться на мелких драконидов и даже (теоретически) на молодых драконов с помощью крупных ручных бомбард. Пока безуспешно, но слухи будоражат мир.

- **Экономика:** Селитра стала стратегическим ресурсом. Залежи гуано в пещерах (где живут летучие мыши) и особые солончаки стали яблоком раздора.

Недостатки, сдерживающие революцию:

1. **Скорострельность:** Один выстрел за бой. Пока стрелок перезаряжает, лучник выпустит десяток стрел.

2. **Надежность:** Осечка, взрыв ствола, отсыревший порох — обычное дело.

3. **Цена:** Производство ствола требует высокой квалификации. Пистоль стоит как хороший дом в столице.

4. **Магия все еще сильнее:** Опытный маг поставит щит, который выдержит пару пуль, или испепелит стрелка быстрее, чем тот прицелится. Порох пока — оружие против беззащитных или для внезапных убийств.

Отношение рас к пороху:

- **Люди:** В основном «За». Дает шанс слабому. Особенно популярен в вольных городах и среди пиратов.
- **Гномы:** «Осторожно за». Это инструмент, ремесло. Но старые мастера ворчат, что это нечестно.
- **Дварфы:** «Скептически». Под землей стрелять бесполезно (рикошет, обвал, глухо). Считают это поверхностной игрушкой.
- **Эльфы:** «Ненавидят». Это оскорбление природы. Грязно, шумно, убивает красоту поединка.
- **Орки:** «Восторг и ужас». Восторг от силы, ужас от того, что умирать стало проще. Самые ярые покупатели пистолетов у людей.
- **Тифлинги:** «Ценят». Идеальный инструмент для переворота баланса сил. Скупают и перепродают.
- **Силлиты:** Пистолетный выстрел вызывает у них физическую боль (резонанс), они избегают мест, где стреляют.
- **Нокты:** Им всё равно. Под землей порох бесполезен из-за отсутствия воздуха для горения (в их глубоких пещерах своя атмосфера) и риска обвалов.

Порох в Эйрдракосе — это пока не армия, а **оружие одиночек, убийц и революционеров**, медленно, но верно подтачивающее устои мира, где правит магия и драконы.

ПУНКТ 5: ТЕРРИТОРИАЛЬНО-ГОСУДАРСТВЕННАЯ СИСТЕМА ЭЙРДРАКОСА

Карта мира Эйрдракос представляет собой сложное переплетение зон влияния, где близость к Семи Пикам определяет не только климат и магический фон, но и политический вес. Континент условно делится на три концентрических пояса: **Внутреннее Кольцо** (под прямым контролем драконорождённых), **Срединные Земли** (независимые государства, платящие дань) и **Вольные Окраины** (где власть драконорождённых почти не ощущается).

Внутреннее Кольцо: Империя Семи Когтей (Драконорождённые)

Это не единая империя, а скорее **конфедерация семи теократических монархий**, связанных кровью и страхом перед своими прародителями.

- **Устройство:** Семь Городов-Государств, каждый расположен у подножия своего Пика. Названия городов соответствуют цвету чешуи правящего дома: **Красный Коготь** (юг, вулканические земли), **Лазурная Вершина** (восток, грозовой хребет), **Изумрудный Пик** (запад, древние леса, где эльфы были вытеснены), **Обсидиановый Трон** (север, холодные скалы), **Золотая Чешуя** (центр, торговый и

дипломатический центр), **Медный Утёс** (юго-восток, холмы и предгорья), **Пепельный Лог** (северо-запад, пустоши после древних извержений).

- **Границы:** Между городами лежат "Выжженные Земли" — нейтральные территории, где пасутся стада и ведутся споры, но крупных поселений других рас нет. Это буферная зона.

Срединные Земли (Независимость под данью)

Люди: Вольные Герцогства и Торговая Лига

- **Государства:** Люди не объединены. На западе, вдоль великой реки, расположены **Три Герцогства Альбион** (аграрные, консервативные, сильная кавалерия). На юго-восточном побережье — **Вольный Город-Государство Маркграф** (крупнейший порт, центр торговли, пороховых мастерских и шпионажа). Вокруг него — **Лига Прибрежных Городов** (торговая олигархия).

- **Отношения с драконорождёнными:** Формально независимы, но платят дань Золотой Чешуе (ближайшему дому) за право торговать на магических трактах. Тайно спонсируют пороховые разработки.

Гномы и Дварфы: Подгорные Клань

- **Гномы (Равнинные):** Не имеют единого государства. Живут в **Гильдейских Городах-крепостях**, встроенных в холмы Срединных Земель. Крупнейший — **Когелон** (Город Механизмов), где отливают лучшие пушки.

- **Дварфы (Глубинные):** Занимают горный хребет **Край Стойкости** на северо-востоке, далеко от пиков драконов. Их королевство называется **Каз'Аран** (Врата Глубин). Под горой идет вечная война с Ноктами за нижние пещеры.

Эльфы: Лесные Анклавы

- **Государство:** Эльфы живут в **Великом Лесу Тишины** (юго-запад), граничащем с владениями Изумрудного Пика драконорождённых. Формально это священная роща, управляемая Советом Старейшин. Столица — **Силь'Лазур**, город на деревьях, скрытый магией от чужих глаз.

- **Статус:** Буферная зона между драконорождёнными и людьми. Эльфы ненавидят и тех, и других, но вынуждены терпеть, так как их лес — единственный источник редких магических компонентов.

Орки: Кочевые Орды

- **Государство:** У орков нет столицы. Их территория — **Великая Клык-Степь** (центрально-восточные равнины). Они

кочуют за стадами. Есть сакральное место — **Гора Предков** (святилище), куда приходят вожди для советов. Сейчас степи истощены, и многие орки уходят в наемники к людям или гномам.

Вольные Окраины (Зоны Свободы и Опасности)

Тифлинги: Анклавы без государства

- Тифлинги не имеют своей земли. Они живут диаспорами в крупных городах других рас. Самая большая община — в Вольном Городе Маркграф (район Теней). Есть слухи о тайном убежище тифлингов где-то в горах, но это миф.

Силлиты (Дети Стекла): Пустынные Ковчеги

- **Государство:** Занимают **Мерцающую Пустыню** на крайнем юго-востоке, за горами. Это негостеприимная земля с низким фоном Праны, куда драконорождённые не суются. Силлиты живут в городах-оазисах — **Стеклянных Ковчехах**, питающихся подземными водами. Крупнейший — **Назер** (Жемчужина Пустыни).

- **Изоляция:** Почти не контактируют с внешним миром, лишь изредка торгуют с караванами людей, обменивая редкие соли и стекло на металл.

Нокты (Сумеречный Народ): Подземная Империя

- **Государство:** Занимают глубочайшие пещеры под центральной частью континента, включая недра под землями дварфов и драконорождённых. Их империя называется **Умбра-Тол** (Город Эха). Это не один город, а сеть поселений вокруг подземного моря, соединенных тоннелями. Доступ с поверхности только через несколько замаскированных пропастей.

- **Экспансия:** Нокты медленно, но верно расширяют свои тоннели, что приводит к конфликтам с дварфами Каз'Арана.

Картография влияния

- **Центр (Пики):** Абсолютная власть драконорождённых.
- **Север:** Дварфы (Каз'Аран) против Ноктов (под землей).
- **Юг:** Силлиты (пустыня) — изоляция.
- **Запад:** Эльфы (Лес Тишины) под боком у драконорождённых.
- **Восток:** Люди (Герцогства и Лига) и орки (Степь).
- **Под землей:** Холодная война дварфов и Ноктов.

Пункт 6: Культура и социум рас Эйдракоса

Драконорождённые — Дети Пиков

Культура Чешуи и Пламени:

Культура драконорождённых пронизана идеей **совершенствования** через

подражание драконам. Их искусство, архитектура и даже этикет копируют повадки великих прародителей.

- **Эстетика:** Всё должно быть монументальным, текучим и сияющим. Одежда — тяжелые парчовые мантии с чешуйчатым узором, церемониальные доспехи с огромными наплечниками, имитирующими крылья. Архитектура — здания с плавными линиями, напоминающие свернувшегося дракона, с обязательными шпилями-рогами.

- **Искусство:** Главное искусство — «**Огненная Поэзия**». Это стихи, которые не читают, а выдыхают особым образом, используя магию, чтобы слова вспыхивали в воздухе разноцветным пламенем. Ценится умение контролировать длительность и цвет горения каждой фразы.

- **Имена:** Полное имя драконорождённого отражает его родословную и достижения. Оно звучит как: [Цвет чешуи]'[Личное имя]'[Имя дома]'[Титул]. Например: **Красный'Игнар'Коготь'Пожиратель Молний**. В быту используют сокращение: Игнар из Когтя.

Социальная структура (строгая иерархия):

1. **Эш'кари (Пламенный Лорд):** Правитель дома. Считается, что в его жилах течет самая густая кровь дракона. Он — верховный судья, жрец и генерал.

2. **Старейшины Чешуи:** Главы знатных семей. Заседают в Совете Когтей. Носят сложные головные уборы из металла, имитирующие корону дракона.

3. **Чистокровные:** Воины-маги, жрецы, дипломаты. Основная привилегированная масса.

4. **Тусклая Чешуя (полукровки):** Ремесленники, писцы, торговцы, смотрители за рабами (если они есть). Их чешуя блеклая, магические способности слабы. Они — рабочая сила дома.

5. **Бескровные (рабы из других рас):** В некоторых домах до сих пор существует рабство пленников. Официально драконорождённые называют это «даром служения под крылом».

Обряды:

Главный обряд — **Восхождение**. Раз в год каждый чистокровный обязан подняться к подножию Пика своего дома и провести ночь в медитации, впитывая Прану, исходящую от дракона. Считается, что если дракон заметит недостойного, тот сгорит на месте.

Культура:

Люди — самый хаотичный и разнообразный народ. Их культура строится на **делке и контракте**. Даже дружба у людей часто оформляется как устный договор.

- **Эстетика:** Эклектика. Люди носят то, что удобно и что можно купить. В моде — смесь стилей: гномья практичность, эльфийское изящество (упрощенное), даже драконьи мотивы (подражание господам). Любят яркие цвета, чтобы выделиться.

- **Искусство:** Театр и сатира. Люди единственные, кто ставит комедии, высмеивающие другие расы (конечно, вдали от Пиков). Очень ценятся баллады о героях, но не древних, а современных — разбогатевших купцах, хитрых наемниках.

- **Имена:** Простые, часто профессиональные прозвища. Джек-Порох, Анна-Два-Ножа, Кузнец Сэм. Фамилии есть только у знати (герцоги Альбион).

Социум:

Люди живут в условиях жесткой конкуренции.

- **Вольные Города:** Власть у купеческих гильдий. Совет Ста Пломб (главы гильдий) правит городом. Социальный лифт работает быстро: вчерашний пират может стать адмиралом, если привезет много золота.

- **Герцогства:** Феодалная система. Лорды, рыцари, крестьяне. Но и там крестьянин может разбогатеть, продав пшеницу в город, и выкупить свободу. Люди ценят личную свободу превыше всего.

Эльфы — Древние Тишины

Культура:

Культура эльфов направлена **вглубь себя и в прошлое**. Они считают, что всё лучшее уже было создано, и задача нынешних — сохранить это.

- **Эстетика:** Плавные линии, природные материалы, приглушенные тона (зеленый, серебристый, коричневый). Эльфы никогда не носят ничего, что блестит как драконья чешуя — это дурной тон.

- **Искусство:** Пение и резьба по живым деревьям. Эльфы умеют заклинаниями заставлять дерево расти в нужную форму, создавая дома и скульптуры. Их песни длятся часами и не имеют слов — только гласные звуки, выражающие эмоции.

- **Имена:** Длинные и поэтичные, часто связанные с природными явлениями. Например: Лазурный Шёпот Утренней Росы. В общении с чужаками используют сокращения (Лаз, Шёпот).

Социум:

Матриархальная геронтократия.

- **Совет Старейшин:** Самые старые эльфийки (мужчины редко доживают до таких лет в политике). Они видят потоки Праны и судьбы.
- **Отношение к детям:** Эльфы рожают редко, каждый ребенок — дар. Детей воспитывает вся община.
- **Ксенофобия:** Эльфы терпят других рас только как торговых партнеров. Браки с чужаками запрещены, полукровки изгоняются.

Гномы и Дварфы — Мастера Камня и Металла

Культура

Гильдий:

И гномы, и дварфы поклоняются не богам, а **Ремеслу**. Их главная заповедь: «Делай вещь так, чтобы внуку было не стыдно за деда».

- **Эстетика:** Функциональность. Всё должно быть прочным, удобным и иметь скрытый смысл. Даже пряжка на поясе может быть шестеренкой. Любят геометрические узоры.
- **Искусство:** Инкрустация металлом по камню и механические игрушки (заводные птицы, танцующие фигурки).
- **Имена:** У гномов и дварфов имя — это часто название гильдии и специализация. Например: Борин (Кузнечная Гильдия, мастер по замкам) или Хельга (Гильдия Пивоваров, смотритель погребов).

Социум:

- **Гномы (Равнинные):** Более открыты, живут в городах-мастерских. У них есть гильдейские дома, но нет королей. Высший орган — **Большой Наждак** (собрание мастеров высшего ранга).
- **Дварфы (Глубинные):** Живут кланами в горах. У них есть король (Верховный Тан), но его власть ограничена Советом Старейшин Кланов. Дварфы более суровы и подозрительны к чужакам.

Орки — Степные Волки

Культура:

Культура орков — это культура **силы и чести**. Но их честь не похожа на рыцарскую. Для орка честно — победить сильного, но глупо — погибать без нужды.

- **Эстетика:** Тотемная. Орки разукрашивают себя и доспехи символами своего племени и личными рунами побед. Чем больше шрамов, тем красивее воин.

- **Искусство:** Устные сказания под барабаны и вырезание тотемов. Тотем — это не просто идол, а вместилище духа предка.

- **Имена:** Короткие, звучные, часто описывающие поступок. Например: Тот-Кто-Сломал-Копье, Крикунья, Три-Шрама.

Социум:

Племенной союз. Вождь — самый сильный, но его всегда может вызвать на поединок любой претендент.

- **Шаманы:** Хранители традиций, общаются с предками. Часто именно шаманы, а не вожди, решают, когда кочевать и с кем воевать.

- **Наёмничество:** Многие молодые орки уходят в наемники к людям, чтобы добыть металл, оружие и славу, а потом вернуться в степь и завести семью.

Тифлинги — Дети Теней

Культура:

Тифлинги — народ без родины, их культура — это культура **выживания и тайного знания**. Они ценят информацию дороже золота.

- **Эстетика:** Сдержанная элегантность с намёком на их природу. Длинные плащи, скрывающие хвост, перчатки, высокие воротники. Любят украшения из обсидиана и темного серебра.

- **Искусство:** Искусство интриги и переговоров. Тифлинги — блестящие ораторы и актеры. Их театры — импровизация, где каждый спектакль уникален.

- **Имена:** Часто берут псевдонимы, связанные с грехами или добродетелями: Ложь, Правда, Страх, Совесть. Настоящее имя тифлинг знает только сам и никогда не говорит вслух — боится, что по имени его найдут те, с кем торговали предки.

Социум:

Закрытые общины (анклавы) внутри городов других рас.

- **Патриарх/Матриарх Анклава:** Самый старый и хитрый тифлинг, хранящий архивы и связи.

- **Профессии:** Тифлинги — идеальные посредники, ростовщики, информаторы и тайные советники. Они редко берут в руки оружие, предпочитая оружие слова и золота.

Силлиты (Дети Стекла) — Резонанс Тишины

Культура:

Культура силлитов основана на **коллективном резонансе и созерцании**. Они не говорят много, ибо слова искажают истину.

- **Эстетика:** Полупрозрачные ткани, гладкие поверхности. Силлиты не носят металл, он искажает их внутренние вибрации. Украшения — только из полированного камня или застывшей смолы.

- **Искусство:** «Застывшая музыка» — силлиты создают скульптуры, которые при попадании света издают тонкий, едва слышимый звон. Считается, что это застывшая песня мастера.

- **Общение:** Главный способ общения — телепатический резонанс на близком расстоянии. Вслух они говорят только с чужаками или в экстренных случаях. Их язык для чужаков звучит как шелест стекла.

Социум:

Синклит Резонанса. Нет правителей, нет вождей. Группа старейшин садится в круг и начинает «напевать» на частоте, недоступной другим расам. Этот коллективный гул и есть закон. Если старейшина перестает резонировать с другими, он теряет голос и уходит.

- **Дети:** Дети силлитов — общие. Их воспитывает вся община, обучая резонансу.

Нокты (Сумеречный Народ) — Эхо Бездны

Культура:

Культура Ноктов построена на **иерархии восприятия**. Чем лучше ты слышишь и чувствуешь вибрации, тем выше твой статус.

- **Эстетика:** В их городах нет света в нашем понимании, только биолюминесценция грибов. Нокты носят одежду из выделанной кожи пещерных тварей, которая помогает маскироваться под стены. Их архитектура — идеально круглые залы, чтобы звук не искажался.

- **Искусство:** «Пение стен» — вырезание барельефов в камне, которые при определенном эхе создают иллюзию движения и голоса.

- **Имена:** Состоят из тона и вибрации. Для общения с чужаками они берут простые прозвища: Глубокий, Тихоня, Слушатель.

Социум:

Жесткая теократия.

- **Молчальник:** Верховный правитель. Считается, что он настолько глубоко слышит голоса предков, что утратил необходимость говорить самому. Он передает волю через жесты или через толмачей.

- **Слышащие:** Жрецы и администраторы. Они переводят волю Молчальника и следят за чистотой эха в храмах.
- **Охотники:** Основная масса. Добывают пищу, расширяют тоннели.
- **Изгои:** Те, кто потерял сенсоры (усики) или родился глухим к вибрациям. Их изгоняют на верхние уровни, где они иногда контактируют с другими расами.

Пункт 7: Политические и социальные взаимодействия между расами

Мир Эйдракос — это сложная паутина союзов, вражды и хрупкого нейтралитета, где каждый народ вынужден лавировать между величием драконорождённых, натиском прогресса и древними обидами.

ДРАКОНОРОЖДЁННЫЕ И ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ: «БРЕМЯ ПОРЯДКА»

Отношения с другими расами строятся на принципе «старший брат — младшие братья». Драконорождённые не стремятся истребить другие расы (это было бы нерационально), они стремятся их **контролировать и облагать данью**.

- **С людьми:** Сложные отношения «кнута и пряника». Люди платят дань и поставляют ремесленные товары, которые драконорождённые считают ниже своего достоинства производить сами (ткани, посуда, инструменты). Взамен люди получают защиту от орков и доступ к магическим рынкам. Однако тайное производство пороха людьми вызывает у домов драконорождённых глубокую тревогу и периодические «инспекции» с сожжением мастерских.
- **С эльфами:** Холодное перемирие. Драконорождённые считают эльфов «высокомерными слизняками», которые не понимают величия драконов. Эльфы платят дань магическими компонентами (редкие травы, древесина), но в лес Изумрудный Пик не суётся — там эльфы слишком сильны, а драконорождённые слабеют из-за низкого уровня Праны. Изумрудный дом постоянно пытается расширить зону вырубki леса, что приводит к пограничным стычкам.
- **С гномами и дварфами:** Гномы Срединных Земель — важные поставщики металлов и механизмов. Дома драконорождённых заказывают у них доспехи и украшения (сами они кузнецы посредственные). Гномы платят дань и стараются не злить драконов. Дварфы Каз'Арана далеко, и дань с них собирать трудно, поэтому отношения нейтральные, с оттенком взаимного недоверия.

- **С орками:** Драконорождённые презирают орков как «диких зверей», но используют их как наёмников в междоусобных стычках между домами. Некоторые племена орков специально кочуют ближе к Пикам, чтобы наниматься на службу за металл и оружие.

- **С тифлингами:** Официально — игнорирование. Тифлинги полезны как посредники в сложных переговорах, но драконорождённые им не доверяют («в них кровь чуждых нам духов»).

- **С силлитами:** Полное безразличие. Силлиты живут далеко в пустыне, где Праны мало, и драконорождённым там делать нечего. Торговых отношений почти нет.

- **С ноктами:** Драконорождённые знают о существовании ноктов, но те живут слишком глубоко. Иногда нокты выходят на поверхность для обмена, но контакты редки и нейтральны.

Люди и все остальные: Торговля и экспансия

Люди — главные торговцы и дипломаты мира, но также и главные нарушители спокойствия.

- **С гномами: Многовековой союз (торгово-промышленный)**. Гномы дают механику и качественный металл, люди — алхимию (порох) и рынки сбыта. В Вольных Городах гномьи кварталы — обычное дело. Вместе они развивают пороховое дело, вызывая гнев драконорождённых.

- **С эльфами:** Напряжённый нейтралитет. Люди выменивают у эльфов магические артефакты и редкие ингредиенты на металл и зерно. Но эльфы считают людей варварами, а люди — эльфов заносчивыми дикарями. Конфликты возникают из-за вырубки лесов людьми (даже не магических, а обычных).

- **С орками: Военный союз (наёмнический)**. Люди нанимают орков как тяжёлую пехоту в свои междоусобные войны и для защиты от... других орков. Орки получают металл, оружие и право грабить врагов нанявшей стороны. Отношения прагматичные: сегодня наёмник, завтра враг, но взаимное уважение к воинской доблести есть.

- **С тифлингами: Союз теней**. Тифлинги живут в людских городах и фактически контролируют теневую экономику. Люди это терпят, потому что тифлинги полезны как ростовщики, информаторы и посредники в делах, которые нельзя афишировать. Знать иногда советуется с тифлингами.

- **С силлитами:** Редкая торговля. Караваны людей добираются до Мерцающей Пустыни, чтобы обменять металл и ткани на

редкое стекло и соли. Отношения нейтральные, силлиты не интересуются внешним миром.

- **С ноктами:** Контактных почти нет. Иногда нокты-изгои выходят на поверхность и торгуют глубокими грибами или самоцветами в обмен на еду. Люди считают их порождением тьмы и побаиваются.

Эльфы и все остальные: Высокомерная изоляция

Эльфы стараются минимизировать контакты, но вынуждены торговать.

- **С гномами:** Нейтралитет с оттенком презрения. Эльфы считают гномов грубыми материалистами, но покупают у них металлические инструменты (свои деревянные не всегда практичны). Гномы считают эльфов ленивыми бездельниками.

- **С орками: Вечная война (холодная).** Орки иногда совершают набеги на опушки Великого Леса, угоняя скот и охотясь. Эльфы отвечают смертоносными засадами. Полномасштабной войны нет, но любая встреча обычно заканчивается кровью.

- **С тифлингами:** Тифлинги редко появляются в лесу, эльфы их изгоняют, чувствуя «чужеродную порчу». Торговли нет.

- **С силлитами:** Эльфы знают о силлитах, но те живут в пустыне — антипод леса. Никаких отношений.

- **С ноктами:** Эльфы даже не подозревают об их существовании под своими корнями. Нокты стараются не бурить тоннели под лесом, боясь эльфийской магии.

Гномы и Дварфы: Родство и разобщение

- **Между собой: Сложные родственные отношения.** Гномы и дварфы — две ветви одного народа. Гномы считают дварфов отсталыми затворниками, дварфы считают гномов продавшимися поверхности выскочками. Тем не менее, в кризисных ситуациях (например, вторжение ноктов) они могут объединиться. Торгуют: дварфы дают глубокий металл, гномы — поверхностные технологии.

- **С дварфами и ноктами: Вечная война (подземная).** Нокты постоянно расширяют свои пещеры, вторгаясь на территории дварфов. Дварфы ведут бесконечную партизанскую войну в тоннелях, взрывая проходы и ставя ловушки. Это война на истощение, о которой на поверхности почти не знают.

Тифлинги и все остальные: Паутина интриг

Тифлинги не имеют армий, но имеют информацию и золото.

- **Со всеми, кроме эльфов и силлитов:** Тифлинги стараются поддерживать агентурные сети во всех крупных государствах. Они продают информацию всем, кто платит, и ссужают деньги под проценты. Их ненавидят, но нуждаются в них. Взаимодействие — **скрытое влияние**.

Силлиты: Созерцательная изоляция

Силлиты почти не взаимодействуют с миром. Их политика — **нейтралитет и невмешательство**. Они ни с кем не воюют, ни с кем не дружат. Только редкая торговля с людьми. Остальные расы либо не знают о них, либо считают легендой.

Нокты: Молчаливая экспансия

- **С дварфами:** Война (см. выше).
- **С драконорождёнными, эльфами, людьми:** Нокты редко выходят на поверхность, но их шпионы (охотники) иногда наблюдают за верхними народами. Они изучают Прану и магию, считая драконов и их потомков опасными «генераторами шума», мешающими их тишине. Политика — **тихое накопление сил и расширение вниз, а не вверх**.

ПУНКТ 8: ЧИСТОКРОВНЫЕ ДРАКОНЫ — СЕМЬ СТОЛПОВ МИРА

В Эйрдракосе чистокровные драконы — это не просто могущественные существа. Они являются **живыми воплощениями самой структуры мироздания**. Каждый из Семи Пиков — это не просто гора, а место, где дракон соединён с землёй, словно стержень, удерживающий небо. Убить дракона — значит не просто уничтожить зверя, а вызвать катастрофу планетарного масштаба: землетрясения, изменение климата, исчезновение магии на огромных территориях.

Природа и облик

Чистокровные драконы Эйрдракоса — это **гиганты**, чей возраст исчисляется десятками тысяч лет. Их чешуя впитала столько Праны, что светится изнутри, а в темноте кажется, что гора охвачена призрачным пламенем.

- **Размер:** Каждый дракон настолько велик, что, свернувшись кольцом вокруг вершины, он опоясывает весь Пик. Когда он расправляет крылья, они закрывают небо над целой долиной, погружая её в сумерки.

- **Стихийная природа:** Каждый дракон — абсолютный повелитель своей стихии, но не в примитивном смысле «дышит огнём». Он **есть** эта стихия.

- **Красный дракон (Пик Пылающего Сердца):** Его дыхание — не пламя, а жидкая магма, а гнев вызывает извержения вулканов.

- **Синий дракон (Лазурная Вершина):** Он не мечет молнии — он повелевает бурями за тысячи миль. Дожди и грозы на равнинах людей — лишь отголосок его настроения.

- **Зелёный дракон (Изумрудный Пик):** Его сущность — это яды и разложение, но также и рост. Он может отравить реку или заставить лес буйно разрастись за одну ночь.

- **Чёрный дракон (Обсидиановый Трон):** Кислота и тьма. Его дыхание растворяет камень.

- **Золотой дракон (Золотая Чешуя):** Огонь и свет, но также мудрость и жадность. Считается самым старым и могущественным.

- **Медный дракон (Медный Утёс):** Камни и земля. Он может вызвать оползни и изменить русла рек.

- **Белый дракон (Пепельный Лог):** Лёд и холод. Его дыхание — вечная зима.

Сокровища: не просто золото

Сокровища драконов в Эйдракосе — это **накопленная Прана в материальной форме**. Золото, драгоценные камни, магические артефакты — всё это кристаллизованная энергия, которую дракон впитывал тысячелетиями. Лежать на груде золота для дракона — значит буквально купаться в концентрированной магии, восстанавливая силы и продлевая жизнь.

- **Функция сокровищ:** Сокровища служат не для роскоши, а для выживания. Чем старше дракон, тем больше ему нужно Праны, и тем больше его «лежбище». Если украсть у дракона хотя бы одну монету, он почувствует это как физическую боль и потерю части себя.

- **Дары потомкам:** Иногда дракон дарит часть своего сокровища (несколько монет или небольшой артефакт) особо отличившемуся драконорождённому. Это считается величайшей честью. Такой дар становится реликвией дома и источником силы для рода.

Отношение к драконорождённым: Покровительство или равнодушие?

Драконы не любят драконорождённых в человеческом смысле «любви». Они воспринимают их как **полезный инструмент**, как муравьёв, которые ухаживают за тлей. Драконорождённые распространяют влияние дракона, собирают для него дань (лучшие самоцветы, металлы, магические предметы) и защищают Пик от назойливых пришельцев.

- **Связь:** Каждый дом драконорождённых настроен на своего дракона. Когда дракон спит, дома это чувствуют как лёгкую дремоту. Когда дракон просыпается (раз в несколько столетий), дома приходят в возбуждение, а магия их усиливается.

- **Наказание:** Если дом провинился (например, увлёкся порохом или проиграл междоусобную войну, ослабив защиту Пика), дракон может наслать на него «Печать Гнева» — всех чистокровных дома поражает болезнь, чешуя тускнеет, магия пропадает. Это равносильно смерти дома. Дракон не вмешивается лично — он просто перестаёт «кормить» их Праной.

- **Размножение:** Драконы не размножались тысячелетиями. Считается, что они последние, и новых драконов уже не будет. Поэтому каждый из Семи — уникален и бесценен.

Жизнь дракона: Сон и бодрствование

Драконы проводят почти всё время в глубокой дрёме, переваривая Прану и грезя. Их сны влияют на реальность: сны красного дракона вызывают извержения, сны синего — бури. Просыпаются они крайне редко — раз в 500–1000 лет, чтобы:

1. **Пересчитать сокровища.** Это священный ритуал, во время которого они ползают по горе и перебирают каждую монету.

2. **Навести порядок.** Дракон может призвать к себе глав домов и устроить «суд», казнив недостойных или наградив верных.

3. **Поесть.** Иногда дракону нужна не только Прана, но и материальная пища. Тогда он спускается с Пика и пожирает целые стада или даже небольшие города. Никто не смеет ему перечить. После еды он снова засыпает на столетия.

Почему они не правят миром?

Драконы настолько могущественны, что мир для них — как муравейник для человека. Им неинтересна политика, войны рас, изобретение пороха. Пока это не угрожает непосредственно их сокровищам и Пикам, они не обращают внимания. Их философия: **«Вечность не терпит суеты»**.

Однако они осознают, что порох — это потенциальная угроза. Если когда-нибудь смертные научатся делать орудия, способные пробить чешую дракона, равновесие рухнет. Поэтому драконы через своих драконорождённых

потомков стараются душить технологии на корню. Но делают это лениво, нехотя, словно муха, жужжащая над ухом спящего великана.

СЕМЬ ПИКОВ КАК ОСЬ МИРА

Семь Пиков расположены не случайно. В древности, когда мир был сотворён, именно эти семь точек стали узлами, где магия (Прана) выходит из глубин наружу. Драконы — это **пробки**, удерживающие этот поток от неконтролируемого выброса. Если хотя бы один дракон умрёт, Прана хлынет фонтаном, уничтожая всё живое на тысячи миль. Поэтому все расы, даже ненавидящие драконов, подсознательно боятся их гибели.

В этом смысле чистокровные драконы — не просто тираны, а **необходимое зло**, гарант стабильности мира. И пока они спят на своих горах золота, мир может существовать. Но легенды гласят, что однажды придёт тот, кто убьёт дракона, и тогда начнётся эпоха хаоса... или нового творения.

ПУНКТ 9: РЕЛИГИИ И ВЕРОВАНИЯ ЭЙРДРАКОСА

Религия в Эйрдракосе — это не просто вера, а часто и объективная реальность. Существование драконов, Праны и магии делает духовный мир осязаемым. Каждая раса создала свою теологическую систему, отражающую её историю, культуру и отношение к драконам.

1. Драконорождённые: Культ Крови и Пламени (Драконопоклонничество)

Для драконорождённых их чистокровные прародители — не просто могущественные существа, а **божества во плоти**, живые боги, которым они обязаны всем.

- **Теология:** Семёрка драконов — это семь ликов единой мировой силы, Праны. Каждый дом поклоняется своему дракону как верховному божеству, признавая остальных как «равных в величии, но иных по природе». Драконы не создавали мир, но они **упорядочили** его, вдохнув в него структуру. Без них мир погрузился бы в хаос.

- **Практики:** Главный обряд — **Восхождение** на Пик для медитации под потоком Праны. Ежедневные молитвы — это «Огненная Поэзия»: жрецы выдыхают пламя с определёнными словами, отправляя послания дракону. Считается, что дракон слышит их во сне. Важны также жертвоприношения лучших магических предметов и

драгоценностей в пещеры у подножия Пика — это «кормление» сокровищницы.

- **Жречество:** Верховный жрец дома — сам Эш'кари. Ему помогают **Хранители Пламени** (чистокровные маги), которые толкуют знамения: цвет неба над Пиком, сны, поведение дракона (землетрясения, извержения).

- **Эсхатология:** Драконорождённые верят, что однажды драконы проснутся окончательно и установят Золотой Век — эпоху вечного порядка, когда все расы будут служить драконам. Порох и бунты младших рас — признаки приближения великой битвы перед этим веком.

2. Люди: Множество путей (Политеизм и рационализм)

Люди, будучи раздробленным и прагматичным народом, не имеют единой религии. Среди них распространены несколько культов, часто сосуществующих в одном регионе.

- **Имперский Культ (в Герцогствах):** Почитание **Пантеона Девяти Добродетелей** — абстрактных божеств, олицетворяющих качества: Справедливость, Милосердие, Сила, Мудрость, Хитрость, Труд, Любовь, Смерть, Судьба. Боги не имеют физического облика, изображаются как символы (весы, меч, колесо). Этот культ возник как противовес драконопоклонничеству — он утверждает, что человек сам кузнец своей судьбы, а боги лишь наблюдают.

- **Культ Предков и Домашних Очагов (в деревнях):** Простая вера в духов предков, которые оберегают семью и дом. Каждый дом имеет алтарь с черепами или портретами умерших. Им приносят еду и просят совета.

- **Пороховые Братства (новое течение):** Среди ремесленников, алхимиков и инженеров зарождается культ **Великого Механизма** или **Неведомого Инженера**. Они верят, что мир — это сложный механизм, созданный неведомым Мастером, а задача человека — познать его законы и усовершенствовать. Порох — это священное откровение, позволяющее переделывать реальность. Их храмы — мастерские, а молитвы — расчёты и чертежи.

3. Эльфы: Путь Древа (Анимизм и поклонение природным циклам)

Эльфы не поклоняются драконам, считая их грубыми искажителями природы. Их религия — это почитание **Великого Древа Жизни**, которое пронизывает корнями весь мир.

- **Теология:** Мир — это живое существо. Великое Древо — его душа. Эльфы — хранители Древа, его «листья». Драконы — это паразиты, которые высасывают соки из корней и загрязняют Прану своим «шумным» дыханием.

- **Практики:** Ритуалы проводятся в священных рощах, где эльфы поют и танцуют, поддерживая гармонию. Они приносят дары не богам, а самому лесу: поливают корни священной водой, украшают ветви лентами, закапывают семена. Важнейший обряд — **Праздник Цветения** весной, когда вся община сливается в едином песнопении, чтобы разбудить Древо после зимы.

- **Жречество:** **Старшие Друзиды** — эльфы, достигшие такого единения с лесом, что могут слышать его «голос». Они возглавляют Совет Старейшин и толкуют волю Древа.

- **Судьба мира:** Эльфы верят в цикл перерождений. После смерти эльф становится частью Древа, и когда-нибудь, когда драконы умрут, Древо расцветёт вновь, и эльфы возродятся в идеальном мире.

4. Гномы и Дварфы: Культ Мастера (Ремесло как служение)

Для гномов и дварфов религия неотделима от их профессии. Они верят в **Великого Мастера** (у гномов — Творец Форм, у дварфов — Глубинный Кузнец), который создал мир как идеальное творение, а затем исчез, оставив существам инструменты и материалы.

- **Теология:** Мир — это мастерская. Долг каждой расы — совершенствовать своё ремесло, создавать вещи, которые будут достойны памяти Великого Мастера. Неумело сделанная вещь — грех. Лучшие творения становятся священными реликвиями.

- **Практики:** Молитва — это процесс труда. Гномы поют гимны, работая молотом, выстукивая ритм, который, как они верят, повторяет ритм сердца Великого Мастера. Готовые изделия освящаются в подземных храмах, сложенных из идеально подогнанных камней.

- **Жречество:** Старейшины гильдий выполняют роль жрецов. Они не молятся, а «советуются» с чертежами и инструментами, оставшимися от легендарных мастеров древности, пытаясь разгадать замыслы Творца.

- **Эсхатология:** В конце времён Великий Мастер вернётся и устроит «Великую Приёмку» — оценит творения всех рас. Те, чьи работы будут признаны совершенными, обретут вечную жизнь в его небесной кузнице.

5. Орки: Культ Предков и Духов Степи

Орки верят, что мир населён духами: духи предков, духи зверей, духи ветра и камня. Самые могущественные духи — **Первопредки**, великие воины, которые привели орков в степи и научили их выживать.

- **Теология:** Жизнь — это череда испытаний. После смерти воин попадает в **Великую Степь Предков**, где вечно пирует, сражается и охотится. Чтобы попасть туда, нужно умереть с оружием в руках и быть достаточно прославленным, чтобы духи предков узнали тебя. Трусы и слабаки исчезают навсегда.

- **Практики:** Шаманы входят в транс с помощью барабанов и священных трав, чтобы общаться с духами, просить удачи на охоте или в бою, узнавать волю предков. Перед битвой орки наносят на себя руны — имена предков, которые должны вселиться в них и даровать силу.

- **Святыни:** **Гора Предков** — место, где по легенде покоятся духи величайших вождей. Туда приходят для важных ритуалов, и только шаманы могут подниматься на вершину.

- **Жречество:** Шаманы — хранители традиций, целители и советники вождей. Их власть велика, но они редко вмешиваются в политику напрямую.

6. Тифлинги: Теневой Пакт (Поклонение Бездне)

Тифлинги — потомки тех, кто заключал сделки с сущностями извне. Они не забыли этого. Их религия — это почитание **Бездны** (или **Внешней Тьмы**), источника их происхождения и покровителя в мире, где их презирают.

- **Теология:** Материальный мир — лишь сон, иллюзия. Истинная реальность — за гранью, в Бездне, где обитают **Прародители** — древние сущности чистого хаоса и знания. Они дали тифлингам силу и отметили их своей печатью. Вернуться в Бездну после смерти — высшая цель, но для этого нужно принести туда достаточно «опыта» (знаний, душ, тайн).

- **Практики:** Ритуалы проходят в тайных подвалах, куда не проникает свет. Тифлинги приносят жертвы (не обязательно кровавые, чаще — информацию или магические артефакты), чтобы задобрить Прародителей и получить их советы. Они верят в знаки, которые посылает Бездна: случайные совпадения, пророческие сны.

- **Жречество:** **Шёпоты Бездны** — тифлинги, способные слышать голоса извне. Они часто становятся лидерами анклавов и хранителями тайных знаний. Их сила прямо пропорциональна тому, сколько тайн они смогли выведать и передать Бездне.

- **Отношение к другим:** Тифлинги считают, что все остальные расы (кроме, возможно, силлитов) — просто слепцы, не ведающие истинной реальности. Они не пытаются обращать других в свою веру, но презирают тех, кто отрицает существование Бездны.

7. Силлиты: Единство Резонанса (Пантеизм вибраций)

Силлиты не поклоняются богам в привычном смысле. Они верят, что всё сущее — это **вибрация**, волна. Мир — это симфония, где каждый атом звучит на своей ноте.

- **Теология:** Высшая реальность — это **Изначальный Резонанс**, безличная гармония, из которой всё возникло и в которую всё вернётся. Диссонанс (шум, грубая сила, пороховые взрывы, агрессивная магия) — это зло, искажение гармонии. Драконы, с их мощным излучением Праны, создают слишком громкий, доминирующий звук, нарушающий тонкий баланс, но они тоже часть симфонии — как гром.

- **Практики:** Медитация и коллективный «напев». Силлиты собираются в круги и издают низкочастотные звуки, пытаясь настроиться на Изначальный Резонанс. Считается, что это лечит, даёт мудрость и продлевает жизнь. Важно также избегать шумных мест и резких звуков.

- **Жречество:** Нет жрецов, есть **Настройщики** — те, кто лучше других чувствует фальшь в мировой симфонии и может указать на неё общине. Они руководят коллективными медитациями.

- **Судьба души:** После смерти силлит «растворяется» в резонансе, его вибрация становится частью общего фона. Чем гармоничнее он жил, тем красивее будет его «последний аккорд», который община почит минута молчания.

8. Нокты: Великая Тишина (Культ отсутствия)

Нокты живут в абсолютной тьме и тишине. Их религия — это поклонение **Великой Тишине** — состоянию, когда нет ни звука, ни вибрации, ни даже мысли. Это их понимание рая.

- **Теология:** В начале была Тишина. Потом возник первый звук (Прана, рождение драконов), и мир испортился, наполнился хаосом вибраций. Цель существования — вернуться в изначальное состояние, поглотить все звуки, достичь Абсолютного Покоя. Драконы — главные враги, ибо они — источники самого громкого шума.

- **Практики:** Молчание — главная добродетель. Чем дольше нокт может не издавать ни звука, тем он святее. Храмы выстроены так,

чтобы поглощать эхо — стены покрыты мягким мхом, пол засыпан песком. Жертвоприношения не нужны, нужно лишь поддерживать тишину. Важный ритуал — **Гашение звука**: группа ноктов окружает источник шума (например, текущий ручей) и своей волей заставляет его замолчать, останавливая воду.

- **Жречество: Молчальник** — верховный правитель и жрец, тот, кто не произносил ни слова сотни лет. Считается, что он уже почти слился с Великой Тишиной и обрёл абсолютную мудрость. Его жесты толкуют **Слышачие** — жрецы, которые умеют «слышать тишину» и передавать волю Молчальника народу.

- **Эсхатология**: Когда все звуки мира будут погашены, наступит Великая Тишина, и нокты сольются с ней в вечном покое. Это конечная цель их существования.

Религиозные конфликты и взаимодействия

- **Драконорождённые против Эльфов**: Самый острый религиозный конфликт. Драконорождённые считают эльфов еретиками, отрицающими очевидное величие драконов. Эльфы считают драконорождённых слугителями зла, осквернителями природы.

- **Люди (Пороховые братства) против Драконорождённых**: Подспудный конфликт. Пороховики отрицают божественность драконов, считая их просто очень сильными зверями, которых можно изучить и, возможно, победить. Это богохульство для драконорождённых.

- **Тифлинги против Всех остальных**: Их тайные культы Бездны внушают ужас и подозрение. Их часто обвиняют в порче, дьяволопоклонничестве, похищениях. Даже люди, терпимые к другим, стараются держаться подальше от ритуалов тифлингов.

- **Гномы/Дварфы против Ноктов**: Их религии противоположны: гномы чтят созидание, звук труда, совершенствование мира; нокты — тишину, покой, растворение. Это добавляет идеологическую окраску их подземной войне.

- **Силлиты и все остальные**: Силлиты не вступают в религиозные споры. Они считают всех просто частью симфонии — кто-то звучит фальшиво, кто-то в такт. Они не проповедуют, но могут указать на диссонанс, если их спросить.

Религия в Эйрдракосе — не просто личное дело, а важный фактор политики и международных отношений. Верность дракону определяет

лояльность дома, вера в Великую Тишину оправдывает экспансию ноков, а Пороховые братства медленно подтачивают устои старого мира.