

1. Общие сведения

Герцогство Альбион — крупнейшее и наиболее консервативное человеческое государство Срединных Земель, расположенное на западе континента, вдоль плодородной долины великой реки **Альба**. В отличие от вольных городов-государств вроде Маркграфа, Альбион сохраняет феодальный уклад: земля принадлежит знати, крестьяне привязаны к наделу, а рыцарская кавалерия составляет основу армии.

Альбион — это **три формально независимых герцогства** (Северное, Центральное и Южное), объединённых общим монархом — **Верховным Герцогом**, который также является главой Церкви Девяти Добродетелей как светский защитник веры. Столица — город **Кентербери** (резиденция герцога и Папы). Государство славится своими пастбищами, овцеводством, производством шерсти и, конечно, тяжелой рыцарской конницей — лучшей среди людей.

2. История

Альбион возник на руинах древней империи людей, распавшейся после Великого Перелома. Около восьмисот лет назад местные племена объединились под знаменем **Святого Альбана** — первого Верховного Герцога, который принял откровение Девяти Добродетелей и основал Церковь. С тех пор Альбион стал не только государством, но и **священной землёй**, куда стекаются паломники со всех человеческих земель.

Долгое время Альбион отбивал набеги орков с востока и сдерживал экспансию драконорождённых с севера, выплачивая умеренную дань Золотому Дому. Однако с появлением пороха в Маркграфе и ростом влияния торговых гильдий Альбион оказался в изоляции. Герцогский двор запретил производство и использование огнестрельного оружия под страхом смерти, назвав его «дьявольским изобретением, оскорбляющим Добродетели». Это привело к напряжённости с Вольными Городами и гномами, но укрепило внутреннее единство.

3. Архитектура

Архитектура Альбиона монументальна и сурова, без излишеств. Замки и крепости строятся из серого камня, с массивными башнями и зубчатыми стенами. Города окружены высокими стенами, внутри — узкие мощёные улицы, готические соборы и ратуши. Храмы Девяти Добродетелей — самые высокие здания в каждом городе, увенчанные шпилями с символами Добродетелей (весы, меч, колесо, сердце и т.д.).

Дома простых горожан — фахверковые, с черепичными крышами. В деревнях преобладают каменные дома-мазанки с соломенными крышами. Отличительная черта — многочисленные **часовни на перекрёстках** и **придорожные кресты**, где путники могут помолиться.

Кентербери, столица, знаменит **Кафедральным Собором Девяти Добродетелей** — гигантским комплексом с девятью нефами, каждый посвящён одной Добродетели. В центре

собора — **Колодец Пророчеств**, куда, по легенде, упала звезда, принеся откровение Святому Альбану.

4. Фракции

- **Верховный Герцог и Королевский Двор:** Светская власть. Текущий Верховный Герцог — **Эдвард IV Альбанский**, племянник Папы Олексия IV. Он командует армией и отвечает за внешнюю политику. Двор состоит из знатных родов (герцоги Северный, Центральный, Южный, а также графы и бароны). Между родами идёт постоянная борьба за влияние, но перед лицом внешней угрозы они объединяются.
- **Церковь Девяти Добродетелей:** Духовная власть. Глава — **Папа Олексий IV** (см. персонажа). Церковь контролирует образование, судопроизводство (духовные суды) и значительную часть земель. Монашеские ордена (см. ниже) являются элитными военными и магическими силами.
- **Рыцарские Ордена:**
 - **Орден Справедливости** — самые дисциплинированные рыцари, судьи на поле боя.
 - **Орден Милосердия** — монахи-целители, также управляют странноприимными домами.
 - **Орден Силы** — тяжелая кавалерия, ударный кулак армии.
 - **Орден Мудрости** — маги и учёные, хранители библиотек.
- **Тайная канцелярия (Инквизиция):** Служба внутренней безопасности, охотящаяся на еретиков, колдунов, использующих «дикую» магию вне догматов Церкви, и контрабандистов пороха. Возглавляется **Верховным Инквизитором Томасом Торком**.
- **Гильдии ремесленников и купцов:** Ограничены в правах по сравнению с Маркграфом, но всё же влиятельны. Гильдия шерстяников — богатейшая. Гильдия оружейников производит только холодное оружие и доспехи.

5. Важные места

- **Кентербери:** Столица, резиденция Верховного Герцога и Папы. Кафедральный Собор, Королевский дворец, Инквизиторская цитадель.
- **Замок Альбан:** Древняя крепость на границе с Великой Клык-Степью, опорный пункт против орков.
- **Аббатство Святого Милосердия:** Крупнейший монастырь, центр целительской магии и убежище для больных.
- **Белые Холмы:** Пастбища, где разводят знаменитых альбионских боевых коней — тяжеловозов, способных нести рыцаря в полном доспехе.

- **Руины Старой Веры:** Развалины доимперских капищ, которые Церковь запрещает посещать, но куда иногда тайно ходят старообрядцы.

6. Экономика

Альбион — аграрное государство. Основные продукты: зерно, шерсть, мясо, кожа. Экспорт: шерстяные ткани, добротные доспехи и мечи, а также церковные реликвии (мощи, святые воды). Импорт: пряности, магические компоненты (контролируемые), металлы (своих рудников мало). Денежная единица — **альбионский золотой гульден** (высокой пробы).

Торговля с другими человеческими государствами ведётся, но с большими пошлинами на «еретические» товары (порох, механизмы гномов). С гномами отношения натянутые — их технологии считают «бездушными». С эльфами — формальный нейтралитет, хотя Церковь подозревает их в язычестве.

7. Культура и общество

Общество Альбиона иерархично и религиозно. Сословия:

1. **Духовенство** (Церковь) — молящиеся.
2. **Дворянство** (рыцари и лорды) — воюющие.
3. **Крестьянство и горожане** — работающие.

Переход между сословиями возможен, но крайне редок (отличившийся на войне крестьянин может получить рыцарство, но это исключение). **Честь, верность и долг** — ключевые ценности. Семейные узы сильны, браки часто заключаются по договорённости. Женщины имеют ограниченные права, но могут стать аббатисами монастырей или, в исключительных случаях, наследовать титул.

Развлечения: рыцарские турниры, охота, церковные мистерии, народные гулянья на праздники Добродетелей. Высмеивать Церковь или Добродетели — тяжкое преступление (богохульство).

8. Отношение к другим расам и пороку

- **К драконорождённым:** Официально — уважение как к «старшим братьям», платят дань. Однако в народе их опасаются и считают «ящерами». Церковь признаёт их силу, но не божественность — только Добродетели истинны.
- **К эльфам:** Подозрение. Эльфов считают язычниками, поклоняющимися деревьям. Контакты минимальны.
- **К гномам и дварфам:** Торговые отношения, но с презрением к их «машинерии». Гномы не могут селиться в Альбионе свободно, им нужна лицензия от Церкви.
- **К оркам:** Война на границе. Орков считают дикими зверями, но признают их силу. Пленных орков обращают в рабство на рудниках.

- **К тифлингам:** Изгнание под страхом смерти. Тифлингов считают исчадиями Бездны, слугами Сатаны (в церковной терминологии).
- **К пороху: Строжайший запрет.** Хранение пороха — ересь, караемая сожжением на костре. Производство огнестрельного оружия — измена короне. Этот запрет — одна из главных причин, почему молодые авантюристы бегут из Альбиона в Маркграф.

9. Военная мощь

Альбион не использует порох, но его армия сильна за счёт:

- **Тяжёлой рыцарской кавалерии** (до 5 000 рыцарей и оруженосцев).
- **Пехоты** (копейщики, лучники из длинных луков — знаменитые альбионские лучники).
- **Церковных военных орденов** (рыцари-монахи, владеющие священной магией — исцеление, благословения, защита от зла).
- **Боевых магов Церкви** (используют только «чистую» магию Добродетелей, отвергая стихийную Прану как «дикую»).

Церковь Девяти Добродетелей

1. Догматы и вероучение

Церковь Девяти Добродетелей — государственная религия Альбиона и наиболее распространённый культ среди людей Срединных Земель (хотя в Вольных Городах её влияние слабее). Она возникла как альтернатива драконопоклонничеству и «примитивным» верованиям эльфов и орков.

Основные догматы:

1. **Единый Бог** — непостижимый Творец, который проявил себя в мире через **Девять Добродетелей**. Сами Добродетели — не божества, а грани Его воли.
2. **Девять Добродетелей:** Справедливость, Милосердие, Сила, Мудрость, Хитрость (как способность отличать добро от зла), Труд, Любовь, Смерть (как естественный переход) и Судьба (провидение Божье).
3. **Человек — образ Божий** (в отличие от драконорождённых, которые лишь «инструменты»). Все люди равны перед Добродетелями, но в земной жизни существуют сословия для порядка.
4. **Магия** — дар Бога, но её нужно использовать смиренно, во славу Добродетелей, а не для гордыни. «Дикая» магия (Прана в чистом виде, без молитвы) — грех. Порох же — «машина без души», кощунство.
5. **Драконы** — не боги, а твари, пусть и могучие. Они часть творения, но поклоняться им — идолопоклонство. Драконорождённые — жертвы собственной гордыни.

6. **Спасение** — через соблюдение Добродетелей в жизни и покаяние в грехах. После смерти душа предстаёт перед Судом Добродетелей.

2. Иерархия

- **Папа (Верховный Проповедник):** Наместник Бога на земле. Избирается Коллегией Кардиналов пожизненно. Текущий — **Олексий IV** (см. персонажа). Папа имеет право толковать догматы, объявлять священные войны (крестовые походы) и отлучать от церкви.
- **Кардиналы:** Главы епархий (крупных регионов). Их 9 — по числу Добродетелей.
- **Архиепископы и епископы:** Управляют диоцезами.
- **Приходские священники:** Служат в городах и деревнях.
- **Монашеские ордена:** Живут по строгим уставам, занимаются молитвой, трудом, благотворительностью или борьбой с ересью.
- **Инквизиция:** Особый орден, подчиняющийся напрямую Папе. Охотится на ведьм, колдунов и еретиков.

3. Обряды и практики

- **Месса:** Еженедельная служба с проповедью, молитвами и символическим приношением хлеба и вина (Тело и Кровь Добродетелей).
- **Молитва:** Обязательна утром, вечером и перед едой. Используются чётки с девятью бусинами.
- **Исповедь:** Таинство, где верующий кается в грехах перед священником. Священник может назначить епитимью.
- **Паломничества:** К святым местам (Колодец Пророчеств в Кентербери, гробница Святого Альбана).
- **Праздники:** День каждой Добродетели (9 праздников в год), Пасха (Воскресение Добродетелей), Рождество (рождение Святого Альбана).
- **Таинство брака:** Благословляется церковью. Развод запрещён.
- **Соборование:** Последнее помазание умирающего.

4. Отношение к магии

Церковь признаёт магию, но только в рамках **теургии** (магии, творимой через молитву и святые символы). Священники-маги (капелланы, экзорцисты) могут исцелять, благословлять оружие, создавать защитные барьеры, изгонять нечисть.

«Дикая» магия (использование чистой Праны без посредничества Добродетелей) считается грехом гордыни. Таких магов называют **чародеями** и преследуют. Наказание — от штрафа до сожжения на костре, в зависимости от тяжести.

Порох приравнивается к магии без души — «механической ереси». Создателей и владельцев огнестрельного оружия казнят.

5. Символы и святыни

- **Символ Церкви** — **Девятиконечная звезда** (каждый луч символизирует Добродетель) или **Колесо Судьбы** (колесо с девятью спицами).
- **Святые**: Канонизированные подвижники веры. Святой Альбан — главный.
- **Мощи**: Части тел святых, хранящиеся в соборах. Считаются источниками чудес.
- **Святая вода**: Освящённая вода, используемая для изгнания зла и благословений.

6. Церковь и политика

Церковь тесно переплетена с государством. Верховный Герцог коронуется Папой и обязан защищать веру. Церковные суды имеют юрисдикцию над духовенством и по ряду дел (ересь, богохульство) над мирянами. Церкви принадлежит около 30% земель в Альбионе, она взимает десятину (налог в размере 10% дохода).

Вне Альбиона, в Вольных Городах и других человеческих государствах, Церковь имеет миссии и храмы, но её власть ограничена. В Маркграфье, например, открыто торгуют порохом, и Церковь бессильна, что вызывает гнев Папы.

7. Конфликты внутри Церкви

- **Консерваторы vs Реформаторы**: Консерваторы (большинство) требуют ужесточения борьбы с порохом и дикой магией. Реформаторы (малочисленное крыло) считают, что Церковь должна адаптироваться к новым технологиям, иначе люди уйдут в ересь.
- **Борьба с драконопоклонничеством**: Миссионеры пытаются обратить драконорождённых в свою веру, но безуспешно. Те отвечают насмешками.
- **Инквизиторские перегибы**: Некоторые инквизиторы сжигают невиновных, что вызывает критику даже среди духовенства.

8. Влияние на повседневную жизнь

В Альбионе жизнь каждого человека от рождения до смерти проходит под присмотром Церкви. Крещение, венчание, отпевание — все обряды обязательны. Школы при монастырях учат грамоте и Закону Божьему. Воскресенье — выходной для посещения мессы. Нарушители церковных правил (например, работа в праздник) штрафуются.

Церковь также управляет больницами и приютами, поддерживает бедных — это часть Добродетели Милосердия.

1. Общие сведения

Каз'Аран (в переводе с древнекаменного наречия — «Врата Глубин») — подгорное королевство дварфов, расположенное в горном хребте **Край Стойкости** на северо-востоке континента. Это самое крупное и древнее государство дварфов в Эйдракосе, полностью независимое от драконорождённых благодаря удалённости от Семи Пиков и естественной экранировке толщиной камня, которая ослабляет губительное воздействие Праны.

В отличие от своих равнинных родичей — гномов, дварфы Каз'Арана ведут замкнутый, суровый образ жизни. Они не доверяют поверхности, презирают магию (особенно «дикую» Прану) и поклоняются лишь Ремеслу и Глубинному Кузнецу. Королевство простирается на многие километры вглубь гор, включая сеть залов, шахт, подземных озёр и древних кузниц. Столица — **Каз'Аран-Тул** (Великие Врата), высеченная в самом сердце хребта.

2. История

Согласно дварфийским хроникам, вырезанным на вечных каменных скрижалях, Каз'Аран был основан более пяти тысяч лет назад, когда Великий Перелом только расколол мир. Предки дварфов, спасаясь от хаоса и чудовищ, ушли глубоко под горы. Там они обнаружили богатейшие залежи металлов и магических кристаллов, а также подземное море, названное **Оком Глубин**.

В течение тысячелетий дварфы расширяли свои владения, вырубая из камня грандиозные залы и укрепляя границы от подземных тварей. Около двух тысяч лет назад они впервые столкнулись с **ноктами** — сумеречным народом, который также претендовал на глубокие пещеры. Началась **Война Молчания** — затяжной конфликт, который не прекращается до сих пор. Дварфы не могут победить ноктов в их стихии (тьма и эхо), но и нокты не могут захватить хорошо укреплённые цитадели Каз'Арана.

Пятьсот лет назад король **Торин I Железный Кулак** объединил разрозненные кланы и провозгласил Каз'Аран единым королевством. С тех пор правитель носит титул **Короля-Тан** (Верховного Правителя). Текущий король — **Торин Гроза-Камня** (см. персонажа), воин и стратег, уже три десятилетия ведущий бескомпромиссную борьбу с ноктами и одновременно отстаивающий независимость королевства от притязаний драконорождённых.

3. Архитектура

Архитектура Каз'Арана — это апофеоз функциональности и монументальности. Дварфы не строят, они **высекают** свои города в толще камня, используя вековой опыт и магию земли (геомантию). Каждый зал, каждый коридор рассчитан на века, а то и тысячелетия.

- **Каз'Аран-Тул (Великие Врата):** Столица, вырезанная внутри огромной подземной полости. Главный вход — **Врата Стали** — 30-метровые створки из закалённого металла, которые могут быть закрыты за минуту. За ними простирается **Колонный Зал** — бесконечная анфилада массивных каменных колонн, украшенных

барельефами сражений и трудов. В центре зала — **Трон Камня**, монолит из обсидиана, на котором восседает король.

- **Жилые кварталы:** Кварталы кланов — это лабиринты из отдельных комнат и общих залов. Стены покрыты рунической вязью — это и молитвы Глубинному Кузнецу, и записи о рождении, браках и смерти. Освещение — масляные лампы и светящиеся кристаллы (добываемые в глубоких шахтах).
- **Кузницы Грома:** Главный промышленный комплекс. Расположен в самой горячей зоне, рядом с подземным вулканическим разломом. Здесь круглосуточно гремят молоты, и воздух раскалён до предела. Кузницы соединены системой воздухопроводов, которые отводят дым на поверхность через скалы.
- **Храмы Ремесла:** Вместо алтарей — наковальни. Каждый дварф приходит в храм, чтобы принести в дар Глубинному Кузнецу свою лучшую работу. Считается, что если работа совершенна, она исчезает — её забирает сам бог.

Особая гордость — **Подземное море Око Глубин**. Вокруг него выстроены причалы и доки, где дварфы строят тяжёлые баржи для перевозки руды и войск. Свод над морем усеян тысячами светящихся кристаллов, создавая иллюзию звёздного неба.

4. Фракции

- **Королевский Дом (Тан Гроза-Камня):** Правящая династия. Король обладает абсолютной властью в военных вопросах, но в мирных — вынужден считаться с Советами Кланов. Наследник — принц **Бромор Гроза-Камня**, молодой, горячий воин.
- **Совет Старейшин Кланов:** Каждый из семи великих кланов дварфов (Клан Твёрдой Руки, Клан Глубокого Копья, Клан Звенящей Наковальни и др.) посылает своего старейшину. Совет решает вопросы распределения ресурсов, внутренних законов и наследования. Король председательствует, но не может наложить вето на единогласное решение Совета.
- **Гильдия Глубинных Мастеров:** Элита ремесленников и инженеров. Именно они проектируют новые осадные орудия, механизмы и рунные доспехи. Глава гильдии — **Мастер Баллик Золотой Палец**, легендарный кузнец, выковавший королевский молот.
- **Стражи Глубин:** Элитная армия, постоянно сражающаяся с ноктами. Они обучены бою в полной темноте, используют звуковые ловушки и вибрационные датчики. Командует ими **Верховный Маршал Гримдал Каменноликий**.
- **Култ Глубинного Кузнеца:** Религиозная фракция, жрецы которой хранят древние ритуалы и «освящают» оружие, чтобы оно лучше убивало ноктов и других подземных тварей. Верховный жрец — **Аббат Торгрин Молотвержец**.
- **Торговые дома:** Несколько богатых кланов, которые ведут торговлю с поверхностью (в основном с гномами Когелона и людьми Маркграфа). Продают

глубокие металлы (мифрил, адамантит), кристаллы и рунные изделия. Покупают древесину, продовольствие и редкие алхимические компоненты.

5. Важные места

- **Врата Стали:** Главный вход в Каз'Аран. Это не просто ворота, а целая оборонительная линия: ров с лавой, подъёмный мост, три ряда стен и система катапульт.
- **Трон Камня:** Зал королевского двора. Здесь проходят церемонии, суды и приёмы послов. Под троном — древняя геомантическая печать, позволяющая королю в случае крайней опасности обрушить часть горы на врагов.
- **Кузницы Грома:** Расположены в восточном крыле королевства. Считаются сердцем промышленности. Именно здесь куётся знаменитое дварфийское оружие, которое не знает ржавчины и не тупится десятилетиями.
- **Око Глубин:** Подземное море, питаемое подземными реками. Глубина неизвестна, ходят легенды, что на дне обитают древние чудовища, с которыми дварфы заключили хрупкое перемирие. По морю курсируют баржи, перевозящие руду из дальних шахт.
- **Библиотека Вечных Свитков:** Огромное хранилище каменных табличек и металлических свитков. Здесь записана вся история дварфов, а также чертежи древних машин и карты подземелий. Доступ посторонним строгойше запрещён.
- **Некрополь Королей:** Глубочайший уровень Каз'Арана, где в каменных саркофагах покоятся умершие правители. Считается священным местом, охраняется големами и магическими ловушками.
- **Передовые Тоннели:** Система укреплённых проходов, ведущих в земли ноктов. Здесь постоянно идут бои. Дварфы строят блокпосты, завалы и минные поля, сдерживая продвижение сумеречного народа.

6. Экономика

Каз'Аран — экономически самодостаточное королевство. Основные ресурсы:

- **Металлы:** Железо, медь, серебро, золото, платина, а также редкие: мифрил, адамантит, орихалк. Дварфы контролируют лучшие рудники на континенте.
- **Кристаллы:** Светящиеся (для освещения) и магические (накопители Праны, которые дварфы используют в своих машинах).
- **Камень:** Строительный материал, включая обсидиан и мрамор.
- **Трофеи с ноктами:** Шкуры, усики, редкие грибы (используются в алхимии).

Экспорт: обработанные металлы, оружие, доспехи, рунные изделия, ювелирные украшения.

Импорт: древесина (для подпорок в шахтах), продовольствие (зерно, мясо, фрукты —

своего сельского хозяйства почти нет), ткани, вина, магические компоненты (с поверхности).

Торговля ведётся через гномов Когелона (которые перепродают товары дальше) или напрямую с Маркграфом, но дварфы не любят долгих путешествий по поверхности.

7. Культура и общество

Дварфы Каз'Арана — народ суровый, прямолинейный и невероятно трудолюбивый. Их культура вращается вокруг **Ремесла** и **Клана**.

- **Клановая система:** Каждый дварф принадлежит к одному из семи великих кланов. Клан — это семья, и долг перед кланом превыше всего. Предательство клана карается смертью или изгнанием (что для дварфа хуже смерти).
- **Ремесло как смысл жизни:** Каждый дварф обязан владеть каким-либо ремеслом. Даже король лично куёт оружие для своих телохранителей. Умение работать руками — это доблесть. Лентяев презирают и могут изгнать из общины.
- **Руны:** Дварфы не доверяют «дикой» магии, но используют рунное письмо для придания свойствам предметам. Рунные доспехи защищают от кислоты, огня и магии. Рунное оружие лучше пронзает броню ноктов.
- **Праздники:** Главный праздник — **День Первого Удара Молота** (годовщина основания Каз'Арана). Дварфы пируют, соревнуются в кузнечном деле и пьют вековой эль из подземных погребов.
- **Погребальные обряды:** Тела умерших дварфов помещают в каменные саркофаги в Некрополе. Если воин погиб в бою с ноктами, его оружие кладут рядом — чтобы он мог сражаться и в загробной жизни.

Отношение к полу: мужчины и женщины формально равны, но традиционно мужчины чаще становятся воинами и шахтёрами, а женщины — ремесленницами и жрицами. Однако женщина-воин не редкость, и её уважают не меньше.

8. Отношение к другим расам

- **К гномам (равнинным):** Сложные родственные отношения. Гномов считают «поверхностными выскочками», которые забыли традиции. Однако торговля идёт активная, и в случае войны с ноктами гномы иногда присылают помощь (технику). Дварфы свысока называют гномов «Короткоусые».
- **К ноктам: Смертельная вражда.** Никаких переговоров, никакого нейтралитета. Дварфы убивают ноктов при любой встрече, а те отвечают тем же. Эта война длится тысячелетия и не закончится, пока один из народов не исчезнет.
- **К людям:** Нейтрально-настороженно. Люди — хорошие торговцы, но ненадёжны. Дварфы не любят, когда люди суются в их горы без приглашения. Однако наёмники-люди иногда нанимаются для борьбы с ноктами (за большие деньги).

- **К эльфам:** Неприязнь. Эльфы слишком «воздушны» и не понимают ценности труда. Дварфы считают эльфов бесполезными мечтателями.
- **К драконорождённым:** Формальный нейтралитет. Дварфы платят небольшую дань (чтобы их не трогали), но в глубине гор чувствуют себя в безопасности. Прана драконов почти не проникает сквозь каменную толщу, поэтому драконорождённые не рискнут спускаться в Каз'Аран. Дварфы презирают их за «магическую гордыню».
- **К оркам:** Иногда нанимают как дешёвую рабочую силу в шахты (орки сильны и выносливы), но не доверяют им. Орки, в свою очередь, не любят темноту и редко задерживаются.
- **К тифлингам:** Избегают. Тифлингов считают «испорченными» и опасными.
- **К силлитам и фиифам:** Почти не пересекаются. Силлиты далеко в пустыне, фиифы в вулканах — слишком далеко.
- **К ледяным исполинам:** Никто из дварфов не видел их живьём. Легенды.

9. Военная мощь

Каз'Аран — это крепость-государство. Армия дварфов предназначена прежде всего для подземной войны.

- **Стражи Глубин:** Элитные войска (около 10 000 бойцов). Носят рунные доспехи, вооружены топорами, молотами и арбалетами с бронебойными болтами. Каждый страж обучен бою в полной темноте и тактике засад.
- **Ополчение кланов:** В случае вторжения каждый дварф способен взять оружие. Это ещё 50 000–70 000 человек.
- **Осадные машины:** Подземные катапульты, стреляющие каменными глыбами; баллисты с зажигательными снарядами; стенобитные тараны.
- **Геомантические ловушки:** Дварфы умеют обрушивать потолки, вызывать камнепады и создавать лавины по своему желанию. Врагу приходится сражаться не только с воинами, но и с самой горой.
- **Боевые големы:** Редкие, но страшные машины. Оживляются рунной магией. Используются для защиты самых важных проходов.
- **Флот на Оке Глубин:** Около 50 бронированных барж, используемых для перевозки войск и патрулирования подземного моря.

Армия практически не использует порох (дварфы считают его ненадёжным под землёй — дым, шум, риск обвалов), хотя отдельные мастера экспериментируют с взрывчаткой для расчистки тоннелей.

10. Актуальные проблемы и конфликты

1. **Война с ноктами:** Основная проблема. Нокты постоянно расширяют свои тоннели, и дварфы теряют контроль над дальними шахтами. Король Торин ищет способ прорвать оборону сумеречного народа.
2. **Нехватка продовольствия:** Своей земли для земледелия нет, всё зависит от импорта. Если торговые пути с поверхностью перекроют (например, драконорождённые), Каз'Аран может оказаться на грани голода.
3. **Давление драконорождённых:** Хотя прямая угроза мала, Золотой Дом требует увеличить дань, угрожая экономической блокадой. Король Торин ищет союзников среди людей и гномов, чтобы противостоять этому.
4. **Внутренние распри между кланами:** Некоторые кланы (например, Клан Твёрдой Руки) считают, что король слишком мягок с ноктами и предлагают более агрессивную стратегию. Есть риск раскола.

1. Общие сведения

Умбра-Тол (в переводе с языка ноктов — «Город Эха» или «Место, где звук умирает») — столица и единственное крупное государство ноктов, расположенное в глубочайших пещерах под центральной частью континента Эйдракос. Империя простирается на сотни километров под землями Срединных Земель, включая недра под владениями драконорождённых, dwarфов Каз'Арана и даже под Великой Клык-Степью. Входы на поверхность немногочисленны и тщательно замаскированы — это расщелины в безлюдных горах или затопленные колодцы в древних руинах.

Нокты называют свою империю «**Сетью Тишины**», так как она состоит из множества городов-ульев, соединённых тоннелями, которые тянутся к центральному мегаполису — собственно Умбра-Толу. Это государство не знает солнечного света, а его жители эволюционировали в абсолютной тьме, развив уникальные органы чувств и культуру, основанную на тишине и вибрациях.

2. История

Согласно устным преданиям ноктов (которые они никогда не записывают, чтобы не создавать лишний шум), их народ возник в глубочайшей древности, ещё до прилёта драконов. Первые нокты были пещерными существами, питавшимися грибами и рыбой из подземных озёр. Когда драконы пробудились и наполнили мир Праной, нокты ушли ещё глубже, спасаясь от «оглушительного рёва магии».

Около трёх тысяч лет назад нокты впервые вышли на контакт с поверхностными расами — dwarфами, которые начали проникать в их территории. Началась **Война Молчания**, которая не прекращается до сих пор. Нокты никогда не стремились захватить поверхность — им нужны лишь глубокие пещеры, богатые редкими грибами, кристаллами и подземными водами. Но dwarфы расширяли свои шахты, и конфликт стал неизбежен.

Пятьсот лет назад великий **Молчальник Зул-Тан** объединил разрозненные ульи и провозгласил создание Умбра-Тола как единого государства. С тех пор империей правит **Молчальник** — верховный жрец Великой Тишины, который не произносит ни слова, общаясь жестами через толмачей-Слышащих. Текущий правитель — **Молчальник Ятар** (см. персонажа), которому приписывают более трёхсот лет молчания.

3. Архитектура

Архитектура Умбра-Тола не рассчитана на зрение — она ориентирована на **слух и осязание**. Город вырезан в толще базальта и обсидиана, причём каждый зал, каждый коридор спроектирован так, чтобы **поглощать эхо** и не создавать лишних вибраций. Стены покрыты мягким мхом, полы засыпаны мелким песком, а углы скруглены.

- **Великий Зал Тишины:** Центральное пространство Умбра-Тола, где собираются все жители во время редких церемоний. Это идеальная сфера диаметром почти

километр, вырезанная в скале. Акустика здесь выверена так, что даже шёпот не отражается — звук буквально «впитывается» стенами. В центре зала — **Алтарь Молчания**, чёрный монолит, на котором стоит Молчальник.

- **Жилые ульи:** Нокты живут кластерами по 100–200 особей в сотообразных пещерах, соединённых тонкими проходами. Внутри каждого улья есть общий «слуховой зал» — место для коллективных медитаций и общения на языке жестов.
- **Храмы Тишины:** Небольшие камеры, полностью изолированные от внешних звуков. Там нокты проводят часы, дни и даже недели в абсолютной тишине, чтобы «очистить резонанс» и приблизиться к Великой Тишине.
- **Грибные фермы:** Огромные подземные поля, где культивируются светящиеся грибы (основной источник пищи), а также редкие виды, используемые в ритуалах и медицине. Фермы освещаются биолюминесценцией, но нокты предпочитают работать в полной темноте.
- **Тоннельные системы:** Сеть проходов, соединяющих Умбра-Тол с внешними ульями и поверхностью. Тоннели имеют переменное сечение — узкие места (чтобы заглушить звук шагов) и расширения (для обороны). Стены покрыты слоем мягкого мха, который дополнительно гасит звук.

Особая гордость — **Эхолотные залы**. Это естественные пещеры с идеальной акустикой, где нокты «слушают» вибрации горы, отслеживая передвижения врагов (особенно dwarфов) и предсказывая обвалы.

4. Фракции

- **Двор Молчальника:** Верховная власть. Молчальник Ятар правит через **Слышащих** — жрецов, способных интерпретировать его жесты и тихие вибрации. Двор включает также **Хранителей Эха** (личная гвардия) и **Толмачей** (дипломаты для контактов с поверхностью).
- **Совет Тишины:** Коллегия из девяти старейших Слышащих, которые управляют повседневными делами: распределение пищи, контроль над размножением, внешняя разведка. Решения принимаются молчаливым голосованием (каждый выражает согласие или несогласие лёгкой вибрацией).
- **Охотники Бездны:** Основная военная сила ноктов. Они исследуют дальние пещеры, добывают ресурсы, сражаются с dwarфами и отражают вторжения подземных чудовищ. Охотники носят лёгкие доспехи из кожи пещерных тварей и вооружены виброклинками (оружие, которое вибрирует на ультразвуковой частоте, разрезая камень и броню).
- **Жрецы Великой Тишины:** Духовенство, которое следит за соблюдением ритуалов, проводит церемонии и наказывает «шумных» — тех, кто нарушает тишину. Наказания варьируются от штрафа (дополнительная работа на грибных фермах) до изгнания на верхние уровни (фактическая смерть для нокта).

- **Шёпоты (разведчики поверхностного мира):** Малочисленная, но важная фракция. Эти нокты (часто изгой, потерявшие сенсоры) выходят на поверхность, чтобы наблюдать за другими расами, собирать информацию о драконах и пороховой революции. Они никогда не вступают в открытый контакт, предпочитая скрытность.
- **Культ Абсолютного Покоя:** Радикальная секта, считающая, что даже существование ноктов создаёт слишком много вибраций. Они практикуют длительные медитации до полного прекращения сердцебиения, а самые фанатичные стремятся к физическому уничтожению — чтобы «слиться с Тишиной навсегда». Молчальник Ятар терпит их, но ограничивает.

5. Важные места

- **Алтарь Молчания:** Сердце Умбра-Тола. Монолит из чёрного камня, который, по легенде, упал с небес в момент рождения мира. Считается, что любой звук, произнесённый рядом с алтарём, исчезает навсегда, поглощённый Великой Тишиной. Только Молчальник имеет право стоять на алтаре.
- **Пещеры Источника:** Глубочайший уровень, где подземные воды соприкасаются с «ядром» магии Праны. Здесь нокты черпают силу для своих ритуалов. Место настолько священо, что даже Слышащие посещают его лишь раз в жизни.
- **Тоннель Примирения:** Единственный проход, ведущий к территории дварфов, где когда-то (очень давно) были попытки переговоров. Сейчас он завален и заминирован с обеих сторон, но нокты поддерживают его в проходимом состоянии на случай, если когда-нибудь понадобится отправить посла.
- **Рынок Теней:** Редкое место в Умбра-Толе, где разрешён тихий обмен товарами с изгоями и редкими торговцами с поверхности (через посредников-Шёпотов). Здесь можно найти обсидиан, редкие грибы, светящиеся кристаллы, а иногда — даже магические артефакты, добытые наверху.
- **Зал Памяти:** Пещера, где хранятся «записанные эхо» — уникальные кристаллы, в которых магией запечатлены голоса умерших ноктов. Слышащие могут «проигрывать» их во время церемоний, чтобы почтить предков.

6. Экономика

Экономика Умбра-Тола полностью самодостаточна, но крайне примитивна по сравнению с поверхностными государствами.

- **Основные ресурсы:**
 - **Грибы:** Пища, лекарства, яды, свет (биолюминесцентные виды).
 - **Подземная рыба и твари:** Белки, шкуры (для брони), кости (для оружия).
 - **Редкие минералы:** Обсидиан, титановая руда, кристаллы, поглощающие звук.
 - **Вода:** Из подземных рек и озёр.

- **Экспорт** (через Шёпотов и изгоев): Обсидиан, звукопоглощающие кристаллы, редкие грибы-мутагены (ценятся у алхимиков и магов).
- **Импорт**: Почти отсутствует. Нокты не нуждаются в металлах (добывают свои), древесине (не используют), тканях (используют шкуры). Иногда покупают магические артефакты, связанные с иллюзиями или звуком.

Денежная система отсутствует — преобладает натуральный обмен. Однако в контактах с поверхностью нокты используют золото и драгоценные камни, которые добывают в своих пещерах.

7. Культура и общество

Культура ноктов построена на трёх китах: **Тишина, Иерархия Восприятия и Коллективизм**.

- **Тишина как добродетель**: Чем меньше звуков издаёт нокт, тем он святее. Молчание — это не просто отсутствие речи, а состояние души. Разговоры вслух разрешены только в экстренных случаях и на специальных «говорных площадках» (их немного). Основной язык — жестовый, дополненный лёгкими вибрациями сенсоров.
- **Иерархия Восприятия**: Статус нокта определяется тем, насколько тонко он чувствует вибрации. Слышащие (жрецы) могут улавливать сердцебиение другого существа за сто метров. Молчальник, по легенде, слышит движение тектонических плит. Обычные охотники — лишь шаги и эхо.
- **Коллективизм**: Личное «я» почти отсутствует. Нокты считают себя частью единого организма — «Сети Тишины». Решения принимаются коллективно, а индивидуальные амбиции подавляются. Изгой — тот, кто слишком громок (в переносном смысле) или не может синхронизироваться с общим ритмом.

Ритуалы:

- **Погружение в Тишину**: Ежедневная медитация в одиночной камере. Длится от часа до суток.
- **Церемония Затухания**: Похоронный обряд. Тело умершего нокта измельчают и смешивают с песком, которым посыпают полы — чтобы его вибрации навсегда остались в городе.
- **Испытание Эха**: Инициация для молодых ноктов. Они должны пройти через лабиринт, полный звуковых ловушек, и остаться незамеченными. Те, кто издает лишний звук, изгоняются.

Искусство: «Пение стен» — барельефы, вырезанные в камне так, что при определённом эхе они создают иллюзию движения и голоса. Также ценятся вибрационные композиции — когда несколько ноктов издают низкочастотный гул, который не слышен ушам, но ощущается телом.

8. Религия: Культ Великой Тишины

Нокты поклоняются **Великой Тишине** — состоянию абсолютного отсутствия вибраций, которое, по их вере, было в начале времён и наступит в конце.

- **Догматы:**
 1. В начале была Тишина.
 2. Первый звук (рождение Праны и драконов) исказил мир.
 3. Цель существования — вернуться в Тишину, погасив все вибрации.
 4. Драконы — главные враги, ибо они — источники самого громкого шума.
 5. Смерть — не конец, а переход к более тихому состоянию.
- **Жречество:**
 - **Молчальник:** Верховный жрец и правитель. Считается, что он уже почти слился с Великой Тишиной, поэтому не говорит.
 - **Слышащие:** Жрецы, которые «слышат тишину» и передают волю Молчальника.
 - **Глушители:** Монахи-аскеты, которые посвящают жизнь уничтожению источников шума — текущих ручьёв, поющих птиц, громких существ.
- **Священные тексты:** Не записаны. Передаются в виде вибрационных паттернов, которые заучиваются наизусть.
- **Эсхатология:** Когда все звуки мира будут погашены, наступит **Великая Тишина**, и нокты сольются с ней в вечном покое. Драконы должны умереть первыми.

9. Отношение к другим расам

- **К дварфам:** **Смертельная вражда** (см. война в Каз'Аране). Дварфы создают слишком много шума — молоты, взрывы, шаги. Нокты считают их оскорблением Тишины и убивают без колебаний.
- **К драконорождённым и драконам:** Враждебный нейтралитет. Нокты не могут победить драконов (те слишком сильны), но считают их главным источником «шума» в мире. Шпионят за ними, мечтая о дне, когда драконы умрут.
- **К людям:** Индифферентны. Люди далеко на поверхности и редко спускаются так глубоко. Иногда нокты-изгои торгуют с людьми (через Маркграф), но это исключение.
- **К эльфам:** Нокты знают об эльфах, но те живут в лесах, а не под землёй. Конфликтов нет. Эльфы, скорее всего, даже не подозревают о существовании ноктов под своими корнями.
- **К гномам:** Нейтрально. Гномы живут в холмах, не глубоко. Нокты их не трогают, если те не лезут в их пещеры.

- **К оркам:** Безразлично. Орки не спускаются под землю.
- **К тифлингам:** Изредка контактируют. Тифлинги интересуются «теневыми» знаниями, и нокты иногда обменивают информацию на редкие артефакты.
- **К силлитам и фиифам:** Никаких контактов.

10. Военная мощь

Нокты не имеют армии в привычном смысле, но каждый взрослый нокт — обученный боец. Их тактика основана на скрытности, засадах и использовании окружающей среды.

- **Охотники Бездны:** Элитные воины (около 5 000). Носят лёгкие доспехи из кожи, вооружены виброклинками и звуковыми копьями (издают ультразвуковой импульс, дезориентирующий врага). Обучены бою в полной темноте.
- **Глушители:** Специальные отряды, которые используют магию тишины для создания «зон молчания» — в таких зонах любые звуки исчезают, враги не могут общаться или слышать приближение.
- **Эхолокационные сети:** Нокты могут «чувствовать» вибрации в камне на многие километры, обнаруживая передвижения врагов. Это даёт им идеальную разведку.
- **Ловушки:** Завалы, обрушения, ямы с грибными спорами (вызывающими галлюцинации). Нокты редко вступают в открытый бой, предпочитая изматывать врага.

Почему они не захватили подземелья dwarфов?

Дварфы слишком хорошо укреплены и используют рунную магию, которая создаёт вибрации, опасные для ноктов. Кроме того, dwarфы научились ставить «шумовые ловушки» — громкие звуки, которые дезориентируют сумеречный народ. Война на истощение идёт с переменным успехом.

11. Актуальные проблемы и конфликты

1. **Война с dwarфами:** Основная проблема. Dwarфы Каз'Арана продолжают расширяться, и нокты теряют территории. Молчальник Ятар ищет способ прорвать оборону dwarфов, возможно, с помощью магии или союза с кем-то с поверхности.
2. **Пороховая революция:** Нокты впервые обеспокоены. Пороховые взрывы создают мощные звуковые волны, которые нарушают Тишину даже глубоко под землёй. Если люди и гномы начнут массово использовать пушку, это может разрушить экосистему ноктов.
3. **Рост секты Абсолютного Покоя:** Радикалы становятся всё популярнее, особенно среди молодёжи. Они требуют более агрессивных действий против всех источников шума, включая самих ноктов. Возможен внутренний раскол.
4. **Угроза драконов:** Если какой-либо дракон проснётся и начнёт бушевать на поверхности, его рёв может вызвать обвалы в подземельях. Нокты не могут

противостоять дракону напрямую, но пытаются разработать «глушилки» для нейтрализации звука.

1. Общие сведения

Лига Прибрежных Городов (также известна как **Восточная Лига** или просто **Лига**) — это союз независимых портовых городов-государств, расположенных на юго-восточном побережье континента, к северу и югу от Маркграфа. В отличие от Маркграфа, который представляет собой единое город-государство с сильной центральной властью купеческой гильдии, Лига — это **децентрализованная федерация** из шести крупных городов и десятка мелких портов, каждый из которых сохраняет внутреннюю автономию, но подчиняется общим торговым правилам и совместно обороняется.

Члены Лиги: **Порт-Винд** (северная столица, центр кораблестроения), **Среброград** (южный центр, банки и ростовщичество), **Торговый Утёс** (посредник между Лигой и гномами), **Ветренный Пирс** (рыболовство и китобойный промысел), **Каменная Гавань** (военный порт) и **Алхим-Сити** (город алхимиков и пороховых мастерских). Каждый город имеет свой совет, свою валюту (хотя ходят и общие лигийские дукаты) и свои законы, но все они связаны **Лигийским Пактом** — договором о взаимной торговле и обороне.

Лига находится в постоянной конкуренции с Маркграфом за контроль над торговыми путями, доходами от пороха и влияние на людских герцогов. Если Маркграф — это «золотая витрина» свободной торговли, то Лига — это «серая мышь», делающая ставку на практичность, объёмы и тайные сделки.

2. История

Лига была основана около четырёхсот лет назад, когда группа независимых портовых городов, уставших от пиратских набегов и притеснений со стороны драконорождённых (Золотой Дом пытался облагать их непомерной данью), заключила между собой оборонительный союз. Со временем союз перерос в экономический.

Первый **Лигийский Пакт** был подписан в городе **Торговый Утёс** (нейтральная территория). Согласно ему, города обязались:

- Не воевать друг с другом.
- Совместно содержать флот для защиты от пиратов и драконорождённых.
- Устанавливать единые пошлины для купцов из других государств.
- Не укрывать контрабанду, вредящую другому городу-члену.

В течение следующих столетий Лига росла, привлекая небольшие порты выгодными условиями. Пик могущества Лиги пришёлся на последние 50 лет, когда началась «Пороховая лихорадка». Лига одной из первых (даже раньше Маркграфа) начала активно инвестировать в производство пороха и огнестрельного оружия, заключив

тайные соглашения с гномьими гильдиями Когелона. Это вызвало гнев драконорождённых, но Лига выстояла благодаря своему флоту и дипломатической гибкости (например, платя Золотому Дому дань не золотом, а редкими алхимическими ингредиентами).

Сегодня Лига — второй по влиянию торговый блок людей после Маркграфа, а по военной мощи на море — даже первый.

3. Архитектура

Архитектура городов Лиги разнообразна, так как каждый город развивался самостоятельно. Однако есть общие черты: функциональность, утилитарность и любовь к морским мотивам.

- **Порт-Винд** (северная столица): Город построен на скалистом мысе, врезающемся в море. Узкие улочки, каменные дома с черепичными крышами, множество лестниц и мостов. Главная достопримечательность — **Верфь Тысячи Килей**, огромный комплекс доков и эллингов, где строятся торговые и военные корабли. Над верфью возвышается **Маяк Справедливости** — 50-метровая башня с магическим светильником, работающим на кристаллах Праны.
- **Среброград** (южный центр): Город банкиров. Здесь вместо крепостных стен — роскошные особняки из белого мрамора, окружённые садами. Улицы широкие, вымощены гранитом. В центре — **Площадь Весов**, где находится главный монетный двор Лиги и здание **Среброградской Биржи**. Архитектура подражает древним имперским стилям, с колоннами и портиками.
- **Торговый Утёс**: Построен на плоской вершине прибрежного утёса, соединён с материком подъёмной дорогой. Дома — из тёмного камня, почти без окон (чтобы защитить товары от ветра). Главное здание — **Зал Пакта**, где раз в год собираются представители всех городов.
- **Алхим-Сити**: Самый «грязный» и хаотичный город. Весь в дыму, копоти и запахе серы. Дома построены кое-как, часто из подручных материалов. Зато здесь сотни лабораторий, мастерских и складов взрывчатых веществ. Центр — **Колокольная Безопасности**, откуда звонят при пожаре или взрыве (что случается ежедневно).

4. Фракции

- **Совет Лиги**: Высший орган, состоящий из по одному представителю от каждого города-члена (6 человек). Совет собирается раз в год в Торговом Утёсе для решения ключевых вопросов: война, мир, изменение пошлин, приём новых членов. Решения принимаются большинством голосов, но самые важные (объявление войны) требуют единогласия.
- **Городские Советы**: В каждом городе свой парламент, избираемый (или назначаемый) местными купцами и судовладельцами. Формы правления варьируются от олигархии (Среброград) до прямой демократии для налогоплательщиков (Порт-Винд).

- **Лигийский Адмиралтейский Совет:** Управляет объединённым флотом. В него входят адмиралы от каждого города. Возглавляется **Верховным Адмиралом** (сейчас это **Элина Среброкосая**, бывшая пиратка, получившая прощение и титул за службу). Адмиралтейство отвечает за защиту от пиратов, драконорождённых и охрану торговых караванов.
- **Гильдия Пороховых Мастеров:** Самая влиятельная гильдия в Алхим-Сити, но её филиалы есть во всех городах. Контролирует производство и продажу пороха, обучение канониров, а также шпионаж за конкурентами (особенно из Маркграфа). Глава — **Магистр Бомбаст Фейерверк**, эксцентричный алхимик.
- **Торговые Дома:** Крупнейшие купеческие кланы (около дюжины), которые фактически управляют экономикой Лиги. Они владеют флотами, складами, банками и даже наёмными армиями. Самые известные: **Дом Золотой Волны** (контроль над зерном), **Дом Чёрного Якоря** (контрабанда оружия), **Дом Трёх Мачт** (кораблестроение).
- **Вольные Капитаны:** Ассоциация независимых судовладельцев и пиратов (легализованных), которые работают на Лигу по контракту. Они занимаются перевозкой опасных грузов, разведкой и нелегальными операциями против Маркграфа. Формально подчиняются Адмиралтейству, но на деле живут по своим законам.

5. Важные места

- **Верфь Тысячи Килей** (Порт-Винд): Сердце кораблестроения Лиги. Здесь ежегодно спускают на воду до 50 кораблей — от рыбацких шхун до 60-пушечных галеонов. Верфь открыта для посещения, но в некоторые доки (где строят военные корабли) посторонним вход запрещён.
- **Среброградская Биржа** (Среброград): Огромное здание с мраморными колоннами, где заключаются сделки на миллионы дукатов. Здесь можно купить акции торговых экспедиций, застраховать груз, взять кредит под залог корабля. Также здесь находится **Чёрная Доска** — место, где размещаются анонимные заказы на убийства и шпионаж (неофициально, конечно).
- **Зал Пакта** (Торговый Утёс): Круглый зал с шестью тронами для представителей городов. Стены украшены картами торговых путей и портретами основателей Лиги. Под залом — секретное хранилище, где лежат копии всех договоров, а также архив компромата на членов Совета.
- **Колокольня Безопасности** (Алхим-Сити): 80-метровая башня, с которой наблюдают за пожарами. На вершине — магический кристалл, усиливающий звук колокола так, что его слышно за 20 км. В подвале башни — **Архив Рецептов**, где хранятся секретные формулы пороха и алхимических смесей (охраняется големами).
- **Каменная Гавань** (военный порт): Закрытая военная база Лиги, расположенная в естественной бухте, окружённой скалами. Вход в бухту защищён цепью и двумя

береговыми батареями (пушки калибром до 50 фунтов). Здесь базируется основная часть Лигийского флота.

- **Рынок Семи Ветров (Порт-Винд):** Самый большой открытый рынок Лиги. Здесь торгуют всем: от свежей рыбы до магических артефактов из Эфира. Особенно популярен «ряды пороха» — легальная продажа огнестрельного оружия и взрывчатки (в отличие от Маркграфа, где порох тоже продают, но менее открыто).

6. Экономика

Экономика Лиги базируется на **морской торговле, кораблестроении, банковском деле и производстве пороха.**

- **Экспорт:**
 - Порох и огнестрельное оружие (ручные бомбарды, пистолы, пушки) — главный товар, запрещённый в Альбионе, но востребованный в Вольных Городах и наёмниками.
 - Корабли (торговые и военные) — Лига строит лучшие корабли на континенте (после гномьих подводных лодок, конечно).
 - Зерно и солёная рыба — экспорт в Каз'Аран и другие подземные государства.
 - Магические компоненты (через посредников с драконорождёнными).
- **Импорт:**
 - Древесина (из Герцогств) — для кораблестроения.
 - Металлы (из Каз'Арана и Когелона) — для оружия и пушек.
 - Роскошь (из Маркграфа и дальних земель) — для богатых купцов.
 - Рабы (неофициально) — из племён орков или должников.

Финансовая система: Лигийский дукат — золотая монета весом 5 граммов, принимается во всех городах Лиги и многих других портах. Среброградская биржа устанавливает обменный курс к другим валютам. Также практикуются векселя и безналичные расчёты (первые в мире!).

Доля в мировой торговле: Лига контролирует около 30% морской торговли людей, уступая Маркграфу (45%), но опережая Вольные Города Герцогств (25%). Однако по военной мощи на море Лига превосходит Маркграф.

7. Культура и общество

Общество Лиги прагматичное, предприимчивое и гораздо более свободное, чем в Альбионе. Здесь нет сословных ограничений: бывший пират может стать адмиралом, а бывший раб — купцом.

- **Купеческая этика:** Успех измеряется в золоте. Честь — это честность в сделках, но «честность» трактуется широко. Обмануть конкурента — доблесть, обмануть партнёра по Пакту — преступление.
- **Морские традиции:** Многие жители Лиги так или иначе связаны с морем. Мальчики с 12 лет идут юнгами, а девочки (редко, но бывает) тоже осваивают морское дело. Каждый портовый город имеет свою «Школу Навигации».
- **Праздники:** День Основания Лиги (подписание Пакта) — главный праздник, сопровождаемый регатами и фейерверками (с использованием пороха, естественно). Также популярен **Праздник Урожая Моря** (благодарение за улов).
- **Одежда:** Практичная, из плотной ткани. Богатые купцы носят длинные кафтаны, цепочки из золота и перстни. Бедняки — холщовые рубахи и штаны. Женщины, в отличие от Альбиона, носят брюки и активно участвуют в торговле.
- **Кухня:** Рыба, морепродукты, острые соусы (специи привозят с юга). Пьют ром и пиво. В Алхим-Сити популярны «алхимические настойки» — сомнительные напитки, меняющие сознание.

8. Отношение к другим расам

- **К драконорождённым:** Сложные отношения. Формально Лига платит дань Золотому Дому (около 5% доходов от торговли), чтобы не провоцировать конфликт. Но тайно Лига финансирует охотников на драконов и пытается разработать пушки, способные пробить чешую. Драконорождённые отвечают периодическими «инспекциями» и сожжением пороховых мастерских, но до открытой войны пока не доходит.
- **К гномам и дварфам:** Союзники. Лига скупает у гномов механизмы и металлы, а гномы покупают у Лиги корабли. Дварфы Каз'Арана — важные покупатели зерна и рыбы. Отношения прагматичные, без лишней сентиментальности.
- **К эльфам:** Нейтралитет. Эльфы считают людей Лиги «торгашами», но торгуют с ними (лекарственные травы, магические ингредиенты). Лига не лезет в леса эльфов.
- **К оркам:** Лига активно нанимает орков как матросов, грузчиков и наёмников. Оркам платят золотом и оружием. Отношения сугубо деловые. Некоторые орки оседают в портах и создают свои общины.
- **К тифлингам:** Терпимость. Тифлинги живут в портовых трущобах, занимаясь ростовщичеством и контрабандой. Лига их не трогает, так как они полезны (дают кредиты под высокий процент, перевозят запрещённые товары). Но официально тифлинги не имеют прав гражданства.
- **К силлитам:** Редкие контакты через караваны, идущие в пустыню. Силлиты покупают металлы и ткани, продают редкое стекло. Лиге это неинтересно из-за малых объёмов.

- **К ноктам:** Почти никаких контактов. Иногда изгой-нокты выходят на поверхность и продают редкие грибы или кристаллы. Лига покупает, не задавая вопросов.
- **К фиифам:** Лига торгует с фиифами через посредников, покупая вулканические минералы и продавая корабли (фиифы не умеют строить большие суда).
- **К ледяным исполинам:** Слухи, легенды. Лига отправляла экспедиции на север, но те не вернулись.

9. Отношение к пороху

Лига — **главный производитель и экспортёр пороха** после гномов. В отличие от Маркграфа, где порох продаётся, но производство частично скрыто, в Лиге пороховые заводы работают открыто (кроме военных секретов). Порох — это национальное достояние.

- **Правовой статус:** Полностью легален. Запрещено только продавать порох врагам Лиги (список составляет Адмиралтейство). Штраф за контрабанду врагам — смерть.
- **Производство:** Основные заводы в Алхим-Сити. Используется местная селитра (из пещерных гуано и специальных солеварен) и уголь. Пропорции — секрет каждого мастера.
- **Применение:**
 - Военное (корабельные пушки, ручные бомбарды, взрывчатка для сапёров).
 - Гражданское (фейерверки, подрывы скал при строительстве, сигнальные ракеты).
 - Экспериментальное (пытаются создать пороховые двигатели для кораблей — пока безуспешно).

Ограничения: В жилых кварталах запрещено хранить более 10 кг пороха. Нарушителей штрафуют или изгоняют.

10. Военная мощь

Лигийский объединённый флот — главная военная сила. Сухопутная армия мала (в основном гарнизоны городов и наёмники), так как Лига делает ставку на контроль морских путей.

- **Флот:**
 - **Линейные корабли** (20 штук): 60-80 пушек, экипаж до 400 человек. Медленные, но мощные.
 - **Фрегаты** (40 штук): 30-40 пушек, быстрые, для патрулирования и перехвата.
 - **Бриги и шхуны** (100+): для охраны торговли и разведки.

- **Брандеры** (огневые корабли): старые суда, начинённые порохом, для поджога вражеских эскадр.
- **Береговая оборона:** В каждом порту есть береговые батареи (от 10 до 50 пушек), а также цепи, перекрывающие вход в гавань.
- **Сухопутные силы:**
 - **Городская стража** (около 3 000 человек): вооружены пистолями и алебардами.
 - **Наёмные отряды** (до 5 000): орки, люди-авантюристы, иногда тифлинги. Используются для экспедиций и защиты от пиратов на суше.
 - **Артиллерийские роты** (500 человек): обслуживают полевые пушки (для высадок).

Пиратская политика: Лига не борется с пиратством как таковым — она его **контролирует**. Многие пираты имеют лицензии Адмиралтейства («каперские свидетельства») и грабят суда Маркграфа и других конкурентов. Официально Лига отрицает это, но негласно поощряет.

11. Актуальные проблемы и конфликты

1. **Конкуренция с Маркграфом:** Главный противник. Маркграф богаче, но Лига сильнее на море. Идёт торговая война: Маркграф пытается переманить купцов низкими пошлинами, Лига отвечает пиратскими атаками. Возможна открытая война.
2. **Давление драконорождённых:** Золотой Дом требует увеличить дань и ограничить производство пороха. Лига лавирует, но рано или поздно драконы могут применить силу.
3. **Пиратское самоуправство:** Некоторые лицензированные пираты выходят из-под контроля и грабят даже суда Лиги. Адмиралтейство вынуждено иногда проводить «чистки».
4. **Внутренние противоречия:** Богатые города (Среброград, Порт-Винд) хотят большей доли доходов, бедные (Ветренный Пирс) жалуются на неравенство. В Алхим-Сити регулярно случаются взрывы, уничтожающие кварталы.
5. **Алхимическое загрязнение:** Производство пороха отравляет воду и воздух в Алхим-Сити и окрестностях. Эльфы и друиды протестуют, но Лига игнорирует. Это может привести к экологической катастрофе.
6. **Угроза с юга:** По слухам, за южными морями пробуждаются древние морские чудовища (левиафаны), которые топят корабли. Лига отправляет экспедиции, но они пропадают.

1. Общие сведения

Силь'Лазур (в переводе с эльфийского наречия — «Лазурный Шёпот» или «Город, рождённый из росы») — столица и единственный крупный город лесных эльфов, расположенный в самом сердце **Великого Леса Тишины** на юго-западе континента, на границе с владениями Изумрудного Пика драконорождённых. Город полностью скрыт от посторонних глаз мощной магией иллюзий и природной маскировкой — его не найти на картах, не увидеть с земли, не различить даже с высоты птичьего полёта. Только эльфы и редкие гости, прошедшие долгий ритуал очищения, могут узреть Силь'Лазур.

Силь'Лазур — это не один город, а целый **архипелаг древесных поселений**, разбросанных по кронам гигантских деревьев, возраст которых насчитывает десятки тысяч лет. Деревья-исполины соединены висячими мостами из живых лиан, а внизу, на земле, находятся святилища, места для ритуалов и пути для скрытного передвижения. Город не имеет стен — его защищают сам лес, древние чары и эльфийская стража.

Численность населения — около 30 000 эльфов, что делает Силь'Лазур крупнейшим эльфийским поселением в Эйрдракосе (после упадка других лесных анклавов). Здесь находится Совет Старейшин, хранятся древние свитки и артефакты, и отсюда эльфы следят за соседними расами, особенно за драконорождёнными Изумрудного Пика.

2. История

Согласно эльфийским хроникам, вырезанным на коре древнейших деревьев, Силь'Лазур был основан более восьми тысяч лет назад, вскоре после Великого Перелома, когда первые эльфы бежали сюда от хаоса, творимого драконами. Великий Лес Тишины тогда был гораздо обширнее, но со временем драконорождённые Изумрудного Пика выжгли и вырубали большую его часть. Силь'Лазур остался последним оплотом «древней зелени».

В древности эльфы Силь'Лазура правили большей частью западного континента, но после нескольких неудачных войн с драконорождёнными (около трёх тысяч лет назад) они были вынуждены уйти в тень, заключив унижительный мир, по которому платят дань Изумрудному Дому редкими магическими компонентами. С тех пор эльфы избегают открытых конфликтов, предпочитая дипломатию, саботаж и скрытую войну.

Около тысячи лет назад в Силь'Лазуре произошёл внутренний раскол: часть молодых эльфов, уставших от изоляции, ушла на север и основала небольшие анклавы среди людей (так появились «полуэльфы», хотя эльфы их не признают). Совет Старейшин с тех пор стал ещё более консервативным, запретив любые контакты с чужаками без специального разрешения.

Сегодня Силь'Лазур находится в состоянии **осадного положения** — Изумрудный Пик постоянно пытается расширить зону вырубki леса, и эльфы ведут партизанскую

войну с драконорождёнными, не вступая в крупные сражения, но уничтожая отряды лесорубов и патрули. Пороховая революция их тоже тревожит: эльфы ненавидят порох, но понимают, что он может стать оружием против драконов. Поэтому Совет Старейшин разделился на два лагеря: «Чистые» (полная изоляция, борьба и с драконами, и с порохом) и «Теневые» (тайно поддерживать тех, кто использует порох против драконорождённых).

3. Архитектура

Архитектура Силь'Лазура — это **искусство выращивания**, а не строительства. Эльфы не рубят деревья, а с помощью древней магии заставляют ветви, корни и стволы расти в нужную форму. Здания «вырастают» из живых деревьев за десятилетия или даже века.

- **Древесные дворцы:** Центральная часть города — группа из девяти гигантских деревьев (каждое высотой более 200 метров), называемых **Столпами Памяти**. В их кронах расположены резиденции Совета Старейшин, Хранилище Свитков и зал для ритуалов. Стволы деревьев полые внутри и соединены переходами, а кора покрыта золотистыми рунами — это и украшение, и защита.
- **Жилые гнёзда:** Обычные эльфы живут в «гнёздах» — сплетённых из живых ветвей округлых домах, расположенных на ветвях деревьев поменьше. Внутри гнёзда отделаны мягким мхом, украшены засушенными цветами и кристаллами. В каждом гнезде — одно окно, выходящее на восток (чтобы встречать рассвет).
- **Висячие мосты:** Основные артерии города. Мосты сплетены из лиан, которые обновляются сами каждые несколько лет. Они могут выдерживать вес нескольких эльфов одновременно, но прогибаются под тяжестью чужака (ещё одна защита от незваных гостей).
- **Наземные святилища:** Внизу, под кронами, находятся **Каменные Круги** — места для проведения ритуалов, где эльфы общаются с духами леса. Входы в святилища скрыты густыми зарослями и охраняются магическими ловушками (шпы, оплетающие корни, сонный газ).
- **Западные Врата:** Единственный официальный вход в город, ведущий к границе с Изумрудным Пиком. Врата — это две огромные, переплетённые ветви, образующие арку. У ворот всегда стоит стража (10–20 эльфийских лучников) и ждёт «Смотритель Порога» — жрец, который проверяет гостей на чистоту намерений.

Особая деталь: В Силь'Лазуре нет ни одного прямого угла — всё плавное, круглое, текучее. Даже мебель в домах выращена, а не сделана из досок.

4. Фракции

- **Совет Старейшин:** Высшая власть, состоящая из девяти древнейших эльфиек (мужчины редко доживают до такого возраста). Председательствует **Мелантина Лист-Заря** (см. персонажа). Совет принимает все важные решения: объявление

войны, заключение мира, распределение ресурсов, инициацию молодых. Голосование тайное, каждый старейшина имеет право вето.

- **Стражи Лесной Тишины:** Элитные воины, защищающие Силь'Лазур и патрулирующие границы. Их около 500 человек. Они обучены бою в лесу, маскировке и использованию магии иллюзий. Командует ими **Лор-Капитан Фиран Тенелист**, легендарный лучник, лично убивший более сотни драконорождённых.
- **Круг Друидов:** Жрецы и маги, отвечающие за поддержание магического фона, лечение леса и общение с духами. Глава Круга — **Друид-Матерь Элиан Зелёная Рука**. Друиды также занимаются селекцией растений (выводят новые виды деревьев, трав и ядов).
- **Хранители Знаний:** Библиотекари и учёные, хранящие древние свитки и артефакты. Они же обучают молодых эльфов магии и истории. Глава — **Архивариус Тильдион Мудрый** (один из немногих мужчин в Совете, хотя он не старейшина).
- **Теневые Листья:** Тайная разведывательная сеть, действующая за пределами Силь'Лазура (в Герцогствах, Маркграфе и даже среди драконорождённых). Их агенты собирают информацию, саботируют врагов и иногда совершают убийства. Формально Совет отрицает существование Теневых Листьев, но негласно финансирует их.
- **Изгои и Полукровки:** Эльфы, изгнанные за браки с чужаками или нарушение традиций. Они живут в нижних ярусах леса, у самой земли, и выполняют самую грязную работу (уборка, уход за животными). Их не пускают в верхние гнёзда. Полукровок (эльфо-людей, эльфо-драконорождённых) изгоняют сразу после рождения (если они выживают).

5. Важные места

- **Столпы Памяти:** Девять гигантских деревьев, в которых находятся правительственные здания. Самое высокое — **Серебряный Ствол** (резиденция Совета). Внутри ствола — круглый зал с девятью тронами из живого корня, инкрустированными серебром и лунными камнями. Стены зала покрыты барельефами, изображающими историю эльфов.
- **Хранилище Свитков:** Библиотека, расположенная в дупле древнейшего дерева (возраст более 15 000 лет). Здесь хранятся тысячи свитков из бересты, зачарованной от гниения, а также каменные таблички с древними заклинаниями. Доступ посторонним запрещён, даже большинству эльфов нужен допуск от Архивариуса.
- **Озеро Зеркальное:** Священное озеро в центре города (на земле, под кронами). Вода в нём никогда не мутится и отражает небо, даже если над головой плотный полог листвы. Здесь эльфы проводят обряды очищения и гадают на будущее. Говорят, в глубине озера живёт древний дух — **Матерь Вод**.

- **Сад Трёх Лун:** Парк, где растут редчайшие растения, используемые в магии: светящиеся грибы, поющие цветы, деревья с металлической корой. Сад открыт только для старейшин и друидов. Охраняется магическими стражами (ожившие корни).
- **Западные Врата:** Уже упоминались. Это не только вход, но и место торговли с чужаками (очень редкой). У Врат есть небольшая площадка, где эльфы обменивают лесные товары на металлы и инструменты, не пуская чужаков вглубь города.
- **Пещеры Шёпота:** Подземные ходы под городом, ведущие к границе леса. Используются для скрытных вылазок против драконорождённых. Говорят, в пещерах обитают призраки эльфов, погибших в древних войнах.

6. Экономика

Экономика Силь'Лазура — **натуральное лесное хозяйство** с минимальной торговлей. Эльфы стараются быть самодостаточными и презируют «торгашество», но вынуждены покупать металлы и некоторые инструменты.

- **Ресурсы:**
 - Древесина священных деревьев (очень редкая, используется для магических жезлов и амулетов).
 - Лекарственные травы и яды (эльфы — лучшие травники в мире).
 - Магические компоненты (чешуя лесных драконидов, роса с поющих цветов, слёзы лунных камней).
 - Пища (грибы, ягоды, орехи, мёд диких пчёл; охотятся на оленей и кабанов).
- **Экспорт** (через посредников, в основном в Маркграф и Герцогства):
 - Редкие травы и зелья (исцеляющие, ядовитые, усиливающие магию).
 - Амулеты и артефакты из живой древесины.
 - Информация (Теневые Листья продают секреты драконорождённых).
- **Импорт:**
 - Металлы (железо, медь, серебро) — для наконечников стрел, инструментов и украшений.
 - Ткани (шерсть, лён) — эльфы сами не ткют, предпочитают кожу и мех.
 - Книги и свитки (редко) — чтобы следить за прогрессом людей.

Денег как таковых нет — преобладает бартер. Однако с чужаками эльфы используют золото (которое добывают из ручьёв) или магические артефакты.

7. Культура и общество

Культура эльфов Силь'Лазура — это культ **природы, древности и тишины**. Они считают себя хранителями равновесия и смотрят на другие расы свысока.

- **Иерархия:** Матриархальная геронтократия. Чем старше эльфийка, тем она влиятельнее. Мужчины могут быть воинами, ремесленниками или учёными, но редко входят в Совет. Дети — общее достояние, их воспитывает вся община.
- **Ценности:**
 - **Гармония** — не нарушать естественный ход вещей.
 - **Память** — помнить предков и их уроки.
 - **Терпение** — не спешить, ибо лес вечен.
- **Искусство:**
 - **Пение без слов** — вокализы, длящиеся часами, выражающие эмоции через тембр и высоту звука.
 - **Резьба по живому дереву** — эльфы создают скульптуры, которые продолжают расти и меняться.
 - **Ткачество из паутины** (редко) — из шёлка лесных пауков, очень тонкое и прочное.
- **Праздники:**
 - **Праздник Цветения** (весной) — когда все деревья покрываются магическими цветами. Эльфы поют, танцуют и обмениваются подарками.
 - **Ночь Теней** (осенью) — поминовение предков. Зажигают свечи из светящихся грибов и рассказывают истории о погибших.
 - **День Затмения** (раз в несколько лет, когда луна закрывает солнце) — священный день, когда эльфы обновляют защитные чары леса.
- **Одежда:** Из натуральных материалов (лён, шерсть, кожа), приглушённых тонов (зелёный, коричневый, серый, серебристый). Никогда не носят блестящую драконью чешую или яркие краски — это дурной тон. Украшения — из дерева, кости, лунных камней.
- **Кухня:** Вегетарианская (мясо едят редко, только во время охоты). Основные блюда — грибные супы, ореховые пасты, ягодные взвары, мёд. Алкоголь — слабые настойки из цветов и кореньев. Эльфы не пьют крепкое, считая это «грубой страстью».

8. Религия: Путь Древа

Религия эльфов подробно описана в основном файле. Добавим специфику Силь'Лазура.

- **Центральное святилище: Корень Мира** — огромное дерево в центре города, под которым, по легенде, находится сердце Великого Древа Жизни. К Корню разрешено подходить только жрецам.
- **Жреческие касты:**
 - **Друиды Древа** (высшие) — общаются с духом леса, предсказывают будущее.
 - **Хранители Рощ** (средние) — ухаживают за священными деревьями.
 - **Певцы Росы** (низшие) — проводят ежедневные ритуалы орошения растений.
- **Священные тексты:** Не записаны. Передаются устно в виде песен. Говорят, что некоторые песни длятся по несколько дней и содержат знания о магии, истории и этике.

Религиозные конфликты: Эльфы считают драконопоклонничество кощунством, а порох — «грязью, оскверняющей Древо». Они также враждебны к Культуре Великой Тишины ноктов (хотя почти не знают о них), так как тишина для эльфов — это не благо, а отсутствие жизни.

9. Отношение к другим расам

- **К драконорождённым и драконам:** Смесь ненависти и страха. Эльфы ненавидят их за вырубку лесов и загрязнение Праны, но боятся открытого конфликта. Платя дань Изумрудному Дому, они одновременно саботируют его (убивают лесорубов, отравляют источники). В открытую войну не вступают.
- **К людям:** Презрение как к «недолговечным муравьям». Но торгуют с ними и иногда используют как наёмников против драконорождённых (через посредников). Полуэльфов не признают.
- **К гномам и дварфам:** Пренебрежение. Гномы слишком шумны и грубы, дварфы живут под землёй и «оскорбляют камень». Тем не менее, эльфы покупают у них металлические инструменты (свои деревянные не всегда подходят).
- **К оркам:** Открытая вражда. Орки совершают набеги на опушки леса, эльфы отвечают смертоносными засадами. Пленных орков не берут.
- **К тифлингам:** Изгнание. Тифлингов считают «порченными», несущими хаос. Если тифлинг появится в лесу, его убьют без предупреждения.
- **К силлитам:** Равнодушие. Силлиты далеко в пустыне, эльфы о них знают, но не интересуются.
- **К ноктам:** Почти никаких контактов. Эльфы не знают, что под их лесом могут быть тоннели ноктов (и наоборот). Случайные встречи редки и заканчиваются взаимным избеганием.

- **К фиифам:** Интерес, смешанный с недоверием. Фиифы живут в вулканах, эльфы считают их «детьми огня», но иногда обмениваются магическими знаниями (через посредников).
- **К ледяным исполинам:** Легенды.

10. Военная мощь

Эльфы Силь'Лазура не имеют большой армии, но их воины — лучшие в партизанской войне.

- **Стражи Лесной Тишины** (500 элитных воинов): Вооружены длинными луками (дальность до 300 метров), отравленными стрелами, короткими мечами из закалённой стали. Носят лёгкие кожаные доспехи, покрытые листьями (маскировка). Владеют магией иллюзий (создают ложные цели, скрывают отряды).
- **Ополчение** (около 3 000 эльфов): Все взрослые эльфы умеют обращаться с луком. В случае вторжения могут быть мобилизованы.
- **Друиды-защитники** (около 100): Маги, контролирующие растения и животных. Могут поднять корни деревьев для атаки, призвать волков или медведей, создать туман.
- **Лесные ловушки:** Весь лес вокруг города напичкан магическими ловушками — шипы под листвой, падающие ветви, споры с галлюциногенными грибами. Чужак, не знающий троп, обречён.
- **Скрытность:** Эльфы никогда не сражаются в открытом поле. Их тактика — засады, изматывание, отравление источников, убийство командиров.

Почему они не захватили лес обратно?

У драконорождённых Изумрудного Пика магия ядов и растений, они могут противостоять эльфийской тактике. К тому же драконорождённые сильнее физически и лучше защищены (чешуя). Эльфы выигрывают в мобильности, но проигрывают в прямой схватке. Поэтому они предпочитают партизанскую войну.

11. Актуальные проблемы и конфликты

1. **Давление Изумрудного Пика:** Драконорождённые ежегодно вырубают сотни гектаров леса на границе. Эльфы не могут остановить это открыто, только саботажем. Возможна полномасштабная война, если эльфы перейдут красную черту.
2. **Пороховая революция:** Эльфы в замешательстве. С одной стороны, порох — оскорбление природы. С другой — он может помочь уничтожить драконов. Совет расколот: «Чистые» хотят бороться с порохом, «Теневые» — тайно поддерживать людей и гномов в этой войне.
3. **Демографический кризис:** Эльфы рожают редко (один ребёнок за сто лет), и население стареет. Молодые эльфы уходят в мир людей, не выдерживая изоляции. Если так пойдёт дальше, через тысячу лет эльфы могут вымереть.

4. **Экологические изменения:** Лес вокруг Силь'Лагура постепенно умирает из-за загрязнения Праной от Изумрудного Пика. Друиды бьют тревогу, но ничего не могут сделать.
5. **Внутренние раздоры:** Молодые эльфы требуют реформ (например, разрешить торговлю с людьми открыто, а не через подполье). Старейшины сопротивляются. Возможен бунт или исход новой волны изгнанников.

1. Общие сведения

Назер (в переводе с языка силлитов — «Там, где вода встречает свет») — крупнейший и единственный город-государство силлитов, расположенный в самом сердце **Мерцающей Пустыни** на юго-востоке континента, за горами, отделяющими пустыню от Срединных Земель. Город известен среди других рас как **«Жемчужина Пустыни»** из-за его невероятной красоты: он построен из застывшего стекла и мерцает под солнцем всеми цветами радуги, словно гигантский драгоценный камень.

Назер — это **город-оазис**, стоящий на подземной реке, которая выходит на поверхность в нескольких местах, образуя систему каналов и небольших озёр. Без этих вод город был бы невозможен, но силлиты научились не только использовать влагу, но и конденсировать её из воздуха с помощью магии резонанса. Благодаря этому Назер остаётся зелёным оазисом посреди безжизненных песков, а его знаменитые стеклянные сады поражают воображение даже самых искушённых путешественников.

Население — около 50 000 силлитов, а также небольшая диаспора людей-торговцев (не более 200 человек), которые живут в специальном квартале у входа. Силлиты редко покидают город, а чужаки допускаются лишь в ограниченные зоны и только с разрешения Синклита Резонанса.

2. История

Согласно легендам силлитов, записанным в «резонансных свитках» (которые нельзя прочитать, можно только «пропеть»), Назер был основан более пяти тысяч лет назад, когда первые силлиты — существа, родившиеся из песка и магических бурь, — нашли подземную реку и решили остаться здесь навсегда. Они назвали это место **«Колыбелью Первой Вибрации»** и построили вокруг источника первые стеклянные жилища.

В течение тысячелетий город рос, но всегда оставался скрытым от внешнего мира. Силлиты не вели войн, не расширяли территорию, а лишь совершенствовали свою магию резонанса и уходили всё глубже в созерцание. Примерно две тысячи лет назад караваны людей впервые достигли Мерцающей Пустыни и обнаружили Назер. Торговля началась, но силлиты оставались нейтральными и не впускали чужаков вглубь города.

Около пятисот лет назад город пережил единственную серьёзную угрозу: отряд драконорождённых из Изумрудного Пика попытался захватить Назер, надеясь найти там древние магические секреты. Силлиты не стали сражаться — они просто **запели**. Их коллективный резонанс вызвал у драконорождённых такую физическую боль (из-за их чувствительности к Пране), что те бежали, бросив оружие. С тех пор драконорождённые избегают Мерцающую Пустыню, называя её «землёй, где магия плачет».

Сегодня Назер остаётся изолированным, но мирным городом. Силлиты наблюдают за пороховой революцией с отстранённым любопытством, но не вмешиваются, считая, что «громкие войны» — это диссонанс, который рано или поздно затихнет сам собой.

3. Архитектура

Архитектура Назера уникальна в мире Эйдракоса. Все здания здесь **выращены** из песка, камня и магии — силлиты не строят в привычном смысле, они «резонируют» с частицами кремнезёма, заставляя их плавиться и застывать в нужной форме. В результате получается стекло разной прозрачности и цвета — от молочно-белого до тёмно-зелёного, от прозрачного, как вода, до чёрного, как обсидиан.

- **Стеклянные Ковчег**: Главные здания города — это огромные куполообразные сооружения, напоминающие полусферы или перевёрнутые чаши. Они построены из многослойного стекла, которое не пропускает палящий жар, но рассеивает свет так, что внутри всегда царит мягкое, золотистое сияние. Самый большой Ковчег — **Купол Синклита** — имеет диаметр более 200 метров и служит местом собраний старейшин.
- **Каналы и фонтаны**: Вода из подземной реки распределяется по городу через сеть стеклянных каналов, проложенных прямо по поверхности и над землёй (на стеклянных арках). Фонтаны бьют в каждом квартале, и их журчание — единственный постоянный звук в Назере (силлиты любят мягкий шум воды, он не нарушает резонанс).
- **Сады Тишины**: Внутренние дворы между Ковчегами, где растут растения, приспособленные к пустыне: кактусы, акации, пальмы, а также уникальные **поющие цветы** (их лепестки издают едва слышный звон при дуновении ветра). Силлиты ухаживают за садами коллективно.
- **Жилые ячейки**: Силлиты живут в небольших стеклянных «пузырях», прилепленных к стенам Ковчегов или стоящих отдельно. Внутри пузыря — минимум мебели: только лежанка из застывшей пены и небольшой резонатор (стеклянная пластина, на которой можно «напевать» для связи с соседями). Всё остальное пространство пустое — силлитам не нужны вещи.
- **Рынок Пришельцев**: Единственный район, где разрешено появляться чужакам. Это небольшая площадь у Западного Входа, окружённая низкими стеклянными прилавками. Здесь силлиты выставляют свои товары (стекло, соли, амулеты) и обменивают их на металл, ткани и другие редкости.

Особая деталь: В Назере нет углов и острых граней — всё скруглено. Это сделано для того, чтобы звук (и магические вибрации) свободно циркулировали, не создавая диссонанса. Даже ступени лестниц имеют вогнутую форму.

4. Фракции

- **Синклит Резонанса:** Высшая власть, состоящая из 12 старейшин (6 мужчин и 6 женщин, хотя пол у силлитов не имеет значения — важно лишь «качество резонанса»). Старейшины избираются на основе их способности к коллективному напеву, а не по наследству. Председательствует **Анаар** (см. персонажа). Синклит принимает все решения путём голосования, которое выглядит как коллективное пение: каждый старейшина издаёт определённую ноту, и если большинство нот сливаются в гармонию — решение принято.
- **Настройщики:** Жрецы и маги, которые следят за «чистотой» резонанса в городе. Они проверяют, не появилось ли где-то искажение (например, из-за болезни силлита или вторжения шумного предмета). Настройщики также руководят коллективными медитациями и лечат «резонансную болезнь».
- **Хранители Источника:** Группа силлитов, отвечающих за подземную реку и водоснабжение. Они поддерживают магические конденсаторы, очищают каналы и следят, чтобы вода не загрязнялась. Их резиденция — у самого источника, в глубокой пещере под городом.
- **Привратники:** Силлиты, которые общаются с внешним миром. Их немного (около 30 человек). Они говорят на всеобщем языке, торгуют с людьми и пропускают редких гостей в Рынок Пришельцев. Привратники считаются «испорченными» (слишком много общаются с шумными существами), но их работа необходима.
- **Молчаливые Круги:** Радикальная секта силлитов, считающая, что даже коллективный напев — это слишком громко. Они стремятся к абсолютному беззвучию, практикуя полное одиночество и отказ от общения. Живут в самых глубоких подвалах города, не выходят на поверхность. Синклит терпит их, но не одобряет.

5. Важные места

- **Купол Синклита:** Центральное здание города. Внутри — амфитеатр с 12 местами для старейшин, расположенными по кругу. Акустика выверена так, что даже самый тихий звук слышен всем. Купол увенчан **Резонансным Кристаллом** — гигантским самоцветом, который усиливает магию и служит маяком для силлитов, заблудившихся в пустыне.
- **Источник Трёх Струй:** Место, где подземная река выходит на поверхность. Здесь построен стеклянный павильон с тремя фонтанами, вода в которых никогда не заканчивается. Считается священным местом — силлиты приходят сюда, чтобы «настроиться» перед важными решениями.
- **Стеклянная Библиотека:** Хранилище знаний, где вместо книг — застывшие в стекле резонансные паттерны. Чтобы «прочитать» такую книгу, нужно приложить к ней голову и напеть определённую ноту — тогда информация передаётся прямо в сознание. Доступ в библиотеку открыт только для Настройщиков и старейшин.
- **Сады Поющего Ветра:** Самый большой парк в городе, расположенный на окраине. Здесь ветер, проходя через специальные стеклянные трубки, создаёт мелодию,

которая меняется в зависимости от времени года и направления ветра. Силлиты приходят сюда для медитации.

- **Пещеры Эха:** Подземные лабиринты под городом, где силлиты проводят ритуалы «очищения от лишних вибраций». Вход в пещеры запрещён для чужаков и даже для большинства силлитов. Говорят, там хранятся древние артефакты, оставшиеся от «первых силлитов».
- **Западный Вход:** Единственные ворота в городе (хотя стен нет). Это арка из двух стеклянных обелисков, между которыми постоянно мерцает магический барьер. Привратники пропускают гостей только после того, как те продемонстрируют, что не будут «шуметь» (громко разговаривать, использовать магию без разрешения).

6. Экономика

Экономика Назера основана на **редких ресурсах пустыни** и **магических артефактах**, а также на торговле с людьми (через Маркграф и Лигу Прибрежных Городов). Сами силлиты почти не пользуются деньгами, но для внешней торговли чеканят **стеклянные диски** (с разной прозрачностью, обозначающей номинал).

- **Экспорт:**
 - **Цветное стекло:** Небьющееся, самоочищающееся, меняющее цвет в зависимости от освещения. Ценится у алхимиков, магов и богатых купцов.
 - **Пустынные соли и квасцы:** Используются в металлургии, медицине и при производстве пороха (селитра добывается в пустыне).
 - **Амулеты резонанса:** Стеклянные подвески, которые защищают от магии разума и успокаивают нервы. Популярны среди людей.
 - **Резонансные кристаллы:** Используются в магических устройствах (как накопители Праны, но более стабильные).
- **Импорт:**
 - **Металлы (железо, медь, серебро)** — для инструментов и украшений (силлиты сами не добывают металлы).
 - **Ткани (шерсть, лён, шёлк)** — для одежды (силлиты предпочитают ткань своей полупрозрачной коже? нет, они носят ткань как защиту от солнца).
 - **Древесина (редко)** — для некоторых инструментов.
 - **Книги и свитки (о внешнем мире)** — силлиты любопытны, но ленятся отправлять своих разведчиков.

Торговые пути: Единственный надёжный путь — через перевал в горах на северо-западе, который охраняют караваны Маркграфа (у них есть договор с силлитами). Другие пути слишком опасны из-за песчаных бурь и отсутствия воды.

7. Культура и общество

Культура силлитов уникальна и может показаться чуждой другим расам. Это общество **коллективного резонанса**, где личность подчинена гармонии целого, но при этом не подавляется — каждый силлит должен найти свою уникальную «ноту», которая дополнит общую симфонию.

- **Иерархия:** Формально все равны, но на практике старейшины обладают большим влиянием из-за их способности к резонансу. Нет ни бедных, ни богатых — все ресурсы распределяются Синклитом по потребностям.
- **Ценности:**
 - **Гармония** — не создавать диссонанса (шума, конфликтов, агрессии).
 - **Терпение** — не спешить, ибо вибрация требует времени.
 - **Познание** — стремиться понять резонанс всего сущего.
- **Искусство:**
 - **Застывшая музыка** — скульптуры из стекла, которые при ударе солнечных лучей издают мелодичный звон.
 - **Цветовой резонанс** — картины из цветного песка, которые вибрируют на разных частотах (невидимо для глаз, но ощущается телом).
 - **Коллективный напев** — главное искусство, которое практикуют все силлиты. Группа сидит в кругу и издаёт низкочастотные звуки, создавая общую вибрацию.
- **Праздники:**
 - **День Первого Резонанса** (годовщина основания города) — все силлиты собираются в Куполе и сутки напевают гимн гармонии.
 - **Праздник Тишины** (раз в год, после сбора урожая) — день абсолютного молчания, когда никто не произносит ни звука, даже не шепчет. Считается, что это «обнуляет» накопленный диссонанс.
 - **Церемония Заката** (ежедневно) — силлиты собираются у фонтанов и наблюдают за закатом, не издавая ни звука, просто созерцая.
- **Одежда:** Лёгкие, полупрозрачные балахоны из хлопка или шёлка, часто с вышивкой, изображающей волны. Силлиты не носят металлических украшений — металл искажает их внутренние вибрации. Предпочитают стеклянные бусы и амулеты.
- **Кухня:** Простая и пресная — силлитам не нужны яркие вкусы. Основные блюда: лепёшки из пустынного злака, тушёные кактусы, вода с солью. Мясо не едят (считают, что животные тоже издают вибрации, и их убийство нарушает гармонию). Алкоголь не употребляют.

8. Религия: Единство Резонанса

Религия силлитов подробно описана в основном файле. Добавим специфику Назера.

- **Центральный храм: Резонансный Купол** (совпадает с Куполом Синклита) — одновременно и правительственное, и религиозное здание.
- **Жрецы:** Настройщики выполняют функции жрецов, но не поклоняются божеству — они лишь следят за гармонией.
- **Ритуалы:**
 - **Утренний Настрой** — каждый силлит перед началом дня издаёт короткий звук, чтобы «проверить себя».
 - **Коллективная Медитация** — раз в десять дней все жители собираются в своих кварталах и напевают в унисон.
 - **Очищение Диссонанса** — если силлит заболел или расстроен, его отводят в Пещеры Эха, где он в одиночестве восстанавливает свой резонанс.

Эсхатология: Силлиты верят, что в конце времён все вибрации сольются в идеальный аккорд, и мир достигнет **Абсолютной Гармонии**. Тогда не будет ни боли, ни смерти — только вечное звучание.

9. Отношение к другим расам

- **К людям:** Нейтральное. Силлиты торгуют с ними, но считают их «шумными и суетливыми». Люди, которые долго живут среди силлитов, часто начинают говорить тише и двигаться плавнее — это считается хорошим знаком.
- **К драконорождённым и драконам:** Осторожное неприятие. Драконорождённые излучают слишком много Праны, что создаёт диссонанс. Силлиты избегают их, но не враждуют. Драконы же для них — «гром среди ясного неба», нарушители гармонии, но силлиты не считают возможным бороться с ними.
- **К эльфам:** Любопытство. Эльфы тоже чувствительны к природе, но их магия слишком «агрессивна» (они заставляют растения расти быстрее, что создаёт искажения). Силлиты иногда обмениваются с эльфами знаниями через посредников.
- **К гномам и дварфам:** Раздражение. Гномы слишком шумны (кузницы, машины), дварфы живут под землёй и создают вибрации, которые силлиты чувствуют даже в пустыне. Торговля минимальна.
- **К оркам:** Безразличие. Орки редко заходят в пустыню.
- **К тифлингам:** Интерес, смешанный с опасением. Тифлинги видят «тени Праны», и силлитам интересно, как они это делают. Но тифлинги часто бывают интриганам, что создаёт диссонанс.

- **К ноктам:** Почти нет контактов. Нокты живут слишком глубоко, и их культ тишины мог бы быть близок силлитам, но нокты стремятся к **отсутствию** звука, а силлиты — к **гармонии**. Это разные вещи.
- **К фиифам:** Нейтрально. Фиифы живут далеко, в вулканах. Силлиты считают их «огненными вибрациями» — не диссонанс, но и не гармония.
- **К ледяным исполинам:** Никаких контактов.

10. Военная мощь

Силлиты **не имеют армии** и не сражаются. Их единственная защита — это магия резонанса, которая действует как оружие массового поражения против существ, чувствительных к вибрациям.

- **Резонансная атака:** Группа силлитов (от 10 до всех 50 000) может начать коллективный напев на частоте, губительной для врагов. Драконорождённые, эльфы и другие существа, связанные с Праной, испытывают сильную боль, дезориентацию, а при длительном воздействии — смерть. Люди и орки, менее чувствительные, слышат просто неприятный звук.
- **Защитные барьеры:** Силлиты могут создавать стеклянные стены, которые вибрируют с такой частотой, что отражают магические атаки.
- **Пацифизм:** Силлиты никогда не нападают первыми. Даже если их атакуют, они сначала пытаются «уговорить» врага уйти (через резонанс, вызывающий страх). Только в крайнем случае применяют смертоносные частоты.

Почему их никто не завоевал?

Мерцающая Пустыня бедна ресурсами, Праны там мало, а драконорождённые не могут долго находиться в таких условиях (чешуйчатая лихорадка). Людям и гномам не нужен этот регион, кроме торговли. Эльфы слишком далеко. Орки не любят песок. Так что Назер остаётся в безопасности просто потому, что никому не нужен.

11. Актуальные проблемы и конфликты

1. **Изменение климата:** Пустыня расширяется, подземная река мелеет. Если вода исчезнет, Назер погибнет. Силлиты пытаются конденсировать больше влаги из воздуха, но этого может не хватить.
2. **Пороховая революция:** Взрывы пороха создают мощные звуковые волны, которые достигают пустыни и нарушают резонанс. Силлиты всё чаще жалуются на «головные боли» (диссонанс). Если использование пороха станет массовым, это может сделать жизнь в Назере невыносимой.
3. **Рост секты Молчаливых Кругов:** Всё больше силлитов уходят в подвалы, отказываясь от общения. Это уменьшает коллективный резонанс и ослабляет город. Синклит не знает, как бороться с этой тенденцией.

4. **Контакт с внешним миром:** Привратники, которые слишком много общаются с людьми, начинают терять свою «настройку» и становятся агрессивными или апатичными. Нужно менять их чаще, но желающих мало.
5. **Нашествие песчаных червей:** Глубоко под пустыней обитают гигантские существа, которые иногда поднимаются на поверхность. Они не опасны для силлитов (не реагируют на резонанс), но могут разрушить каналы и здания. Силлиты пытаются «уговорить» их уйти, но безуспешно.

1. Общие сведения

Пылающие Пики (на языке фиифов — **Кха'Заран**, «Дом, где земля дышит огнём») — это обширный вулканический регион на юго-западе континента, расположенный к западу от Мерцающей Пустыни (владения силлитов) и к югу от Красного Когтя (домена Красного Дракона). Эта земля представляет собой хаотичное нагромождение действующих и потухших вулканов, застывших лавовых полей, серных испарений и пепельных пустошей. Однако посреди этого ада есть островки жизни — оазисы с горячими источниками, где буйствует уникальная флора и фауна, приспособленная к экстремальным температурам.

Пылающие Пики — единственное место в Эйдракосе, где обитает раса **фиифов** (птицеподобных существ, способных летать и управлять огнём). Фиифы живут в высокогорных крепостях, вырезанных в скалах и вулканических туфах, а также в «гнездах» на кратерах потухших вулканов. Регион не имеет единой столицы, но главным поселением считается **Кха'Заран-Тул** (Великое Гнездо), где заседает Совет Старейшин Ветров.

Численность фиифов — около 80 000 особей, разбросанных по множеству мелких поселений. Другие расы в Пылающих Пиках практически не живут из-за суровых условий, но редкие торговцы (люди, гномы) рискуют заходить с караванами, вооружёнными амулетами от жара.

2. История

Согласно легендам фиифов, их раса родилась из пепла и пламени во время **Великого Извержения** — катаклизма, произошедшего около шести тысяч лет назад, когда гигантский вулкан, ныне известный как **Мать Огней**, взорвался, изменив ландшафт всего юго-запада. В магическом облаке пепла и лавы из расплавленной породы возникли первые фиифы — существа с крыльями, способные дышать жаром. Они назвали себя «детьми вулкана» и поселились в его окрестностях.

В течение тысячелетий фиифы распространились по всему вулканическому поясу, создав множество кланов. Они не строили городов в привычном смысле, а вырезали жилища в скалах, используя свою магию огня для плавки камня. Около трёх тысяч лет назад фиифы впервые столкнулись с драконорождёнными Красного Когтя, которые пытались расширить свои владения на юг. Началась **Война Пепла**, длившаяся несколько столетий. Фиифы проигрывали в прямой схватке (драконорождённые сильнее), но использовали свою мобильность (полёт) и знание вулканов, заманивая врагов в лавовые ловушки. В итоге был заключён мирный договор, по которому фиифы признали верховную власть Красного Дракона (символически, без дани) и обязались не нападать на его владения. С тех пор отношения между фиифами и Красным Когтем — нейтральные, с оттенком недоверия.

Около пятисот лет назад, во время «Пороховой лихорадки», фиифы впервые увидели огнестрельное оружие. Большинство отнеслось к нему с любопытством — ведь оно тоже использует огонь, но более грубый. Некоторые молодые фиифы даже нанялись к людям в качестве разведчиков или канониров, но старейшины запретили массовый контакт, опасаясь, что порох «осквернит священный огонь вулканов».

Сегодня Пылающие Пики остаются изолированным, но мирным регионом. Фиифы наблюдают за внешним миром, иногда торгуют с Маркграфом и Лигой Прибрежных Городов, но в чужие конфликты не вмешиваются. Их главные заботы — извержения вулканов, нехватка воды и редкие набеги драконорождённых (в основном разведчики, проверяющие границы).

3. Архитектура

Архитектура фиифов — это искусство вырезания жилищ в вулканических породах с использованием магии огня. Они не строят из камня, а **плавят** его, создавая гладкие, обтекаемые формы, напоминающие оплавленные свечи или птичьи гнёзда.

- **Кха'Заран-Тул (Великое Гнездо):** Главное поселение фиифов, расположенное в кратере потухшего вулкана **Кха'Заран** (Мать Огней). Кратер имеет диаметр около 2 км, его стены изрезаны тысячами пещер и балконов. В центре кратера — **Площадь Пепла** (ровное место, где проходят церемонии), а также **Огненное Озеро** (небольшой бассейн с жидкой лавой, который фиифы используют для ритуалов и как источник тепла). Дома вырезаны прямо в стенах кратера, соединены висячими мостами из обсидиановых нитей (фиифы ткут их из расплавленного камня). Над кратером постоянно парят дозорные, охраняя воздушное пространство.
- **Жилые скалы:** Мелкие поселения (от 10 до 100 фиифов) разбросаны по всему региону. Это просто пещеры в скалах, расширенные магией, с одним-двумя «окнами» (отверстиями, из которых виден горизонт). Внутри — минимум мебели: каменные лежанки, ниши для хранения, очаг (тлеющая лава в специальной ямке). У каждого жилища есть посадочная площадка — ровный выступ перед входом.
- **Храмы Великого Вулкана:** Круглые сооружения из застывшей лавы, увенчанные шпилями, из которых постоянно струится дым (символ связи с недрами). Внутри храма — алтарь в виде кратера с вечным огнём. Жрецы проводят ритуалы, бросая в огонь подношения (кристаллы, серу, редкие металлы).
- **Лавовые Кузницы:** Места, где фиифы выплавляют металлы и создают оружие. Расположены у краёв действующих вулканов, где можно черпать жидкую лаву. Кузницы представляют собой навесы из обсидиановых плит, под которыми фиифы работают с расплавом, используя свои крылья для обдува (создают тягу). В отличие от гномьих кузниц, здесь нет молотов — фиифы придают форму предметам магией огня.
- **Тепличные ущелья:** Единственные места, где растут растения. Это глубокие расщелины, куда не проникает палящий ветер, но есть доступ к подземным водам,

нагретым вулканом. Здесь фиифы выращивают съедобные грибы, мхи и странные огнестойкие кактусы. Ущелья закрыты от чужаков и охраняются.

Особая деталь: Все постройки фиифов имеют ярко выраженную **аэродинамическую форму** — скруглённые края, обтекаемые линии, чтобы сильные ветры, дующие в горах, не разрушали их. Крыши часто имеют углубления, напоминающие птичьи гнёзда.

4. Фракции

- **Совет Старейшин Ветров:** Высшая власть фиифов, состоящая из пяти старейшин (по числу основных кланов). Каждый старейшина отвечает за одну сферу: **Магия** (жрецы), **Война** (военачальники), **Дипломатия** (контакты с внешним миром), **Земледелие** (управление ресурсами) и **Познание** (история, знания). Председательствует **Скайриус Пепельный Коготь** (см. персонажа). Решения принимаются большинством голосов.
- **Старейшины Ветров** (как фракция, см. патч 1.3.1) — объединяет всех пяти старейшин и их приближённых. Это правящая элита, которая также выполняет функции жрецов и хранителей древних ритуалов.
- **Военные отряды Ветра:** Элитная воздушная армия фиифов (около 3 000 бойцов). Они обучены тактике молниеносных налётов, использованию копий и луков с воздуха, а также магии огня. Командует ими **Маршал Ветров Зефир Огнекрыл** (один из старейшин, отвечающий за войну).
- **Жрецы Великого Вулкана:** Духовенство, которое проводит ритуалы, предсказывает извержения и лечит болезни (в том числе «пепельную лихорадку» — болезнь фиифов, вызванную дисбалансом огненной магии). Глава жрецов — **Верховный Жрец Игнис Пепловик** (также член Совета).
- **Вольные кланы:** Мелкие группы фиифов, которые живут обособленно, в самых отдалённых уголках **Пылающих Пиков**, и не подчиняются напрямую Совету. Они занимаются охотой, собирательством и иногда пиратством (нападают на торговые караваны людей, хотя официально это запрещено). Совет терпит их, но требует соблюдать «границы огня» (не вредить другим кланам).
- **Шепчущие Пепел:** Тайная разведывательная сеть фиифов, действующая за пределами региона. Их агенты следят за драконорождёнными **Красного Когтя**, собирают информацию о пороховой революции и иногда совершают диверсии. Формально Совет отрицает их существование.

5. Важные места

- **Кратер Кха'Заран:** Священное место — центр Великого Гнезда. Здесь находится **Огненное Озеро** (кратер с жидкой лавой, в котором, по легенде, родились первые фиифы). Жрецы проводят у озера ритуалы, а раз в год, в День Извержения, бросают в лаву подношения. Озеро охраняется магическим барьером, чтобы никто не упал.

- **Пепельная Библиотека:** Хранилище знаний, вырезанное в скале на склоне вулкана Кха'Заран. Вместо книг — обсидиановые пластины с выжженными рунами. Хранители библиотеки — древние фиифы, которые уже не могут летать и посвятили себя науке. Доступ открыт только для старейшин и жрецов.
- **Ущелье Горячих Источников:** Самое большое тепличное ущелье, где выращивается 80% продовольствия фиифов. Вода в источниках обогащена минералами, что позволяет получать урожаи три раза в год. Ущелье тщательно охраняется — здесь запрещено летать (чтобы не повредить растения), только ходить пешком.
- **Врата Огня:** Единственный наземный проход в Пылающие Пики с севера, соединяющий регион с владениями Красного Когтя. Это узкое ущелье между двумя лавовыми полями, где всегда жарко и душно. Здесь фиифы построили сторожевую башню с гарнизоном в 200 воинов. Проход открыт для торговцев, но только после уплаты пошлины (100 кг металла или эквивалент).
- **Летучие Острова:** Несколько небольших плато (останцы), отколовшихся от скал и парящих в воздухе над лавовыми реками благодаря магии фиифов (они стабилизировали их резонансом). На таких островах расположены резиденции знати и тренировочные площадки для молодых воинов. Попастъ туда можно только по воздуху.
- **Гора Шёпота:** Самый высокий потухший вулкан в регионе, на вершине которого находится обсерватория для наблюдения за звёздами. Фиифы верят, что звёзды — это «огни далёких вулканов». Здесь также расположена станция слежения за извержениями.

6. Экономика

Экономика Пылающих Пиков основана на добыче вулканических ресурсов, редких минералах и торговле с внешним миром.

- **Ресурсы:**
 - **Обсидиан и вулканическое стекло:** Используются для оружия, инструментов, украшений. Лучшее стекло — с красными прожилками (примесь руды огненного элемента).
 - **Сера и квасцы:** Нужны для пороха, удобрений, лекарств. Фиифы контролируют лучшие серные копи на континенте.
 - **Огнестойкие металлы:** Метеоритное железо, вулканическая медь, редкий пепелит (сплав, закаляющийся при контакте с лавой).
 - **Пепельные грибы и огнецветы:** Используются в алхимии, медицине и как пряности.
- **Экспорт:**

- Обсидиан, сера, пепелит (продаётся гномам и людям Маркграфа).
 - Оружие из вулканического стекла (лёгкое, острое, но хрупкое).
 - Амулеты огнестойкости (популярны у драконорождённых, которые хотят защититься от себе подобных).
 - Информация о передвижениях Красного Когтя (продаётся тайно через Шепчущих Пепел).
- **Импорт:**
 - Продовольствие (зерно, сушёное мясо, фрукты) — своего сельского хозяйства мало.
 - Ткани и кожа — для одежды и седел (фиифы используют лёгкие седла для переноски грузов).
 - Металлы (железо, сталь) — для инструментов, которые нельзя сделать из обсидиана.
 - Книги и магические компоненты (редко).

Денежная система: Фиифы используют **огненные диски** — обсидиановые монеты с выплавленным изображением вулкана. Также практикуется бартер.

7. Культура и общество

Общество фиифов — это **военная демократия с элементами теократии**. Все взрослые фиифы имеют право голоса на собраниях кланов, но реальная власть принадлежит старейшинам и жрецам.

- **Иерархия:**
 - Старейшины (5 человек) — высшая власть.
 - Жрецы и военачальники — элита.
 - Ремесленники, фермеры, торговцы — большинство.
 - Молодёжь и старики — почётные, но без власти.
- **Ценности:**
 - **Свобода полёта** — право перемещаться где угодно, без ограничений.
 - **Огонь как жизнь** — уважение к стихии, умение её контролировать.
 - **Коллективизм** — помощь сородичам в трудную минуту.
- **Искусство:**
 - **Пение ветра** — фиифы издают горловые трели, имитирующие свист ветра в скалах.

- **Танец пламени** — ритуальные танцы с факелами или прямо над лавой (умелые фиифы могут парить в восходящих потоках и кружиться).
- **Стеклянная мозаика** — картины из кусочков обсидиана и вулканического стекла.
- **Праздники:**
 - **День Извержения** (годовщина рождения первого фиифа) — все собираются у Огненного Озера, бросают в лаву подношения и пируют.
 - **Праздник Первого Полёта** — инициация молодёжи: те, кто впервые поднимается в воздух на своей собственной силе, получают взрослое имя.
 - **Ночь Пепла** (раз в год, когда ветер приносит пепел от дальних извержений) — день поминовения предков. Фиифы не зажигают огней и сидят в темноте, слушая рассказы старейшин.
- **Одежда:** Лёгкие балахоны из хлопка или шёлка, с прорезями для крыльев. Цвета — от ярко-красного до чёрного, часто с вышивкой золотом или серебром (символы пламени). Воины носят кожаные доспехи, усиленные обсидиановыми пластинами. Головные уборы — повязки или шлемы с плюмажем из перьев (фиифы не носят перья убитых птиц — это табу).
- **Кухня:** Острая, пряная. Основные блюда: тушёные пепельные грибы с серными приправами, лепёшки из вулканической муки (молотый обсидиан смешан с тестом — съедобно, но тяжело для желудка чужаков), жареные ящерицы, напиток из ферментированного кактуса («огненное пиво»). Алкоголь употребляют, но нечасто.

8. Религия: Культ Великого Вулкана

Религия фиифов подробно описана в патче 1.3.1. Добавим специфику Пылающих Пиков.

- **Центральный храм: Храм Великого Вулкана** в Кха'Заран-Туле, расположенный прямо на краю Огненного Озера.
- **Жреческие касты:**
 - **Хранители Огня** (высшие) — могут управлять лавой, предсказывать извержения.
 - **Певцы Пепла** (средние) — проводят ритуалы поминовения.
 - **Носители Искры** (низшие) — обслуживают алтари, разжигают священный огонь в храмах.
- **Священные тексты:** Выжжены на обсидиановых пластинах. Легенды гласят, что первые пластины появились из самого вулкана — лава застыла, образовав письмена.

Эсхатология: Фиифы верят, что однажды Великий Вулкан проснётся окончательно и извергнет такой столб огня, что мир сгорит дотла. Но из пепла возродятся новые фиифы, ещё более совершенные. Порох рассматривается как «маленькое извержение» — священный огонь, который люди используют неправильно.

9. Отношение к другим расам

- **К драконорождённым Красного Когтя:** Осторожный нейтралитет. Фиифы не доверяют «огненным ящерам», но соблюдают мирный договор. Торговля минимальна (фиифы продают амулеты огнестойкости, покупают металлы). Стычки на границе редки, но бывают.
- **К другим драконорождённым (не Красного Когтя):** Нейтрально. Фиифы считают их «чужаками», но не враждуют.
- **К людям:** Прагматичные отношения. Фиифы торгуют с Маркграфом и Лигой, иногда нанимаются к людям как разведчики. Людей считают «шумными, но полезными».
- **К гномам и дварфам:** Настороженность. Гномы слишком увлечены машинами, которые не используют огонь. Дварфы живут под землёй, что фиифам чуждо. Торговля есть, но без дружбы.
- **К эльфам:** Непонимание. Эльфы поклоняются деревьям, фиифы — огню. Но прямой вражды нет, так как они далеко друг от друга.
- **К оркам:** Нейтрально. Орки иногда проходят через Пылающие Пики, но фиифы не пускают их вглубь.
- **К тифлингам:** Интерес. Тифлинги тоже связаны с «чуждой магией», и фиифы иногда консультируются с ними о природе Праны. Но осторожно.
- **К силлитам:** Уважение. Силлиты живут в пустыне к востоку, у них тоже есть своя «тихая магия». Фиифы считают их странными, но не опасными.
- **К ноктам:** Почти нет контактов. Нокты под землёй, фиифы в воздухе.
- **К ледяным исполинам:** Никаких контактов.

10. Военная мощь

Фиифы не имеют большой армии, но их **воздушные силы** — лучшие в мире (после драконов, конечно).

- **Военные отряды Ветра** (3 000 бойцов):
 - Вооружение: копья с обсидиановыми наконечниками, луки (стрелы с серными головками, зажигательные), короткие мечи из пепелита.
 - Броня: лёгкие кожаные доспехи с обсидиановыми вставками (не стесняют полёт).

- Тактика: атака с воздуха — пикирование, метание копий, обстрел из луков, уход на высоту. Фиифы никогда не вступают в ближний бой на земле, если могут сражаться с воздуха.
- **Ополчение** (до 20 000): Все взрослые фиифы умеют летать и обращаться с оружием. В случае вторжения могут быть мобилизованы.
- **Маги огня** (около 500 жрецов и магов): Могут вызывать огненные шары, создавать стены пламени, управлять лавой (ограниченно). Самые сильные способны поднять из кратера лавовый фонтан.
- **Ловушки региона**: Фиифы используют природные опасности — лавовые реки, серные ямы, нестабильные склоны. Они знают безопасные тропы и могут заманить врага в смертельную ловушку.

Почему драконорождённые не завоевали их?
 Красный Коготь сильнее в прямой схватке, но фиифы мобильнее и знают свою территорию. Драконорождённые не могут летать (только планировать с магией), а фиифы — настоящие мастера воздуха. Кроме того, вулканическая среда опасна даже для огнестойких драконорождённых (серные газы, нестабильный грунт). Война на истощение была бы слишком дорогой для обеих сторон.

11. Актуальные проблемы и конфликты

1. **Извержение Матери Огней**: Вулкан Кха'Заран проявляет признаки пробуждения. Жрецы предсказывают крупное извержение в ближайшие десятилетия. Фиифы готовятся эвакуировать Великое Гнездо, но не хотят терять священное место.
2. **Нехватка воды**: Из-за изменения климата (общее потепление в мире? или наоборот?) горячие источники мелеют. Урожаи падают, фиифы всё больше зависят от импорта продовольствия, что делает их уязвимыми.
3. **Пороховая революция**: Молодые фиифы увлекаются порохом, видя в нём «новый огонь». Старейшины запрещают, но это вызывает конфликт поколений. Часть молодёжи уже ушла в наёмники к людям.
4. **Шпионаж Красного Когтя**: Драконорождённые подозревают, что фиифы помогают их врагам (например, эльфам или людям). Участились случаи проникновения разведчиков Красного Когтя на территорию фиифов. Возможна новая война.
5. **Серная болезнь**: Среди фиифов распространяется неизвестная болезнь, вызывающая потерю перьев и способности летать. Жрецы считают, что это из-за загрязнения воздуха пороховыми заводами на севере (ветер приносит вредные вещества). Фиифы требуют от людей ограничить производство пороха, но те игнорируют.

1. Общие сведения

Пустошь Забытых Душ (на языке древних — **Аз'Анор**, «Земля, где время остановилось») — это обширный, полностью изолированный полуостров, расположенный к западу от Пылающих Пиков (родины фиифов) и омываемый с трёх сторон Бездонным океаном. Полуостров отделён от материка горным хребтом **Чёрные Зубы**, который практически непроходим из-за обрывов, серных испарений и магических аномалий. Попасть на Пустошь можно только морем (опасным из-за скал и течений) или через один узкий перевал, который охраняется... никем, но считается проклятым.

Это земля **абсолютной смерти**. Здесь нет ни одного живого существа — ни растений, ни животных, ни насекомых. Даже бактерии не выживают в этой пустыне. Вместо жизни здесь обитает **нежить** — скелеты, зомби, призраки, личи и более страшные создания, возраст которых исчисляется тысячелетиями. Вся Пустошь покрыта серым пеплом и мелким песком, а над ней вечно висит тусклое, свинцовое небо — солнце сюда почти не заглядывает. Единственные «растения» — это кристаллические наросты, похожие на чёрные цветы, которые светятся тусклым зелёным светом (это застывшая, искажённая Прана).

В центре полуострова находятся **древние руины** — остатки цивилизации, которая погибла задолго до появления драконов. Архитектура не похожа ни на одну известную расу: здания из чёрного камня, испещрённые непонятными символами, подземные залы, полные ловушек и сокровищ, и главное — **Некрополь Безымянных**, где покоятся (или не покоятся) правители этого мёртвого царства.

Ни одна раса Эйрдракоса не живёт на Пустоши Забытых Душ. Даже драконорождённые облетают это место стороной — здесь слишком мало Праны, зато слишком много «неправильной» магии, которая разрушает их связь с драконами. Фиифы считают полуостров проклятым и не летают над ним. Люди, эльфы, гномы — все избегают этого места. Только редкие искатели приключений, безумцы или некроманты рискуют ступить на эту землю в поисках древних артефактов. Большинство из них не возвращаются.

2. История

История Пустоши Забытых Душ окутана тайной. Даже древнейшие драконы не помнят, что здесь было до них. По легендам, пересказываемым эльфийскими старейшинами и силлитами, эта земля была центром **цивилизации Предтеч** — расы, существовавшей до прихода драконов, до Праны, до самого мироздания в его нынешнем виде. Предтечи владели технологией, которая не была магией, но выглядела как магия: они могли управлять реальностью, перемещать материю, создавать жизнь... и уничтожать её.

Около ста тысяч лет назад (по приблизительным оценкам магов) между Предтечами произошла **война на уничтожение**. Они использовали оружие, которое разрывало

ткань реальности. В результате их цивилизация исчезла, а полуостров превратился в мёртвую пустыню. Однако их «отголоски» остались — в виде нежити, которая не может умереть окончательно, и аномалий, которые искажают время и пространство.

После падения Предтеч на Пустошь пытались поселиться драконы (около двадцати тысяч лет назад), но быстро ушли — здесь было слишком мало Праны, а магия Предтеч подавляла драконью силу. Драконорождённые, посланные исследовать полуостров, возвращались безумными или не возвращались вовсе.

В последующие тысячелетия Пустошь стала местом паломничества некромантов и тёмных магов, которые пытались подчинить себе древнюю нежить. Большинство из них погибли, но некоторые стали частью нежити — могущественными личами, которые теперь правят отдельными участками Пустоши. Самый известный из них — **Владыка Аз'Анор**, лич, который, по слухам, был когда-то эльфом, но предал свой народ ради бессмертия.

Сегодня Пустошь остаётся **terra incognita** для всех рас. Даже драконы не рискуют пролетать над ней — говорят, что воздушные течения там не подчиняются законам природы, и дракон может просто исчезнуть.

3. Архитектура (Руины)

Архитектура Пустоши Забытых Душ — это руины **цивилизации Предтеч**, которые не имеют аналогов в мире Эйрдракоса. Здания построены из чёрного камня, который не поддаётся разрушению (даже драконы не могут его прожечь). Камень поглощает свет и тепло, поэтому внутри руин всегда царит холод и тьма.

- **Чёрные Башни:** Самые заметные сооружения — башни высотой от 50 до 200 метров, стоящие по всему полуострову. Они имеют идеально гладкие стены без окон и дверей (входы, вероятно, под землёй). На вершинах башен — кристаллические сферы, которые иногда светятся тусклым светом. Считается, что башни — это «маяки», удерживающие нежить на полуострове и не дающие ей распространиться. Если разрушить башню — нежить может вырваться.
- **Подземные Некрополи:** Основная часть руин находится под землёй. Это лабиринты коридоров, залов и камер, вырезанных в скале. Стены покрыты барельефами, изображающими Предтеч — высоких гуманоидов с вытянутыми головами и большими глазами (похожих на серых пришельцев из легенд). Барельефы показывают сцены их жизни, технологий и войны. Некоторые барельефы «оживают» — если долго смотреть на них, фигуры начинают двигаться, а наблюдатель может сойти с ума.
- **Центральный Некрополь (Аз'Анор-Тул):** Крупнейший комплекс руин, расположенный в центре полуострова. Здесь находится **Чёрный Дворец** — гигантское сооружение с тысячами комнат. В центре дворца — **Трон Пустоты**, место, где, по легенде, восседал верховный правитель Предтеч. Сейчас на троне сидит **Владыка Аз'Анор** (лич) и правит мёртвыми. Вокруг дворца — кварталы,

храмы, лаборатории и казармы. Всё это заполнено нежитью и магическими ловушками.

- **Кристалльные Поля:** Участки пустыни, где из песка торчат кристаллы высотой до 10 метров, похожие на чёрные цветы. Кристаллы излучают некротическую энергию и могут «петь» — издавать ультразвук, который вызывает галлюцинации и паралич. Ходить между кристаллами смертельно опасно.
- **Мост Душ:** Единственный путь из прибрежной зоны в центральную часть полуострова (если идти по земле). Это естественное каменное образование — арка над глубоким каньоном, заполненным зелёным туманом. Мост шириной всего 2 метра, без перил. Под мостом, в тумане, слышны голоса — это души погибших, которые пытаются заманить путников в пропасть.

Особая деталь: Во всех руинах **нет пыли и нет паутины**. Ничего не разрушается, не ржавеет, не гниёт. Время здесь застыло. Если оставить на полу предмет, он останется в том же состоянии через тысячу лет.

4. Фракции (Нежить и Древние)

На Пустоши Забытых Душ нет живых фракций, но нежить имеет свою иерархию и «интересы».

- **Владыка Аз'Анор:** Могущественный лич (бывший эльф-некромант), который подчинил себе большую часть нежити на полуострове. Он правит из Чёрного Дворца, окружённый элитной гвардией — **Чёрными Рыцарями** (духами павших воинов Предтеч). Владыка не стремится покинуть Пустошь — ему нужно поддерживать ритуалы, которые не дают его телу рассыпаться. Он иногда вступает в контакт с внешним миром через посредников (безумных магов, которые приходят к нему за знаниями).
- **Призраки Предтеч:** Души древней расы, которые не могут покинуть руины. Они не агрессивны, но и не дружелюбны — они просто... существуют. Некоторые из них могут общаться (телепатически), но их речь бессвязна и полна противоречий. Говорят, что если найти «чистого» призрака (не тронутого безумием), он может рассказать о технологии Предтеч.
- **Скелеты и Зомби:** Низшая нежить, миллионы костей, разбросанных по всей пустыне. Они поднимаются, когда кто-то приближается, и атакуют бездумно. Уничтожить их можно, но они восстанавливаются через несколько дней (кости собираются обратно). Единственный способ избавиться от них навсегда — разрушить ближайшую Чёрную Башню (но это выпустит более страшных созданий).
- **Личи-отступники:** Несколько личей (около десятка), которые не подчиняются Владыке Аз'Анору. Каждый контролирует свой участок Пустоши и враждует с другими. Их бессмертие неполное — они привязаны к своим «филактериям» (сосудам с душой), спрятанным где-то в руинах. Если найти и уничтожить филактерию — лич умрёт окончательно.

- **Безымянные Стражи:** Древние големы Предтеч, сделанные из того же чёрного камня, что и башни. Они неподвижны, пока кто-то не тронет артефакты или не войдёт в запретные зоны. Тогда они оживают и атакуют. Их невозможно уничтожить обычным оружием — только магией высокого уровня или оружием Предтеч (которое нужно найти). Стражи не имеют разума, только программу: «уничтожить нарушителя».

5. Важные места

- **Чёрный Дворец:** Резиденция Владыки Аз'Анора. Вход через подземный лабиринт, полный ловушек (газовые камеры, падающие плиты, иллюзорные стены). Внутри — тронный зал, где Владыка принимает «гостей». Говорят, что в подвалах дворца находится **Библиотека Предтеч** — собрание знаний, способное перевернуть представление о магии и реальности.
- **Колодец Забвения:** Глубокая вертикальная шахта в центре Некрополя, откуда поднимается зелёное свечение. Если заглянуть в Колодец, можно увидеть своё прошлое и будущее — но также можно потерять рассудок. По легенде, на дне Колодца лежит **Сердце Предтеч** — артефакт, управляющий всей нежитью на полуострове.
- **Пепельный Пляж:** Единственное место на побережье, где можно высадиться с моря. Пляж покрыт чёрным песком, а вместо воды — густая, маслянистая жидкость, которая не смачивает, а обволакивает. В этой жидкости обитают **призрачные медузы** — полупрозрачные существа, которые проходят сквозь броню и высасывают жизненную силу.
- **Храм Тысячи Глаз:** Руина круглой формы, внутри которой на стенах — тысячи изображений глаз. Если смотреть на них, глаза начинают двигаться и следить за посетителем. Через некоторое время у посетителя начинается паранойя, затем галлюцинации, затем он умирает от страха. Жрецы Владыки Аз'Анора иногда используют этот храм для казней.
- **Башня Ветров:** Самая высокая Чёрная Башня (около 300 метров), стоящая на скале у океана. На её вершине — кристалл, который пульсирует в ритме, похожем на сердцебиение. Считается, что эта башня — главный «якорь», удерживающий нежить. Если разрушить её, вся нежить на полуострове станет свободной и может вырваться в мир. Поэтому ни Владыка, ни личи-отступники не трогают башню — она им нужна для существования.

6. Экономика

На Пустоши Забытых Душ **нет экономики**. Нет производства, нет торговли, нет денег. Однако для искателей приключений и магов это место представляет огромную ценность из-за **древних артефактов и знаний Предтеч**.

- **Ресурсы (добываемые с огромным риском):**

- Кристаллы с Кристальных Полей (используются для некромантии, создания филиктерий).
 - Чёрный камень (почти неразрушимый, годится для магической брони).
 - Свитки и артефакты Предтеч (некоторые могут дать власть над временем или реальностью).
 - Филиктерии личей (если найти и уничтожить — можно получить их силу? или проклятие?).
- **Кто торгует:** Никто. Иногда безумные маги или некроманты приносят артефакты из Пустоши на продажу в Маркграф или Лигу, но это редко и опасно. Цены на такие предметы астрономические, но и покупатели находятся (тайные общества, тёмные культы).

7. Культура и общество

На Пустоши Забытых Душ **нет культуры и общества** в привычном смысле. Нежить не создаёт искусство, не празднует, не соблюдает традиций. Однако есть некоторые «ритуалы» Владыки Аз'Анора и его последователей:

- **Некромантские эксперименты:** Личи и живые маги, приходящие к Владыке, проводят опыты над нежитью, пытаясь создать новых, более сильных существ. Иногда это удаётся — тогда появляются **Смертоносные Големы** (комбинация камня и костей) или **Призрачные Драконы** (души драконов, заточенные в кристаллы).
- **Поклонение Пустоте:** Некоторые личи (особенно отступники) создали культ, в котором поклоняются «Великой Пустоте» — идее абсолютного небытия. Они считают, что весь мир должен стать таким же мёртвым, как Пустошь. Это делает их особенно опасными — они хотят не просто выжить, но и уничтожить всё живое.

8. Отношение к другим расам

Нежить Пустоши не имеет «отношения» — она просто убивает всех живых, кто вторгается на её территорию. Однако разные типы нежити реагируют по-разному:

- **Скелеты и зомби:** Нападают без разбора.
- **Призраки Предтеч:** Обычно игнорируют, но если их потревожить (например, взять артефакт), становятся агрессивными.
- **Личи-отступники:** Могут вступать в переговоры, если посетитель предлагает что-то ценное (например, живых существ для экспериментов или редкие магические компоненты). Но доверять им нельзя.
- **Владыка Аз'Анор:** Редко, но общается с живыми, если они могут быть ему полезны. Он может поделиться знаниями или дать артефакт в обмен на услугу (например, убить другого лича или принести ему свежую кровь эльфа). Считается, что Владыка сохранил часть разума и даже юмора — но это лишь маскировка безумия.

Реакция рас Эйдракоса на Пустошь:

- **Драконорождённые:** Избегают. Здесь слабая Прана, и они быстро заболевают «чешуйчатой лихорадкой». Кроме того, магия Предтеч подавляет их связь с драконами.
- **Люди:** Боятся, но некоторые алчные или отчаянные отправляются на поиски сокровищ. Редко возвращаются.
- **Эльфы:** Считают Пустошь осквернением природы и не суются. Если эльф погибает там, его душу невозможно вернуть — она становится частью нежити.
- **Гномы и дварфы:** Их технологии бесполезны против нежити, а магия не работает нормально. Они не лезут.
- **Орки:** Боятся. Орки верят, что Пустошь — это врата в ад, и даже шаманы не рискуют туда идти.
- **Тифлинги:** Некоторые тифлинги считают Пустошь «вторым домом» — их тёмная природа даёт им частичную защиту от некротической магии. Известны случаи, когда тифлинги-отступники служили Владыке Аз'Анору в обмен на бессмертие (и становились личами).
- **Силлиты:** Избегают. Резонанс Пустоши настолько искажён, что силлиты не могут там петь — это вызывает у них мучительную боль и смерть.
- **Фиифы:** Не летают над Пустошью — говорят, что там нет восходящих потоков, только нисходящие, которые тянут вниз. Фииф, попавший в воздушное пространство Пустоши, теряет управление и падает.
- **Нокты:** Единственная раса, которая могла бы выжить на Пустоши (им не нужен свет, они любят тишину). Но нокты избегают этого места из-за «неправильных» вибраций, которые разрушают их сенсоры. Некоторые нокты-изгои, однако, используют Пустошь как убежище — нежить их не трогает, потому что они не издадут звуков.

9. Военная угроза

Пустошь Забытых Душ — это зона **абсолютной опасности**. Даже небольшая армия не сможет её зачистить.

- **Численность нежити:** Около миллиона скелетов и зомби, десятки тысяч призраков, сотни личей и других высших нежитей, несколько тысяч Безымянных Стражей.
- **Аномалии:** Места, где время ускоряется или замедляется, где гравитация действует в разные стороны, где реальность искажается (можно войти в комнату, а выйти в другом конце полуострова).
- **Проклятия:** Артефакты и даже просто камни могут быть заражены проклятиями, которые превращают живых в нежить или сводят с ума.

- **Стратегия выживания:** Не пытаться сражаться. Единственный способ исследовать Пустошь — быть незаметным, не трогать ничего, не смотреть в глаза призракам, не дышать над кристаллами. И иметь мощную магическую защиту от смерти.

Почему нежить не покидает Пустошь?

Из-за Чёрных Башен. Они создают поле, которое удерживает нежить в пределах полуострова. Если разрушить хотя бы одну башню, поле ослабнет, и нежить сможет выходить за пределы. А если разрушить Башню Ветров (главную) — вся нежить вырвется на свободу, и начнётся **Серая Чума** — апокалипсис, который может уничтожить весь мир Эйрдракос. Поэтому все расы (даже драконы) негласно следят за тем, чтобы никто не разрушил башни.

10. Актуальные проблемы и угрозы для мира

1. **Угроза прорыва:** Чёрные Башни постепенно разрушаются сами собой (хотя камень не поддаётся времени, магия Предтеч угасает). Когда-нибудь поле упадёт, и нежить вырвется. Никто не знает, когда это произойдёт — через сто лет или завтра.
2. **Некроманты-безумцы:** Время от времени появляются маги, которые хотят разрушить башни, чтобы «освободить» нежить и использовать её как армию. За ними охотятся тайные организации (включая Инквизицию Церкви Девяти Добродетелей и Шепчущих Пепел фиифов), но не всегда успешно.
3. **Пороховая революция:** Пороховые взрывы создают вибрации, которые могут ускорить разрушение башен. Если люди начнут использовать тяжёлую артиллерию вблизи Пустоши (например, на море), это может стать катализатором.
4. **Древние тайны:** Некоторые верят, что в Библиотеке Предтеч есть способ управлять нежитью или даже обратить её против драконов. Это привлекает авантюристов, которые рискуют всем ради такой силы. Каждая такая экспедиция может случайно выпустить что-то ужасное.
5. **Пробуждение Владыки:** В последние годы Владыка Аз'Анор стал более активным — он посылает своих прислужников на материк, чтобы похищать магов и эльфов для своих экспериментов. Возможно, он готовится к чему-то большему.

1. Общие сведения

Танишима (в переводе с языка таниши — «Земля Лисьего Рода») — это обширный архипелаг из семи крупных и множества мелких островов, расположенный в юго-восточной части Бездонного океана, в нескольких днях плавания к юго-востоку от Лигарии и Маркграфа. Архипелаг отделён от материка глубокими проливами с опасными течениями, что веками служило естественной защитой от вторжений. Климат здесь субтропический, муссонный: жаркое влажное лето сменяется мягкой зимой, а частые туманы и дожди создают атмосферу таинственности.

Острова Танишимы покрыты густыми лесами из криптомерий и бамбука, холмами, террасированными рисовыми полями, и множеством горячих источников. Вулканическое происхождение архипелага подарило земле плодородные почвы, а горам — целебные воды. В центре самого большого острова (собственно Танишима) возвышается **Гора Девяти Хвостов** — потухший вулкан, священное место, где, по легендам, обитают духи-лисы — предки таниши.

Численность населения — около 300 000 таниши, практически полностью однородная раса (чужаков на островах менее 1%). Столица — **Ханако-но-Мияко** («Город Цветущей Сакуры»), расположенная в живописной долине у подножия Горы Девяти Хвостов. Архипелагом правит **Сёгун** — военный диктатор, номинально подчиняющийся императору (небесному символу), но реально обладающий всей полнотой власти. Текущий сёгун — **Кацумото Хисара** (см. персонажа), потомок древнего рода, объединившего острова двести лет назад.

2. История

Согласно хроникам, записанным на свитках из рисовой бумаги, первые таниши прибыли на архипелаг более трёх тысяч лет назад с далёкого западного континента, спасаясь от войн драконов. Они были людьми, но заключили союз с **духами лис** (кицунэ), обитавшими в этих лесах. Духи даровали женщинам способность превращаться в лис, а мужчинам — огромную силу и рост. Так возникла раса таниши.

В течение многих веков острова были раздроблены на враждующие кланы. Период «Войны Цветов» (Сэнкоку) длился почти тысячу лет, пока двести лет назад гениальный стратег **Кацумото Хидэси** не объединил острова под властью своего клана, приняв титул сёгуна. Он основал династию, построил замок в Ханако-но-Мияко и установил строгую феодальную систему.

С тех пор Танишима живёт в относительной изоляции, изредка контактируя с внешним миром. Сто лет назад первый торговый корабль из Маркграфа достиг островов, и началась ограниченная торговля. Таниши заинтересовались порохом, но сёгунат запретил его производство, опасаясь, что новое оружие разрушит традиционное воинское сословие. Однако отдельные кланы тайно закупают pistols у людей.

Сегодня Танишима стоит на пороге перемен: молодые самураи требуют открытия границ, старейшины цепляются за традиции, а сёгун Кацумото Хисара пытается балансировать между прошлым и будущим, одновременно готовясь отразить возможную угрозу со стороны драконорождённых (которые заинтересовались магией лис).

3. Архитектура

Архитектура Танишимы — это изящное деревянное зодчество, вдохновлённое природой и синтоистскими верованиями. Здания строятся из дерева (кипарис, криптомерия), бамбука и рисовой соломы, с массивными черепичными крышами, загнутыми вверх (чтобы отпугивать злых духов).

- **Замок Сёгуна (Кацумото-дзё):** Расположен в центре столицы, на невысоком холме. Это комплекс из нескольких деревянных павильонов, окружённых каменными стенами и рвами с водой. Главная башня — **Тэнсю** — пятиэтажная, с черепичной крышей, покрытой золотыми лисьями мордами. Внутри — покои сёгуна, зал для аудиенций, арсенал и сокровищница. Стены украшены росписями с изображениями лис, самураев и цветущей сакуры.
- **Жилые кварталы:** Дома самураев (букэ-ясики) — это деревянные особняки с садами и воротами. Дома крестьян (номин-я) — скромные хижины с соломенными крышами. В каждом доме есть **камидана** — маленький алтарь для духов предков.
- **Храмы и святилища:** Таниши поклоняются духам в синтоистских святилищах (дзиндзя). Главное святилище — **Инари-тайся** (посвящённое духам лис), расположенное у подножия Горы Девяти Хвостов. Вход в него отмечен тысячей красных тории (ворот). Рядом — буддийские храмы (гэра), куда приходят поминать умерших.
- **Сады:** Каждый знатный дом имеет сад в стиле **цукияма** (искусственные холмы и пруды). Сады служат для медитации и чайных церемоний.
- **Рынки и порты:** Главный порт — **Нагаминато** (Гавань Длинных Волн) — вымощен камнем, с деревянными причалами и складами. Здесь же — крытый рынок, где торгуют рыбой, рисом, ремесленными изделиями и редкими импортными товарами.

Особая деталь: В каждом доме есть специальная комната с выходом в сад, где женщины таниши могут превращаться в лис и обратно, не привлекая внимания соседей.

4. Фракции

- **Сёгунат:** Верховная власть во главе с сёгуном Кацумото Хисару. Сёгун контролирует армию, внешнюю политику, чеканку монеты и назначает даймё (правителей провинций). Его вассалы — **даймё** (около 20 крупных феодалов), каждый правит своим островом или провинцией.

- **Императорский двор:** Номинальный глава — **Император** (тэнно), живущий в **Киото-но-Мияко** (Императорская столица, небольшой город на другом острове). Император считается потомком богини солнца Аматэрасу, но не имеет реальной власти. Его двор — средоточие традиций, поэзии и придворных интриг.
- **Самурайские кланы:** Множество родов, от могущественных даймё до мелких хатамото (прямых вассалов сёгуна). Клань соперничают за влияние при дворе, но под страхом смерти не ведут открытых войн. Самые сильные кланы: **Кацумото** (правлящий), **Яшига** (к которому принадлежит Камари Яшига), **Такахаси**, **Мори**.
- **Жрицы-лисы (Кицунэ-мико):** Женщины, обладающие полным контролем над превращением и служащие в синтоистских святилищах. Они — духовные лидеры, хранительницы древних ритуалов и советницы даймё. Их возглавляет **Верховная Жрица** (Инари-но-ками), которая, по слухам, живёт уже пятьсот лет.
- **Торговая гильдия «Западный Ветер»:** Объединение купцов, ведущих внешнюю торговлю (в основном с Маркграфом и Лигой). Они имеют собственные корабли и склады, и их влияние растёт, что вызывает недовольство консервативных самураев.
- **Ниндзя (Синоби):** Тайные агенты сёгуна, занимающиеся разведкой, саботажем и убийствами. Их кланы (известнейший — **Ига-но-моно**) живут в горных деревнях и подчиняются только сёгуну.
- **Клан Камари:** Небольшой, но известный клан, к которому принадлежит мутировавший **Камари Яшига** (см. персонажа). После его похищения и экспериментов Золотого Эш'Кари клан требует от сёгуна мести драконорождённым, что создаёт напряжённость в отношениях с внешним миром.

5. Важные места

- **Замок Кацумото-дзё:** Резиденция сёгуна и административный центр. Здесь проходят заседания совета, церемонии и суды. Замок окружён садом с прудом, где плавают карпы кои.
- **Святилище Инари-тайся:** Главное синтоистское святилище, посвящённое духам лис. Ежегодно сюда стекаются тысячи паломников. Внутренний двор украшен статуями лис с ключами во рту (символ удачи). Жрицы-лисы проводят ритуалы превращения, демонстрируя божественную природу.
- **Гора Девяти Хвостов:** Священный вулкан, на вершине которого, по легенде, обитает **Девятихвостая Лиса** — прародительница таниши. Туда разрешено подниматься только жрицам и императору. На склонах горы находятся горячие источники (онсэн), где лечатся воины.
- **Порт Нагаминато:** Главные ворота в мир. Здесь швартуются корабли из Маркграфа, Лиги и Лигарии. Таможня и складские помещения контролируются гильдией «Западный Ветер». Рядом — квартал чужеземцев, где разрешено жить иноземным купцам (под строгим надзором).

- **Лес Бамбукового Шёпота:** Густая бамбуковая роща к северу от столицы. Говорят, здесь тренируются ниндзя, а также можно встретить диких лис (обычных животных, не оборотней), которые считаются посланниками духов.
- **Деревня Яшига:** Родовое поместье клана Яшига, где родился Камари. Сейчас там находится храм в его честь (поскольку он считается пропавшим без вести, но некоторые верят, что он вернётся). В деревне сохранился старинный самурайский дом с оружейной.

6. Экономика

Экономика Танишимы основана на **сельском хозяйстве, рыболовстве и ремеслах**, а также на **ограниченной внешней торговле**.

- **Ресурсы:**
 - Рис (основная культура, выращивается на террасированных полях).
 - Рыба и морепродукты (тунец, угорь, моллюски, водоросли).
 - Шёлк (шелководство) и хлопок.
 - Железная руда (низкого качества) и медь.
 - Древесина (криптомерия, кипарис) для строительства.
 - Целебные травы и корни.
- **Экспорт:**
 - Шёлк, лакированная посуда, фарфор, мечи (катаны высокого качества).
 - Рис и сушёная рыба (в Лигарию и Маркграф).
 - Амулеты и магические предметы, связанные с лисами (например, защита от злых духов).
- **Импорт:**
 - Металлы (сталь, олово, свинец) — для оружия и инструментов.
 - Порох (нелегально) и огнестрельное оружие (контрабанда).
 - Экзотические товары (пряности, вина, магические компоненты из Эйдракоса).

Денежная система: Монеты с квадратным отверстием (как китайские цяни), медные, серебряные и золотые. Также практикуется бартер.

7. Культура и общество

Культура таниши — это синтез самурайского воинского сословия и синтоистских верований, с сильным влиянием культа лис. Общество строго иерархично.

- **Иерархия:**
 1. Император (символ, без власти).
 2. Сёгун (фактический правитель).
 3. Даймё (феодалы, владеющие провинциями).
 4. Самураи (воины, включая хатамото и асигару).
 5. Крестьяне (производят рис, священную пищу).
 6. Ремесленники и купцы (ниже крестьян, потому что не производят еду).
 7. Парии (эта) — кожевники, могильщики, считаются нечистыми.

- **Ценности:**
 - **Бусидо** («Путь воина») — честь, верность, самопожертвование, справедливость, мужество, вежливость, правдивость.
 - **Ояко-но мити** («Путь предков») — почитание старших и умерших.
 - **Ва** («гармония») — избегание конфликтов, поддержание порядка.

- **Искусство:**
 - Чайная церемония (тядо) — медитативное приготовление маття.
 - Икебана (составление цветочных композиций).
 - Каллиграфия (сёдо) — написание иероглифов тушью.
 - Театр Но (маскированные представления) и Кабуки (яркие танцы).
 - Поэзия хайку и танка.

- **Праздники:**
 - **Праздник Цветения Сакуры** (весной) — любование цветами, пикники, песни.
 - **Фестиваль Лис** (осенью) — люди наряжаются в лисьи маски, жрицы-лисы совершают ритуальные превращения, проводятся ярмарки.
 - **День Сёгуна** (в день основания династии) — парады, турниры, фейерверки (без пороха, а магические).

- **Одежда:** Традиционная — кимоно (мужские тёмные, женские яркие с узорами лис и цветов), хакама (широкие штаны), таби (носки с разделением пальцев). Самураи носят дайсё (два меча) — катану и вакидзаси. Женщины-воины (онна-бугэйся) могут носить облегчённые доспехи.

- **Кухня:** Рис, суши, сашими, мисо-суп, тофу, зелёный чай, sake. Острые блюда редки. Много морепродуктов.

8. Религия: Путь Лисы и Синто

Религия таниши — синтоизм (поклонение духам ками) с буддийскими элементами, но центральное место занимает культ лис (кицунэ) как посредников между мирами.

- **КамИ:** Духи природы, предков, героев. Главные ками:
 - **Инари** — богиня риса, плодородия и лис. Её святилище — Инари-тайся.
 - **Аматэрасу** — богиня солнца, прародительница императорского рода.
 - **Цукиёми** — бог луны.
 - **Хатиман** — бог войны, покровитель самураев.
- **Кицунэ:** Лисы-оборотни считаются слугами Инари. Женщины таниши, умеющие превращаться, — это «живые кицунэ», воплощения духов. Их почитают как священных существ.
- **Ритуалы:**
 - **Хараи** — очищение водой перед входом в святилище.
 - **Кагура** — священные танцы жриц в масках лис.
 - **Омамори** — амулеты на удачу.
 - **Сэнбон тории** — прохождение через тысячу красных ворот для очищения.
- **Буддизм:** В основном школа Дзэн, практикуемая самураями для медитации и самодисциплины. Храмы занимаются погребальными обрядами.

Эсхатология: После смерти душа становится ками и может помогать потомкам. Если человек прожил недостойную жизнь, его душа может превратиться в злого духа (онрё) или попасть в ад (дзигоку).

9. Отношение к другим расам

Таниши — изолированное, этноцентричное общество. Они считают себя «божественным народом» (связь с лисами) и смотрят на чужаков свысока.

- **К людям (с материка):** Сложные отношения. Торгуют, но не доверяют. Людей считают «нечистыми» (из-за отсутствия связи с духами). Браки с людьми запрещены (полукровки изгоняются).
- **К эльфам:** Уважение за долголетие и связь с природой, но эльфы слишком «холодны» и не понимают страсти. Контакты редки.
- **К гномам и дварфам:** Пренебрежение. Гномы — «бездушные механики», дварфы — «подземные черви». Технологии гномов считаются грубыми.

- **К оркам:** Восхищение воинской силой, но презрение к «отсутствию культуры». Орки иногда нанимаются как наёмники, но живут в отдельных кварталах.
- **К тифлингам:** Страх и отвращение. Тифлинги связаны с «чуждыми богами», что оскорбляет ками. Тифлингам запрещено селиться на островах.
- **К драконорождённым:** Страх и ненависть после похищения Камари Яшиги. Сёгун требует от драконорождённых выдачи виновных, но те игнорируют. Возможна война.
- **К фиифам:** Любопытство. Фиифы тоже связаны с огнём, но иначе. Таниши иногда торгуют с ними через посредников.
- **К силлитам:** Непонимание. Силлиты слишком «тихие», их магия резонанса кажется таниши странной. Контакт почти нет.
- **К ноктам:** Никаких контактов.
- **К ледяным исполинам:** Легенды.

10. Военная мощь

Танишима имеет мощную армию, основанную на самурайском сословии и традиционном оружии (мечи, луки, копья). Порох запрещён, но отдельные кланы тайно используют пистолы.

- **Самураи:** Около 50 000 профессиональных воинов. Носят доспехи из лакированной кожи и металлических пластин (одороси). Вооружены катанами, вакидзаси, длинными луками (юми) и копьями (яри). Владеют техниками фехтования (кендо) и стрельбы из лука верхом (ябусамэ).
- **Асигару** (пехотинцы из крестьян): Около 100 000 ополченцев, вооружённых копьями, аркебузами (редко) и мечами.
- **Конница:** Самураи на лошадях (местная порода — невысокие, выносливые). Используют для фланговых атак и разведки.
- **Флот:** Около 200 военных кораблей (атакэбунэ) — быстроходные галеры с таранами, метательными машинами и лучниками. Некоторые корабли оборудованы «огненными горшками» (сосуды с горячей серой).
- **Магическая поддержка:** Жрицы-лисы (кицунэ-мико) могут создавать иллюзии, лечить раны, насыпать проклятия и превращаться в лис для разведки. Их магия тесно связана с ками.
- **Ниндзя:** Диверсионные отряды (около 1000 человек), владеющие шпионажем, отравлением, скрытыми убийствами.

Тактика: Таниши предпочитают оборонительную войну на своей территории, используя пересечённую местность, засады и партизанские методы. В открытом бою — массированная атака самураев под прикрытием лучников.

11. Актуальные проблемы и конфликты

1. **Конфликт с драконорождёнными:** Похищение Камари Яшиги Золотым Эш'Кари вызвало гнев таниши. Сёгун требует выдачи, но драконорождённые отказываются, предлагая компенсацию. Возможна война, но таниши не уверены в своих силах против магии драконов.
2. **Пороховой вопрос:** Молодые самураи и купцы требуют легализовать огнестрельное оружие, чтобы сравнять шансы с драконорождёнными. Старейшины и консервативные кланы сопротивляются, считая порох «оружием трусов». Сёгун колеблется.
3. **Экономическая зависимость:** Танишима импортирует металлы и порох, а экспортирует шёлк и рис. Если внешняя торговля прервётся (например, из-за войны), острова могут оказаться на грани голода.
4. **Демографический дисбаланс:** Женщины-лисы (оборотни) составляют лишь 10% населения, но они необходимы для ритуалов и духовного лидерства. Их численность сокращается, так как способность к превращению ослабевает с каждым поколением.
5. **Внутренние распри:** Клан Яшига (родственники Камари) требует немедленной войны с драконорождёнными, угрожая мятежом. Другие кланы не хотят воевать. Сёгун пытается сохранить единство.
6. **Природные катаклизмы:** Гора Девяти Хвостов проявляет признаки пробуждения. Если вулкан извергнется, столица и святилище будут уничтожены. Жрицы пытаются умиловить духов, но безуспешно.

1. Общие сведения

Древние леса (на языке эльфов — **Таур-ан-Драс**, «Лес, который помнит») — это обширный, почти не тронутый цивилизацией лесной массив, расположенный в центрально-южной части континента. Он граничит: на западе с Великим Лесом Тишины (и эльфийской столицей Силь'Лазур), на севере — с владениями Изумрудного Пика (драконорождённые Зелёного дома), на юге — с территориями Красного Когтя, а на востоке — с предгорьями, ведущими к Срединным Землям. Фактически это **ничейная земля**, которую не контролирует ни одна раса, хотя каждая из соседей считает её своей «исторической территорией».

Древние леса — это не один лес, а сложный ландшафт из нескольких климатических зон: на севере — хвойная тайга с примесью лиственниц, в центре — смешанные леса из дубов, клёнов и гигантских папоротников, на юге — субтропические заросли с вечнозелёными кустарниками и лианами. Здесь множество рек, ручьёв и небольших озёр, а также несколько изолированных холмов и скальных выходов. Климат умеренный, с холодной зимой и тёплым летом, но из-за близости Изумрудного Пика магический фон нестабилен: Прана то повышается, то падает, вызывая странные погодные явления (внезапные заморозки летом, туманы, которые не рассеиваются неделями).

Население постоянное практически отсутствует. Ни одна раса не живёт здесь регулярно: эльфы считают эти леса «осквернёнными» близостью драконов, драконорождённые не задерживаются из-за недостатка Праны (здесь она слабее, чем у их Пиков), а люди и другие расы боятся как эльфийских патрулей, так и драконьих разведчиков. Однако лес кишит **дикими животными, магическими существами** (древесными духами, элементариями, древними химерами), а также **изгоями** всех рас — теми, кто бежал от закона, от своих народов или от самого себя. Здесь также разбросаны **руины додраконьих цивилизаций** — остатки городов и храмов, которые старше даже эльфов.

2. История

История Древних лесов насчитывает десятки тысяч лет. Задолго до прилёта драконов здесь процветала **цивилизация Древних** — таинственная раса, оставившая после себя каменные круги, мегалиты и подземные склепы. Эльфы, пришедшие в эти земли около десяти тысяч лет назад, считали Древних своими предками (или наставниками), но сами Древние исчезли при невыясненных обстоятельствах. Некоторые эльфийские легенды утверждают, что Древние «ушли в деревья» — превратились в лесных духов.

После исчезновения Древних леса стали ареной войны между эльфами и драконорождёнными. Эльфы пытались расширить Великий Лес на восток, драконорождённые Изумрудного Пика — на юг. Война длилась тысячелетия, но ни одна сторона не смогла закрепиться: леса слишком густы для драконьей кавалерии, но слишком близки к Пикку, чтобы эльфы чувствовали себя в безопасности. В итоге

был заключён негласный договор: Древние леса остаются **нейтральной буферной зоной**, куда регулярные войска не заходят. Патрули обеих сторон лишь проверяют границы, но не углубляются.

В последние пятьсот лет сюда начали просачиваться люди — лесорубы, охотники, беглые крестьяне из Герцогств и Маркграфа. Они основали несколько небольших поселений на восточной окраине, но большинство из них были уничтожены либо эльфами (которые не терпят рубки леса), либо драконорождёнными (которые видят в людях потенциальных шпионов). Сегодня в Древних лесах существуют лишь **тайные убежища** — для контрабандистов, некромантов, изгоев и искателей приключений.

3. Архитектура (Руины и убежища)

В Древних лесах нет городов, но есть множество примечательных сооружений — как древних, так и современных (но полузаброшенных).

- **Каменные круги Древних:** Мегалитические сооружения из огромных валунов, стоящих по кругу. Возраст — не менее 20 000 лет. В центре круга часто находится алтарный камень со странными символами. В полнолуние круги светятся тусклым зелёным светом — говорят, что тогда можно услышать голоса Древних. Эльфы избегают этих мест, считая их «слишком старыми и опасными».
- **Эльфийские сторожевые башни:** Несколько заброшенных башен, построенных эльфами во время войн с драконорождёнными. Они сложены из дикого камня, поросли мхом и плющом. Внутри — пустота, лишь иногда ночуют изгои. Некоторые башни до сих пор охраняются призраками павших эльфов.
- **Руины Изумрудных фортов:** Драконорождённые тоже строили здесь укрепления — грубые каменные форты с толстыми стенами. После заключения перемирия они были оставлены. Сейчас в них обитают бандиты или дикие звери. В подвалах некоторых фортов сохранились склады с оружием и магическими артефактами (редкость, но бывает).
- **Лесные убежища изгоев:** Разбросанные по всему лесу хижинки, землянки, пещеры, где живут беглецы. Обычно это 1–3 человека, которые прячутся от закона. Некоторые из них агрессивны, другие — нейтральны и могут помочь путнику за плату.
- **Храм Забытого Бога:** Одна из самых загадочных руин — полуразрушенное здание неизвестного культа. Стены покрыты барельефами, изображающими существо с головой оленя и телом человека. Внутри — алтарь, на котором до сих пор лежат истлевшие жертвоприношения. Говорят, что тот, кто проведёт ночь в храме, увидит пророческий сон.

4. Фракции и обитатели

Древние леса — это территория безвластия, но здесь есть несколько групп, которые можно назвать фракциями.

- **Эльфийские патрули** (Стражи Лесной Тишины): Несколько отрядов эльфов (по 5–10 человек) следят за границей Великого Леса. Они не заходят глубоко в Древние леса, но могут преследовать нарушителей, пересёкших невидимую черту. Отношение к чужакам — враждебное, если те рубят деревья или охотятся на священных животных.
- **Разведчики Изумрудного Пика:** Драконорождённые (чешуя зелёных оттенков) также патрулируют свою границу, но ещё реже эльфов. Они ищут следы эльфийских диверсантов или людей, которые могут шпионить. Убивают без предупреждения, если заметят.
- **Изгой-отшельники:** Самые многочисленные «жители» леса. Это люди, эльфы-отступники, полукровки, редко — орки или даже тифлинги. Они живут поодиночке или малыми группами, никому не подчиняются. Некоторые из них опасны (убийцы, некроманты), другие — просто несчастные, бежавшие от долгов или мести.
- **Культ Древних:** Тайное общество, состоящее из магов и учёных, которые поклоняются исчезнувшей цивилизации. Они ищут артефакты Древних в лесу, проводят ритуалы в каменных кругах. Культ не агрессивен, но ревностно охраняет свои находки. Считается, что у них есть база в подземельях под одним из холмов.
- **Вольные охотники и контрабандисты:** Группы авантюристов (5–20 человек), которые используют лес как перевалочную базу для перевозки контрабанды (порох, оружие, магические предметы) между Маркграфом, Герцогствами и Лигой. Они хорошо вооружены и могут быть опасны, но обычно не нападают первыми.
- **Дикие звери и магические существа:**
 - **Лесные духи (дриады, сатиры, энты):** Несколько древних деревьев, которые могут двигаться и говорить. Они нейтральны, но атакуют тех, кто вредит лесу.
 - **Гигантские пауки и волки:** Обычные хищники, но увеличенных размеров из-за остаточной магии Праны.
 - **Элементали земли и воды:** Рождаются в местах с нестабильной магией. Опасны, но неразумны.
 - **Призраки Древних:** Полупрозрачные фигуры, бродящие среди руин. Они не агрессивны, но могут свести с ума своим видом.

5. Важные места

- **Круг Девяти Камней:** Самый большой каменный круг, расположенный в центре леса. Диаметр — около 100 метров. Символы на камнях светятся в дни равноденствия. Эльфы избегают этого места, драконорождённые — тоже. Культ Древних проводит здесь свои главные ритуалы.
- **Серебряное озеро:** Озеро с кристально чистой водой, в которой отражается луна даже днём. Говорят, что вода обладает целебными свойствами, но пить её можно

только раз в год (в противном случае — проклятие). Озеро охраняют древесные духи.

- **Заброшенный форт Красного Когтя:** Старое укрепление драконорождённых на южной границе. Стены частично разрушены, но подземелья сохранились. Там, по слухам, спрятан склад оружия. Сейчас форт служит пристанищем для банды контрабандистов «Серые Плащи».
- **Храм Забытого Бога** (см. выше).
- **Тропа Призраков:** Узкая лесная тропа, где по ночам бродят тени умерших — как древних воинов, так и недавних беглецов. Если идти по тропе с зажжённым факелом, призраки не трогают, но гасить свет нельзя.
- **Гнилое болото:** Заболоченная низина на севере леса, близ границы Изумрудного Пика. Здесь воздух наполнен сероводородом, а в воде водятся плотоядные пиявки. Болото считается проклятым — говорят, что под ним находится древний склеп, где покоится «некто», пробуждение которого принесёт беду.

6. Экономика

В Древних лесах нет формальной экономики, но нелегальная торговля процветает.

- **Ресурсы:**
 - Древесина (редкие породы — железное дерево, палисандр) — эльфы запрещают вырубку, но контрабандисты вывозят.
 - Целебные травы и грибы (некоторые растут только здесь).
 - Шкуры магических животных (пауки, волки).
 - Артефакты Древних (каменные таблички, кристаллы, оружие) — главная ценность.
- **Торговля:** Контрабандисты продают артефакты и ресурсы в Маркграфе и Лиге, а взамен привозят порох, оружие, металлы. Изгои обмениваются товарами между собой (бартер).
- **Цены:** Всё нелегальное стоит в 3–5 раз дороже, чем легальное. Артефакт Древних может стоить целое состояние.

7. Культура и общество (Изгоев)

У изгоев Древних лесов нет единой культуры, но есть общие черты: недоверие к чужакам, жестокость, но и взаимовыручка в критических ситуациях.

- **Правила выживания:**
 - Не доверяй никому, но имей союзников.
 - Не строй постоянное жильё — оно будет обнаружено.

- Не оставляй следов.
- Уважай лес — он может убить.
- **Жилища:** Землянки, пещеры, дупла огромных деревьев. Часто замаскированы.
- **Пища:** Охота, рыболовство, собирательство. Хлеба почти нет — его заменяют желуди и коренья.
- **Праздники:** Редко, обычно после удачной «операции» (ограбления каравана или находки артефакта). Пьют самогон, поют песни.
- **Сленг:** Свой жаргон, смесь человеческого, эльфийского и драконьего языков.

8. Отношение к другим расам

Древние леса — нейтральная зона, но каждая раса относится к ним по-своему.

- **Эльфы:** Считают леса «потерянным раем», но не рискуют их заселять. Патрулируют границу, убивают чужаков, вырубаящих деревья.
- **Драконорождённые (Изумрудный Пик):** Леса для них — источник древесины и охотничьих угодий, но из-за слабой Праны они не задерживаются. Патрулируют границу, иногда устраивают облавы на контрабандистов.
- **Люди:** Основные пользователи (через контрабандистов). Многие изгои — люди.
- **Гномы и дварфы:** Редко, но некоторые ищут здесь минералы или артефакты. Дварфы чувствуют себя неуютно из-за отсутствия гор.
- **Орки:** Иногда охотятся на границе, но в глубь леса не заходят (боятся духов).
- **Тифлинги:** Некоторые находят убежище в лесах. Их способности к маскировке и иллюзиям помогают выживать.
- **Фиифы:** Изредка пролетают над лесом, но не садятся (лес для них — чужеродная стихия).
- **Силлиты:** Не переносят влажность и тень, не бывают.
- **Нокты:** Под лесом могут быть их тоннели (есть слухи о подземных ходах), но на поверхность они не выходят.

9. Военная угроза

Древние леса не имеют организованной армии, но они смертельно опасны для неподготовленного путника.

- **Естественные угрозы:** Хищники, ядовитые растения, болота, обвалы в пещерах.
- **Магические угрозы:** Призраки, элементали, проклятые места, искажение времени (в некоторых зонах можно заблудиться на годы).

- **Разумные угрозы:** Изгой-убийцы, контрабандисты, культисты, эльфийские и драконьи патрули.

Тактика выживания: Не привлекать внимания, не шуметь, не жечь костры ночью, не трогать древние артефакты без подготовки. Лучше всего путешествовать группой из 4–6 человек с магической поддержкой.

10. Актуальные проблемы и конфликты

1. **Рост числа изгоев:** В последние годы, из-за войн и пороховой революции, в Древние леса бежит всё больше людей. Это приводит к истощению ресурсов (дичь, чистая вода) и конфликтам между группами.
2. **Эльфийско-драконье противостояние:** Эльфы и драконорождённые всё чаще нарушают нейтралитет, отправляя в леса диверсионные группы. Это может перерасти в новую войну, которая уничтожит лес.
3. **Культ Древних активизировался:** Говорят, что культисты нашли древнее пророчество о «Пробуждении», которое должно произойти в ближайшее время. Они ищут артефакты для ритуала, что привлекает внимание магов и искателей приключений.
4. **Нестабильность Праны:** Из-за пороховых взрывов на севере и юге магический фон в лесу становится всё более хаотичным. Появляются новые аномалии, а старые — расширяются. Лес может стать непригодным для жизни (даже для изгоев).
5. **Охота на артефакты:** Цены на артефакты Древних выросли, и в леса хлынули толпы авантюристов. Они не уважают ни лес, ни его обитателей, что вызывает конфликты с эльфами и духами.

1. Общие сведения

Изумрудный Пик (на древнем наречии драконов — **Вир'Эсс'Тол**, «Гора Зелёного Дыхания») — один из семи великих Пиков Эйрдракоса, расположенный в западной части континента, между Великим Лесом Тишины (на западе) и Древними лесами (на востоке). Это владения **Зелёного Дракона** — древнего существа, чья сущность — яды, разложение, но также и буйный рост. Его имя настолько древнее, что его не произносят вслух; драконорождённые называют его **Эр'Ксан-Тол** («Тот, кто растит и гноит»).

В отличие от выжженных земель Красного Когтя или ледяных пустошей Пепельного Лога, Изумрудный Пик — это **буйные субтропические джунгли**, покрывающие склоны горы и предгорья на многие километры вокруг. Здесь всё растёт с бешеной скоростью: лианы душат деревья, грибы величиной с дом пробивают камень, а цветы источают ароматы, которые могут как исцелить, так и убить. Климат влажный и жаркий, постоянно идут тропические ливни, воздух насыщен спорами и микроскопическими ядами. Солнце почти не пробивается сквозь многоярусный полог листвы, поэтому внизу царит изумрудный сумрак.

Зелёный дракон, в отличие от своих «огненных» или «ледяных» собратьев, не разрушает ландшафт — он его **преображает**. Его дыхание не сжигает, а заставляет расти с чудовищной скоростью, при этом растения выделяют токсины, парализаторы и галлюциногены. Его сокровища — не золото и камни, а **семена древних растений, гербарии вымерших видов, сосуды с ядами**, способными убить дракона. Он спит в огромной пещере под вершиной, где из его тела сочится зелёная слизь — источник жизни для джунглей.

2. История

Изумрудный Пик образовался в те же древние времена, что и другие Пики — когда драконы опустились на землю и стали «якорями» Праны. Зелёный дракон выбрал это место из-за обилия подземных вод и плодородных почв. Сначала здесь были обычные леса, но тысячелетиями его магия трансформировала их в нечто уникальное.

Драконорождённые Изумрудного Пика (зелёная чешуя, оттенки от оливкового до тёмно-изумрудного) появились как слуги дракона. Они научились использовать его дары — яды, управление растениями, способность ускорять рост. В древности Изумрудный дом был одним из самых могущественных, так как мог отравить реки и уничтожить урожай врагов, не вступая в бой.

Однако около трёх тысяч лет назад эльфы Великого Леса, которые тоже поклоняются растениям, но иначе, вступили с Изумрудным домом в затяжную войну. Эльфы считают Зелёного дракона «извращением природы» — он использует рост для убийства, а не для гармонии. Драконорождённые, в свою очередь, презирают эльфов как «слабых подражателей». Война идёт с переменным успехом,

но ни одна сторона не может победить: эльфы слишком искусны в лесу, а драконорождённые слишком сильны магически. В итоге Изумрудный Пик расширил свои владения на восток (в Древние леса), но на запад, в Великий Лес, так и не продвинулся.

В последние века Изумрудный дом ослабел из-за внутренних распрей и растущей угрозы пороха. Зелёный дракон, как и другие, спит большую часть времени, но иногда просыпается, чтобы «проверить сад». Его пробуждения всегда катастрофичны для соседей: растения начинают бешено расти, выпуская споры, которые убивают всё живое в радиусе десятков километров.

3. Архитектура

Архитектура Изумрудного Пика — это не столько строения, сколько **выращенные** формы. Драконорождённые используют магию, чтобы заставлять деревья, лианы и грибы принимать нужные очертания.

- **Город Эр'Ксан-Тул (Столица Изумрудного дома):** Расположен в кратере потухшего вулкана на склоне Пика. Вместо каменных зданий — гигантские деревья-колоннады, чьи стволы полые внутри и служат комнатами. Лианы образуют мосты и лестницы. Грибы-светильники освещают улицы мягким зелёным светом. Главное здание — **Дворец Ядов** — комплекс из сросшихся стволов, где заседает Эш'кари.
- **Жилые гнёзда:** Драконорождённые живут в «коконах» из сплетённых корней, подвешенных к ветвям гигантских деревьев. Внутри кокона — тишина, темнота и запах прелых листьев (комфортный для них).
- **Лаборатории ядов:** Специальные пещеры в скале, где драконорождённые алхимики смешивают яды, выращивают токсичные грибы и проводят опыты на пленниках. Входы завешаны плотоядными лианами, которые пожирают незваных гостей.
- **Теплицы Вечной Осени:** Огромные оранжереи под магическими куполами, где выращиваются редкие растения со всего мира — даже те, что не выживают в местном климате. Считается, что Зелёный дракон лично посещает теплицы, когда просыпается.
- **Некрополь Корней:** Место захоронения умерших драконорождённых. Их тела опускают в ямы, где корни деревьев поглощают их, перерабатывая в питательные соки для джунглей. Так «смерть становится жизнью».

Особая деталь: В Изумрудном Пике нет прямых дорог — только тропы, которые постоянно зарастают. Драконорождённые используют для передвижения либо полёт (редко, из-за густых крон), либо скольжение по лианам.

4. Фракции

- **Дом Изумрудного Пика (Зелёный дом):** Правящий дом драконорождённых, возглавляемый Эш'кари **Вандиром Блестящим** (см. персонажа). Дом делится на несколько кланов, каждый из которых специализируется на определённых ядах или

растениях. Например, клан **Шип** (боевые яды), клан **Корень** (паралитики), клан **Цветок** (галлюциногены).

- **Хранители Сада:** Жрецы Зелёного дракона, которые ухаживают за джунглями, следят за ритуалами и толкуют волю дракона. Они носят маски из засушенных листьев и вооружены посохами, из которых вырастают шипы.
- **Алхимический Орден:** Учёные и маги, занимающиеся созданием новых ядов и лекарств. Они находятся в постоянном соперничестве с гномами и людьми в области алхимии. Глава ордена — **Магистр Токсис** (древний драконорождённый, чьё тело покрыто ядовитыми наростами).
- **Лесные Стражи:** Военная фракция, патрулирующая границы Изумрудного Пика, особенно в направлении Великого Леса эльфов. Они обучены скрытности и использованию ядовитых стрел.
- **Культ Гниения:** Радикальная секта, которая считает, что Зелёный дракон должен уничтожить весь лес и превратить его в болото, где гниют все формы жизни. Они тайно поклоняются не дракону, а «первичному разложению». Дом Изумрудного Пика их преследует, но не может искоренить.

5. Важные места

- **Логово Зелёного Дракона:** Пещера под самой вершиной Пика, вход в которую скрыт водопадом из зелёной слизи (слабая кислота, растворяющая металл). Внутри — гигантский зал, где дракон спит на ложе из гниющих корней. Стены покрыты плесенью, которая светится в темноте. Говорят, что если украсть хотя бы одно семя из его сокровищницы, дракон проснётся и уничтожит весь дом.
- **Долина Цветущих Лоз:** Место на склоне, где растут знаменитые «лозы поцелуя» — их сок вызывает эйфорию, затем паралич, затем смерть. Здесь проводятся казни предателей: их привязывают к лозам, и те медленно обвивают жертву.
- **Озеро Слёз:** Кратерное озеро с чёрной водой, насыщенной дубильными веществами. Вода не отражает ничего — говорят, что в озере живёт дух утопленных эльфов, и он может предсказывать будущее, если принести жертву.
- **Грибной Лес:** Участок у подножия Пика, где грибы выросли до 20 метров в высоту. Некоторые из них светятся, другие выделяют споры, вызывающие галлюцинации. Здесь обитают **грибные зомби** — существа, заражённые паразитическим грибом, который управляет их телами. Драконорождённые используют их как стражей.
- **Сад Ста Тысяч Ароматов:** Теплица под магическим куполом, где собраны растения со всего мира. Доступ только для алхимиков высшего ранга. Говорят, что здесь хранится **Семя Мирового Древа** — легендарный артефакт, способный вырастить дерево, которое пронзит небеса.

6. Экономика

Экономика Изумрудного Пика основана на **алхимии** и **торговле ядами и лекарствами**.

- **Ресурсы:**

- Редкие яды (нейротоксины, гемотоксины, паралитики).
- Лекарственные растения (противоядия, стимуляторы, укрепляющие зелья).
- Магические семена и споры (используются для создания чар).
- Древесина железного дерева (очень прочная, идёт на оружие).
- Слизь Зелёного дракона (собирают в пещере — мощный катализатор для зелий).

- **Экспорт:**

- Яды и противоядия (покупают люди, гномы, тифлинги; эльфы — тайно, через посредников).
- Редкие растения для магии.
- Оружие с ядовитым покрытием.

- **Импорт:**

- Металлы (для оружия и инструментов).
- Стекланные сосуды (для хранения ядов).
- Рабы (для экспериментов; неофициально).

Денежная система: Используют золото, но также распространён бармен (редкие семена, споры, яды).

7. Культура и общество

Культура драконорождённых Изумрудного Пика — это культ **роста через разложение**. Они считают, что смерть — это лишь этап жизни, а гниение даёт питание новому.

- **Иерархия:**

- Эш'кари (Вандир Блестящий).
- Старейшины кланов (по 3–5 на клан).
- Чистокровные воины и алхимики.
- Тусклая Чешуя (полукровки) — слуги, писцы, сборщики ядов.
- Рабы (из других рас) — подопытные и тягловая сила.

- **Ценности:**
 - **Терпение** — яд действует не сразу, и драконорождённые умеют ждать.
 - **Адаптация** — умение меняться под воздействием среды (например, вырабатывать иммунитет к ядам).
 - **Связь с драконом** — чем ближе к Пику, тем сильнее магия.
- **Искусство:**
 - **Фитоскульптура** — выращивание живых скульптур из корней и лиан.
 - **Ядописание** — картины, нарисованные ядами; при нагревании они меняют цвет.
 - **Музыка шёпота** — игра на полых стеблях бамбука, издающих жужжащие звуки.
- **Праздники:**
 - **День Прорастания** (весной) — ритуал, когда драконорождённые сажают семена, поливая их своей кровью.
 - **Ночь Гниения** (осенью) — день поминовения предков, чьи тела уже стали частью джунглей.
 - **Церемония Яда** — каждый чистокровный в возрасте 20 лет должен выпить смертельный яд и выжить (с помощью антидота, который ему дают, но не всегда успешно).
- **Одежда:** Из растительных волокон, пропитанных ядами (чтобы защитить от насекомых и врагов). Преобладают зелёные, коричневые, чёрные тона. Доспехи — чешуя + деревянные пластины (металл ржавеет от кислот).
- **Кухня:** Почти всё пропитано ядами в микродозах — это вырабатывает иммунитет. Основные блюда: варёные грибы, маринованные лианы, мясо с приправой из растёртых жуков. Напитки — сок хищных растений, вызывающий лёгкие галлюцинации.

8. Религия: Культ Зелёного Дракона

Драконорождённые Изумрудного Пика поклоняются своему дракону как божеству роста и разложения.

- **Догматы:**
 1. Зелёный дракон — источник всей жизни в этом регионе.
 2. Смерть — это не конец, а превращение в пищу для новых ростков.
 3. Яд — это инструмент, который может как убивать, так и лечить (в малых дозах).

4. Тот, кто не уважает растения, будет поглощён ими.

- **Жречество:** Хранители Сада (см. выше). Они проводят ритуалы в каменных кругах, где выращивают священные деревья.
- **Священные тексты:** Записаны на коре древних деревьев; их нельзя вырезать или копировать — только читать на месте.

Эсхатология: Когда-нибудь Зелёный дракон проснётся окончательно и покроет весь мир джунглями, в которых не останется места для камня и металла. Порох — величайшее оскорбление, так как он сжигает живое.

9. Отношение к другим расам

- **К эльфам:** Смесь ненависти и зависти. Эльфы тоже работают с растениями, но «неправильно» — они сохраняют, а не трансформируют. Изумрудный дом ведёт с эльфами постоянную пограничную войну, но открыто не нападает.
- **К людям:** Презрение. Люди слабы и недолговечны, но их порох вызывает беспокойство. Драконорождённые тайно скупают у людей алхимические знания.
- **К гномам и дварфам:** Неприязнь. Гномы сжигают уголь и рубят лес, дварфы прячутся под землёй — всё это противно «зелёной философии».
- **К оркам:** Равнодушие. Орки редко заходят в джунгли.
- **К тифлингам:** Интерес. Тифлинги хорошо разбираются в ядах (для своих интриг), поэтому с ними иногда сотрудничают.
- **К фиифам:** Любопытство. Фиифы тоже связаны с огнём, но здесь огонь — враг растений.
- **К силлитам:** Непонимание. Силлиты слишком «стеклянные» и неживые.
- **К ноктам:** Изумрудный дом знает о ноктах, но их тоннели проходят под джунглями, и конфликтов почти нет (нокты не вредят растениям).
- **К ледяным исполинам:** Никаких контактов.

10. Военная мощь

Армия Изумрудного Пика невелика (около 8 000 воинов), но крайне опасна из-за ядов и магии.

- **Лесные Стражи** (3 000 элитных воинов): Носят доспехи из дерева и чешуи, вооружены луками с ядовитыми стрелами и копьями с наконечниками, выделяющими паралитик. Владеют магией растений: могут заставить корни опутать врага.
- **Алхимические отряды** (500 человек): Используют гранаты с ядовитыми газами, бомбы со спорами (вызывают галлюцинации), катапульты с гниющими тушами (распространяют болезни).

- **Ополчение** (около 5 000): Все драконорождённые способны сражаться, но их основная сила — магия.
- **Маги-гербицисты** (200 жрецов): Могут ускорять рост растений, создавать стены из колючих лиан, насыщать порчу на вражеские посевы.
- **Природные ловушки**: Весь лес вокруг Пика напичкан хищными растениями (например, кувшинки-убийцы), ядовитыми грибами и ловчими ямами.

Тактика: Изумрудный дом не любит открытых сражений. Они заманивают врага в джунгли, изматывают ядами и болезнями, а затем добивают ослабленного.

11. Актуальные проблемы и конфликты

1. **Война с эльфами:** Пограничные стычки участились. Эльфы начали использовать порох (через посредников) против драконорождённых, что вызывает ярость Изумрудного дома.
2. **Пороховая угроза:** Драконорождённые боятся, что огонь уничтожит их джунгли. Они отправляют шпионов в Маркграф, чтобы саботировать пороховые заводы.
3. **Ослабление Праны:** Из-за глобального снижения магического фона (связанного с пробуждением драконов?) растения начинают болеть. Урожай ядов падают.
4. **Культ Гниения:** Радикалы становятся всё агрессивнее, убивают жрецов и отравляют источники. Эш'кари Вандир Блестящий подозревает, что культ спонсируется извне (возможно, тифлингами).
5. **Внутренние распри:** Клан Корня (сторонники жёсткой войны с эльфами) конфликтует с кланом Цветка (сторонники изоляции). Вандир Блестящий балансирует между ними.

1. Общие сведения

Красный Коготь (на древнем наречии драконов — **Рах'Тар'Гор**, «Гора Пылающей Крови») — один из семи великих Пиков Эйдракоса, расположенный в южной части континента, к северу от Пылающих Пиков (родины фиифов) и к юго-западу от Изумрудного Пика. Это владения **Красного Дракона** — древнего существа, чья сущность — огонь, магма и разрушение. Его имя — **Гор'Тар'Рах** («Тот, кто жжёт небеса»), но драконорождённые редко произносят его вслух, предпочитая титул «Пожиратель Молний» (хотя на самом деле он повелевает не молниями, а лавой).

Красный Коготь — это **действующий вулкан** высотой более 8 километров, постоянно извергающий пепел, дым и лаву. Склоны горы покрыты застывшими лавовыми потоками, чёрным шлаком и редкими участками спекшейся породы. Растительность практически отсутствует — только огнестойкие лишайники и кактусы. Воздух раскалён и наполнен сернистыми газами, дышать здесь без защиты могут только местные драконорождённые и фиифы. Климат крайне засушливый, дожди бывают редко, но когда идут — это кислотные осадки.

Красный дракон, в отличие от Зелёного (который растит) или Ледяного (который замораживает), — это **чистое разрушение**. Его дыхание — жидкая магма, его гнев вызывает землетрясения и извержения, а его сокровища — не золото и камни, а **кристаллы застывшей лавы**, содержащие чистую огненную Прану. Он спит в огромной камере под самым кратером, купаясь в озере расплавленной породы. Просыпается он чаще других драконов — раз в 200–300 лет — и тогда окрестности на сотни километров превращаются в ад.

2. История

Красный Коготь образовался в результате колоссального извержения около 30 000 лет назад, когда Прана, сконцентрированная в этом месте, прожгла земную кору. Красный дракон прилетел сюда, привлечённый мощным магическим потоком, и сделал кратер своим домом.

Драконорождённые Красного Когтя (красная и оранжевая чешуя) появились как слуги дракона. Они научились выдерживать экстремальные температуры, дышать в серной атмосфере и использовать огненную магию. В древности Красный дом был самым воинственным — он вёл бесконечные войны с соседями: с Изумрудным Пиком (за южные леса), с людьми Срединных Земель (за дань) и даже с фиифами Пылающих Пиков.

Однако около двух тысяч лет назад Красный дракон заключил **Пакт Пепла** с фиифами: фиифы признали его верховную власть (символически), а он обязался не нападать на их земли. С тех пор отношения между Красным Когтем и фиифами — нейтральные, с оттенком взаимного недоверия. Красные драконорождённые считают фиифов «недожжёнными птичками», а фиифы — Красных «тупыми ящерицами».

В последние века Красный Коготь ослабел из-за внутренних конфликтов: кланы борются за право быть ближе к дракону, а также из-за растущей угрозы пороха. Красный дракон, в отличие от других, относится к пороху с **любопытством** — взрывы напоминают ему его собственное дыхание. Но драконорождённые запрещают его использование, опасаясь, что порох может пробудить дракона раньше времени.

3. Архитектура

Архитектура Красного Когтя — это **строительство из застывшей лавы и обсидиана**. Здания массивные, угловатые, с острыми шпильями, напоминающими когти.

- **Город Рах'Тар-Тул (Столица Красного дома):** Расположен на склоне вулкана, на высоте 3 км, прямо над зоной активных лавовых потоков. Город окружён стеной из базальтовых блоков. Улицы — это широкие платформы, вырезанные в скале, соединённые лестницами. Дома — из чёрного обсидиана с красными прожилками, без окон (окна — узкие бойницы). Главное здание — **Дворец Пламени** — комплекс из трёх башен, увенчанных чашами с вечным огнём.
- **Кузницы Крови:** Расположены в пещерах у самого кратера, где температура достигает сотен градусов. Здесь куются знаменитые «кровавые клинки» — мечи из вулканического стекла, которые раскаляются в бою. Кузнецы работают голыми по пояс, не замечая жара.
- **Лавовые термы:** Горячие источники и бассейны с жидкой лавой (драконорождённые могут в них купаться, чужаки — нет). Используются для ритуального очищения и лечения.
- **Храмы Огня:** Круглые здания с куполом, в центре — колодец с лавой. Жрецы бросают в лаву жертвы (чаще всего животных, но иногда и пленных).
- **Некрополь Пепельных Воинов:** Место захоронения погибших драконорождённых. Тела сжигают в лаве, а пепел помещают в урны, которые хранятся в базальтовых нишах.

Особая деталь: В городе нет деревянных предметов — всё из камня, металла или керамики. Даже мебель вырезана из обсидиана.

4. Фракции

- **Дом Красного Когтя (Красный дом):** Правящий дом, возглавляемый **Эш'кари Игнаром Когтем, Пожирателем Молний** (см. персонажа). Дом делится на кланы по цвету чешуи (огненно-красные, кроваво-красные, оранжевые, медные). Самый могущественный клан — **Пепельный Клык** (личная гвардия Эш'кари).
- **Жрецы Вечного Пламени:** Служители Красного дракона, которые поддерживают огонь в храмах, толкуют знамения и проводят ритуалы. Носят красные балахоны, их лица закрыты масками из ковanej меди.

- **Легионы Пепла:** Военная фракция, основная армия Красного Когтя (около 10 000 воинов). Они дисциплинированы, жестоки и используют огненную магию в бою. Командует ими **Верховный Маршал Красный Змей** (личное имя утеряно, он известен только по титулу).
- **Гильдия Вулканологов:** Учёные и инженеры, изучающие поведение вулкана, предсказывающие извержения и добывающие редкие минералы. Они также экспериментируют с порохом (тайно, так как Эш'кари запретил).
- **Култ Пожирателя:** Радикальная секта, считающая, что Красный дракон должен проснуться и сжечь весь мир дотла, чтобы очистить его для новой эпохи. Они совершают диверсии, подрывая магические стабилизаторы, удерживающие дракона в спячке. Красный дом их преследует, но их влияние растёт.

5. Важные места

- **Кратер Пожирателя:** Вершина вулкана, где находится озеро жидкой лавы. В центре озера — **Каменный Трон** (выступ, на котором иногда появляется Красный дракон, когда просыпается). Вход в кратер охраняется **Когтистыми Стражами** — элитными воинами, которые сами могут ходить по лаве.
- **Пепельные равнины:** Безжизненное плато у подножия вулкана, покрытое слоем пепла толщиной до 10 метров. Здесь проходят тренировки легионов и проводятся казни (осуждённых бросают в пепел, где они задыхаются или сгорают от подземного жара).
- **Чёрная река:** Лавовый поток, медленно текущий с восточного склона. Его ширина — до 500 метров, температура — 1200°C. Драконорождённые используют его как естественный ров для защиты.
- **Обсидиановые копи:** Место, где добывают лучший обсидиан в мире (с красными прожилками). Копи находятся в опасной зоне, где часто случаются обвалы и выбросы газа. Работают там в основном рабы.
- **Храм Семи Огней:** Главное святилище Красного дома, где находятся семь алтарей, каждый с вечным огнём, зажжённым от дыхания дракона. Говорят, что если затушить один из огней, начнётся катастрофа.

6. Экономика

Экономика Красного Когтя основана на добыче вулканических минералов и торговле оружием.

- **Ресурсы:**
 - Обсидиан (чёрный и красный) — для оружия, украшений, магических фокусов.
 - Сера и квасцы — для пороха (хотя официально запрещено, продают тайно).
 - Редкие металлы (титан, вольфрам, молибден) — в вулканических породах.

- Кристаллы огненной Праны — используются как источники энергии для магии.
- **Экспорт:**
 - Obsидиановое оружие и доспехи.
 - Сера (крупнейший поставщик в мире).
 - Рабы (из числа пленных людей и орков).
- **Импорт:**
 - Продовольствие (зерно, мясо) — своего сельского хозяйства нет.
 - Древесина — для строительства (хотя предпочитают камень).
 - Металлы (железо, медь) — для инструментов.

Денежная система: Золотые и серебряные монеты с изображением кратера. Также распространён бартер (обсидиан на зерно).

7. Культура и общество

Культура драконорождённых Красного Когтя — это культ **силы, огня и дисциплины**. Они грубы, прямолинейны и жестоки, но также ценят верность и воинскую честь.

- **Иерархия:**
 - Эш'кари (Игнарь Коготь).
 - Военачальники (маршалы и легаты).
 - Чистокровные воины.
 - Тускляя Чешуя (полукровки) — ремесленники, торговцы, смотрители рабов.
 - Рабы (люди, орки, иногда эльфы).
- **Ценности:**
 - **Сила** — слабый не имеет права на существование.
 - **Огонь** — священная стихия, дар дракона.
 - **Дисциплина** — приказ командира важнее собственной жизни.
- **Искусство:**
 - **Огненная поэзия** (как у всех драконорождённых) — выдыхание пламени в ритме стихов.
 - **Стеклодувное дело** — создание фигурок из расплавленного обсидиана.

- **Боевые танцы** — имитация сражений с использованием огня.
- **Праздники:**
 - **День Извержения** (когда дракон в последний раз просыпался) — массовые жертвоприношения и бои гладиаторов.
 - **Праздник Огня** (летнее солнцестояние) — зажигают огромные костры и соревнуются в контроле пламени.
 - **Церемония Когтя** — инициация молодых: нужно пройти босиком по раскалённой лаве (с магической защитой, но не всегда спасающей).
- **Одежда:** Кожа и металл, преобладают красные, чёрные и оранжевые тона. Доспехи массивные, с шипами. Женщины-воины носят такие же доспехи, как мужчины.
- **Кухня:** Почти всё жареное на открытом огне, часто с добавлением серы (для вкуса). Мясо едят полусырым, хлеб заменяют лепёшками из вулканической золы (съедобно для драконорождённых, чужаки отравляются).

8. Религия: Культ Красного Дракона

Драконорождённые Красного Когтя поклоняются своему дракону как божеству огня и войны.

- **Догматы:**
 1. Красный дракон — отец всех драконов, сильнейший из Семи.
 2. Огонь очищает всё, что недостойно жизни.
 3. Тот, кто боится огня, недостойн дышать.
 4. Победа в бою — высшая молитва.
- **Жречество:** Жрецы Вечного Пламени. Они не только молятся, но и обучают молодёжь владению огнём.
- **Священные тексты:** Выжжены на обсидиановых пластинах. Хранятся в Храме Семи Огней.

Эсхатология: Когда-нибудь Красный дракон окончательно пробудится, спустится с Пика и сожжёт все земли до самого океана. Из пепла возродятся только драконорождённые, которые станут новой расой, правящей миром. Порох — это «маленькое пламя», предвещающее великое.

9. Отношение к другим расам

- **К фиифам:** Осторожный нейтралитет. Фиифы тоже огненные, но «птичьи». Красные драконорождённые их не трогают, но и не любят.
- **К другим драконорождённым:** Соперничество. Особенно с Изумрудным домом (из-за территорий) и Золотым домом (из-за лидерства).

- **К людям:** Презрение, но полезны как торговцы и рабы. Людей часто захватывают для работы в копиях.
- **К эльфам:** Ненависть. Эльфы для них — «слизняки, прячущиеся в лесах».
- **К гномам и дварфам:** Торгуют с гномами (обсидиан на механизмы), дварфов не любят (подземные крысы).
- **К оркам:** Используют как наёмников, но не доверяют.
- **К тифлингам:** Иногда сотрудничают (тифлинги продают информацию), но считают их «тёмными червями».
- **К силлитам:** Равнодушие.
- **К ноктам:** Не пересекаются (нокты глубоко под землёй).
- **К ледяным исполинам:** Вражда? Исполины — лёд, драконы — огонь, но они далеко друг от друга.

10. Военная мощь

Красный Коготь имеет самую сильную армию среди всех домов (после Золотого). Численность — около 15 000 регулярных войск и до 30 000 ополченцев.

- **Легионы Пепла** (10 000 элитных воинов):
 - Вооружение: копья с обсидиановыми наконечниками, мечи из «кровавого стекла», щиты, покрытые чешуёй.
 - Броня: тяжёлые ламеллярные доспехи из металла и обсидиана.
 - Магия: каждый воин умеет создавать огненные шары, стены огня, заклинания жара.
 - Тактика: массированная атака тяжёлой пехоты под прикрытием магов.
- **Когтистые Стражи** (1 000 лучших воинов): Личная гвардия Эш'кари. Они могут ходить по лаве, их оружие всегда раскалено.
- **Ополчение** (до 30 000): Все драконорождённые, способные носить оружие.
- **Боевые машины:** Катапульты, стреляющие сосудами с лавой; баллисты с зажигательными снарядами.
- **Союзники:** Иногда фиифы (по Пакту Пепла) предоставляют воздушную разведку.

Тактика: Красные драконорождённые предпочитают открытое сражение. Они не используют хитрости, а просто давят массой и огнём.

11. Актуальные проблемы и конфликты

1. **Внутренние распри:** Клань Пепельный Клык и Огненный Рог борются за влияние при дворе Эш'кари. Есть риск гражданской войны.
2. **Угроза пороха:** Игнар Коготь запретил порох, но молодые воины тайно его используют, считая, что это «новый огонь». Эш'кари казнят нарушителей, что вызывает недовольство.
3. **Ослабление дракона:** Красный дракон спит уже 400 лет (дольше обычного). Жрецы обеспокоены — возможно, он умирает. Если дракон умрёт, Прана хлынет фонтаном, уничтожив всё в радиусе тысяч километров.
4. **Конфликт с фиифами:** Несмотря на Пакт, участились стычки на границе. Фиифы обвиняют Красных в похищении своих сородичей для работы в копах. Красные отрицают.
5. **Нашествие людей:** Из-за пороховой лихорадки люди всё чаще вторгаются на южные склоны в поисках серы. Легионы Пепла устраивают засады, но людей становится всё больше.
6. **Культ Пожирателя:** Секта активизировалась, совершила несколько терактов (подрывы магических стабилизаторов). Эш'кари обещал награду за голову любого культиста.

1. Общие сведения

Медный Утёс (на древнем наречии драконов — **Тор'Аран'Куур**, «Гора, где земля поёт») — один из семи великих Пиков Эйдракоса, расположенный в юго-восточной части континента. Он граничит: на западе — с владениями Красного Когтя (огненные земли), на востоке — с Грозовым хребтом (Лазурная Вершина), на севере — с Великой Клык-Степью (орки), а на юге — с предгорьями, ведущими к Мерцающей Пустыне (силлиты). Это владения **Медного Дракона** — древнего существа, чья сущность — камни, земля, металлы и медленные, неотвратимые изменения ландшафта. Его имя — **Кур'Аран'Тол** («Тот, кто двигает горы»), но драконорождённые называют его **Хранителем Жил**.

В отличие от огненных пустошей Красного Когтя или буйных джунглей Изумрудного Пика, Медный Утёс — это **суровые, но живописные горы**, изрезанные глубокими каньонами, усеянные скальными выступами и древними карьерами. Климат здесь засушливый, континентальный: жаркое лето, холодная зима, мало осадков. Растительность скудная — ксерофитные кустарники, колючая трава, редко — сосны в ущельях. Главное богатство — **недра**: медь, олово, бронза, серебро, а также редкие самоцветы.

Медный дракон — не разрушитель, а **скульптор земли**. Его дыхание не сжигает и не замораживает — оно **раздвигает пласты**, создавая ущелья, поднимая горы, вызывая оползни и меняя русла рек. Он спит глубоко под землёй, в пещере, стены которой инкрустированы самородной медью. Его сокровища — не золото и драгоценности (хотя они тоже есть), а **геологические карты** (выгравированные на каменных плитах), **образцы редких руд** и **древние артефакты**, связанные с обработкой камня.

2. История

Медный Утёс образовался в результате тектонического поднятия, вызванного концентрацией Праны, около 25 000 лет назад. Медный дракон, который всегда предпочитал глубины, а не высоты, обосновался в центральной пещере, став «сердцем» горного массива.

Драконорождённые Медного Утёса (медная, бронзовая, латунная чешуя) появились как слуги дракона, помогая ему добывать и обрабатывать металлы. Они стали **мастерами геомантии** — магии земли, позволяющей двигать камни, искать руду и создавать подземные ходы. В древности Медный дом был самым богатым благодаря контролю над металлами и торговле с другими расами.

Медный дракон всегда был **нейтральным** в конфликтах других Пиков. Он не участвовал в войнах Красного и Изумрудного домов, не враждовал с эльфами (они далеко) и даже торговал с гномами (что другие драконорождённые считали предательством). Из-за этого Медный дом часто называют «самым человечным».

среди драконорождённых — они более открыты, прагматичны и менее высокомерны.

Около тысячи лет назад Медный Утёс пережил **Великую Осыпь** — катастрофический обвал, вызванный пробуждением дракона. Половина города была разрушена, но драконорождённые отстроили его заново, используя магию земли для укрепления скал. С тех пор они стали ещё искуснее в геомантии.

В последние века Медный дом процветает за счёт торговли металлами. Они не боятся пороха (даже экспериментируют с ним, создавая взрывчатку для горных работ), но официально следуют запрету драконов, чтобы не провоцировать других Эш'кари.

3. Архитектура

Архитектура Медного Утёса — это **вырезанные в скалах города** с элементами бронзового литья. Здания массивные, устойчивые, часто имеют куполообразную форму.

- **Город Тор'Аран-Тул (Столица Медного дома):** Расположен в огромной естественной кальдере на высоте 2 км. Дома вырезаны прямо в скалах, фасады украшены медными и бронзовыми пластинами с геометрическими узорами. Улицы — это террасы и лестницы, вырубленные в камне. Центр города — **Площадь Руд** — огромная круглая площадь, вымощенная полированным гранитом. Главное здание — **Дворец Геомантов** — комплекс из трёх башен, соединённых подземными переходами.
- **Шахты и рудники:** Глубокая сеть подземных выработок под всем массивом. Некоторые шахты уходят на глубину до 5 км. Шахтёры используют магию земли для укрепления сводов и поиска руды. Входы в шахты охраняются **Каменными Стражами** — големами из базальта.
- **Обогатительные фабрики:** На поверхности расположены огромные плавильные печи, где руда перерабатывается в металл. Дым и пар поднимаются в небо, создавая над городом постоянную дымку.
- **Храмы Земли:** Подземные святилища, вырезанные в толще скалы. Внутри — сталактиты и сталагмиты, подсвеченные медными лампами. Алтарь — естественный каменный выступ.
- **Некрополь Вечных Скал:** Место захоронения драконорождённых. Тела помещают в саркофаги из обсидиана и замуровывают в скалу. Считается, что умершие становятся частью горы, укрепляя её.

Особая деталь: Во всех зданиях есть подземные ходы, соединяющие их в единую сеть. Жители могут перемещаться по городу, не выходя на поверхность.

4. Фракции

- **Дом Медного Утёса (Медный дом):** Правящий дом, возглавляемый Эш'кари Хоргаром Железной Чешуёй, Повелителем Камней и Земли (см. персонажа). Дом делится на кланы по специализации: **Клан Рудокопов** (добыча), **Клан Плавильщиков** (металлургия), **Клан Геомантов** (магия земли), **Клан Торговцев** (внешняя торговля).
- **Геоманты Земли:** Жрецы и маги, которые поддерживают связь с Медным драконом, следят за тектонической стабильностью и предсказывают землетрясения. Их глава — **Верховный Камнечёт**.
- **Каменные Стражи:** Элитные воины-големы (оживлённые магией), а также драконорождённые, носящие тяжёлые доспехи из базальта. Они охраняют Дворец и шахты.
- **Гильдия Шахтёров:** Самая многочисленная фракция, объединяющая всех, кто работает в рудниках. Она имеет собственный устав и даже свою казну.
- **Кульгт Глубинного Зова:** Радикальная секта, считающая, что Медный дракон должен уйти ещё глубже, в самое ядро земли, и оттуда править миром. Они выступают против торговли с поверхностными расами и за изоляцию. С ними борются, но не слишком жёстко.

5. Важные места

- **Пещера Медного Дракона:** Находится на глубине 3 км под городом. Вход — через систему шахт, доступных только избранным. Внутри — гигантский зал с медными жилами, светящимися в темноте. Дракон спит на ложе из самородной меди. Говорят, что если потереть чешую дракона, можно получить кусочек меди, приносящий удачу.
- **Великий Карьер:** Открытая выработка на южном склоне, где добывают медь и олово. Глубина карьера — более 500 метров, стены террасированы. Здесь всегда кипит работа, гремят взрывы (пороховые, несмотря на запрет) и скрипят подъёмные механизмы.
- **Бронзовый Мост:** Единственная переправа через глубокий каньон к востоку от города. Мост длиной 300 метров, выкован из бронзы и поддерживается магией. Под ним — бездна, на дне которой течёт подземная река.
- **Зал Карт:** Библиотека геологических карт, вырезанных на каменных плитах. Здесь хранятся знания о месторождениях полезных ископаемых по всему континенту. Доступ только для Геомантов.
- **Рынок Семи Металлов:** Торговая площадь в столице, где продают медь, бронзу, олово, серебро, золото, платину и редкий алмаз. Сюда приезжают купцы из Маркграфа, Лиги и даже гномы из Когелона.

6. Экономика

Экономика Медного Утёса — самая мощная среди всех домов (после Золотого) благодаря контролю над металлами.

- **Ресурсы:**
 - Медь, олово, бронза (основные экспортные товары).
 - Серебро, золото, платина (для чеканки монет).
 - Редкие металлы (адамантил, мифрил, орихалк) — добываются в малых количествах.
 - Самоцветы (бирюза, малахит, лазурит).
 - Камень (гранит, мрамор, базальт) для строительства.
- **Экспорт:**
 - Металлы и металлические изделия (оружие, доспехи, инструменты, украшения).
 - Камень (особенно ценится мрамор Медного Утёса).
 - Технологии геомантии (обучение магов земли за плату).
- **Импорт:**
 - Продовольствие (зерно, мясо, фрукты) — почти полностью зависит от импорта.
 - Древесина (для строительства и топлива).
 - Ткани и кожа.
 - Порох (нелегально, для горных работ).

Денежная система: Золотые и серебряные монеты собственной чеканки. Также широко используются бронзовые слитки как средство обмена.

7. Культура и общество

Культура драконорождённых Медного Утёса — это культ **труда, мастерства и прагматизма**. Они менее высокомерны, чем другие драконорождённые, и более открыты для общения с другими расами.

- **Иерархия:**
 - Эш'кари (Хоргар Железная Чешуя).
 - Старейшины кланов (по 5–7 на клан).
 - Мастера-ремесленники и Геоманты.
 - Шахтёры и плавильщики.

- Тусклая Чешуя (полукровки) — помощники, ученики.
- Вольнонаёмные рабочие из других рас (не рабы, а наёмники).
- **Ценности:**
 - **Мастерство** — умение работать руками выше всего.
 - **Терпение** — руда не торопится, и драконорождённые тоже.
 - **Честность в сделках** (прагматизм, а не альтруизм: обманутый партнёр не вернётся).
- **Искусство:**
 - **Каменная резьба** — барельефы и скульптуры из камня.
 - **Литьё бронзы** — статуи, орудия, украшения.
 - **Геомантическая музыка** — игра на «каменных колоколах» (пластинах сланца, которые издают разные звуки при ударе).
- **Праздники:**
 - **День Первой Руды** (годовщина основания первой шахты) — парад ремесленников, соревнования кузнецов.
 - **Праздник Плавки** (в конце лета) — массовое литьё бронзовых колоколов.
 - **Церемония Камня** — каждый молодой драконорождённый должен найти в шахте самородок и принести его в дар дракону.
- **Одежда:** Практичная, из кожи и грубой ткани, часто с металлическими вставками. Цвета — медный, бронзовый, коричневый, серый. Ремесленники носят кожаные фартуки.
- **Кухня:** Простая и сытная — каши, лепёшки, жареное мясо, много пряностей (чтобы скрыть привкус металла в воде). Пьют слабое пиво и травяные чаи.

8. Религия: Культ Медного Дракона

Драконорождённые Медного Утёса поклоняются своему дракону как божеству земли и мастерства.

- **Догматы:**
 1. Медный дракон — создатель гор и рудных жил.
 2. Труд во славу дракона — высшая добродетель.
 3. Земля даёт ресурсы тем, кто умеет их добывать.
 4. Порох — это «гнев земли», который можно использовать, но с уважением.

- **Жречество:** Геоманты Земли. Они проводят ритуалы в подземных храмах, принося в дар куски руды.
- **Священные тексты:** Выгравированы на медных листах, хранятся в Зале Карт.

Эсхатология: Когда-нибудь Медный дракон проснётся и поднимет со дна океана новый континент, богатый металлами. Тогда наступит эпоха процветания для всех, кто чтит труд.

9. Отношение к другим расам

Медный дом — самый толерантный среди драконорождённых.

- **К людям:** Хорошие торговые отношения. Люди — главные покупатели металлов. Медные драконорождённые даже нанимают людей на работу в шахтах (за плату).
- **К гномам и дварфам:** Уважение. Гномы — братья по ремеслу, хотя и «поверхностные». Дварфы — конкуренты в добыче, но партнёры в торговле.
- **К эльфам:** Равнодушие. Эльфы не интересуются металлами, но и не мешают.
- **К оркам:** Прагматичные отношения. Орки часто нанимаются как рабочая сила или наёмники. Медные драконорождённые не презирают их за «дикость».
- **К фиифам:** Любопытство. Фиифы живут к югу, у них тоже огонь, но иначе. Иногда обмениваются технологиями.
- **К силлитам:** Уважение за мастерство в обработке стекла (которое для Медного дома — тоже форма камня). Торговля редкими минералами.
- **К тифлингам:** Осторожность. Тифлинги — хорошие информаторы, но ненадёжные партнёры. Торгуют с ними, но не доверяют.
- **К ноктам:** Вражда? Нокты живут под землёй и иногда пересекаются с шахтами Медного Утёса. Бывают конфликты за территории, но не такие острые, как у дварфов.
- **К ледяным исполинам:** Никаких контактов.

10. Военная мощь

Медный дом не имеет большой армии, но его **Каменные Стражи** и **магия земли** делают оборону почти непреодолимой.

- **Каменные Стражи** (2 000 элитных воинов-драконорождённых + 500 големов):
 - Драконорождённые носят тяжёлые доспехи из базальта (очень прочные, но медленные).
 - Вооружены бронзовыми топорами, молотами и копьями.
 - Големы — 3-метровые статуи, оживляемые Геомантами. Они неостановимы и нечувствительны к магии.

- **Ополчение шахтёров** (до 20 000): Шахтёры, вооружённые кирками и лопатами, но обученные обороняться. В случае вторжения могут завалить врага камнями.
- **Геоманты** (около 300): Маги, способные вызывать землетрясения, обвалы, создавать каменные стены и управлять големами.
- **Осадные машины:** Катапульты, стреляющие каменными глыбами, и тараны, окованные бронзой.

Тактика: Медные драконорождённые не нападают первыми. Они предпочитают оборонительную войну, заманивая врага в горы и обрушивая на него скалы.

11. Актуальные проблемы и конфликты

1. **Истощение рудников:** Некоторые шахты выработаны, а новые найти всё труднее. Геоманты ищут новые жилы, но безуспешно.
2. **Зависимость от продовольствия:** Медный дом почти не производит еду, импортируя её из Срединных Земель. Если торговля прервётся (из-за войны или драконов), начнётся голод.
3. **Пороховой вопрос:** Хоргар Железная Чешуя тайно разрешил использовать порох для горных работ, но другие дома (особенно Красный и Золотой) давят, требуя запрета. Возможны санкции.
4. **Конфликт с ноктами:** Нокты активизировались в глубоких пещерах, и их тоннели пересекаются с шахтами. Бывают стычки. Медный дом просит помощи у дварфов, но те не спешат.
5. **Внутреннее напряжение:** Клан Геомантов и Клан Рудокопов спорят о том, стоит ли углубляться дальше (геоманты боятся разбудить дракона, рудокопы хотят больше металла).
6. **Пробуждение дракона:** Медный дракон проявляет признаки беспокойства — землетрясения участились. Жрецы не знают, к чему это приведёт.

1. Общие сведения

Золотая Чешуя (на древнем наречии драконов — **Аур'Эсс'Тол**, «Гора Золотого Сияния») — один из семи великих Пиков Эйрдракоса, расположенный в самом центре континента, на пересечении всех торговых и магических путей. Это владения **Золотого Дракона** — древнейшего и могущественнейшего из Семи, чья сущность — огонь, свет, мудрость, но также и жадность. Его имя — **Аур'Эсс'Вар** («Тот, кто сияет вечно»), а драконорождённые называют его **Всевидающим Отцом**.

В отличие от других Пиков, Золотая Чешуя — это не просто гора, а **огромный город-государство**, раскинувшийся у подножия и на склонах золотистого пика, который возвышается на 9 км над уровнем моря. Гора сложена из пород, содержащих слюду и пирит, поэтому на закате она сияет так, будто покрыта настоящим золотом. Климат здесь мягкий, умеренный — благодаря магии дракона здесь всегда тепло и солнечно, даже когда вокруг бушуют бури. Почвы плодородны, и предгорья покрыты золотистыми пшеничными полями и оливковыми рощами.

Золотой дракон — самый «человечный» из всех: он часто общается со своими потомками (насколько может дракон), вмешивается в политику и даже диктует законы. Его сокровища — не только золото и драгоценности, но и **книги, свитки, знания** — он коллекционирует информацию обо всём, что происходит в мире. Его сокровищница — это гигантская библиотека, где каждая монета — лишь малая часть. Он спит на вершине Пика, в храме из белого мрамора, окружённый золотыми статуями драконов.

Золотая Чешуя — **неофициальная столица Империи Семи Когтей**. Здесь находится резиденция Золотого Эш'кари, который считается первым среди равных. Здесь проводятся общеимперские советы, сюда приезжают послы всех рас, здесь чеканится единая монета драконорождённых. Город — символ могущества, порядка и «бремени правления».

2. История

Золотая Чешуя — старейший из Пиков. Согласно легендам, Золотой дракон первым прилетел на континент и выбрал это место, потому что оно было «центром мироздания». Он построил свой храм на вершине, а его потомки основали город у подножия.

Около пяти тысяч лет назад Золотой дом объединил другие дома в **Империю Семи Когтей**, установив систему дани, законов и общего управления. Золотой Эш'кари стал верховным арбитром в спорах между домами, а сам Золотой дракон — символом единства. С тех пор Золотая Чешуя — это место, где решаются судьбы мира.

В отличие от других домов, Золотой дом никогда не воевал с другими расами — он предпочитал дипломатию и торговлю. Благодаря этому Золотая Чешуя стала крупнейшим торговым центром, куда стекаются караваны со всего континента. Даже эльфы, ненавидящие драконорождённых, отправляют сюда тайных послов.

В последние века Золотая Чешуя столкнулась с новыми вызовами: пороховая революция угрожает устоям империи, а молодые Эш'кари других домов всё чаще оспаривают

лидерство Золотого. Золотой дракон, как говорят, обеспокоен, но пока сохраняет спокойствие.

3. Архитектура

Архитектура Золотой Чешуи — это **великолепие белого мрамора, золота и магии**. Город проектировался как символ порядка и красоты.

- **Город Аур'Эсс-Тул (Столица):** Расположен в долине у подножия Пика, окружённой невысокими холмами. Город имеет форму круга, разделённого на секторы радиальными проспектами. В центре — **Золотая площадь** с фонтаном, вода в котором светится золотом (магия Праны). Дома богатых купцов и знати — из белого мрамора с золотыми крышами. Дома простых драконорождённых — из светлого камня, но тоже аккуратные и красивые.
- **Дворец Золотого Эш'кари:** Резиденция Сеоргия Священного, расположенная на склоне Пика, на высоте 1 км над городом. Это комплекс из семи зданий, соединённых галереями. Главное здание — **Зал Справедливости** — имеет купол высотой 50 метров, покрытый сусальным золотом. Внутри — трон из цельного куска янтаря, инкрустированный бриллиантами.
- **Храм Золотого Дракона:** Находится на вершине Пика, куда ведёт лестница из 10 000 ступеней. Храм — это открытая ротонда из белого мрамора, где дракон иногда появляется. В центре ротонды — **Алтарь Света**, пылающий вечным огнём.
- **Великий Рынок:** Крытый базар площадью в несколько гектаров, где продаётся всё — от специй до магических артефактов. Здесь можно найти товары из всех уголков мира. Рынок разделён на сектора по расам и регионам.
- **Библиотека Знаний:** Огромное здание с тысячами свитков, книг и каменных табличек. Сюда приезжают учёные со всего мира. Говорят, что в подвалах библиотеки хранятся секреты, которые могут уничтожить любого дракона.
- **Монетный Двор:** Где чеканятся золотые, серебряные и медные монеты Империи Семи Когтей (с изображением семи Пиков и дракона). Монеты Золотой Чешуи — самые твёрдые и ценные.

Особая деталь: Все здания в городе имеют золотые шпили, которые отражают свет и создают иллюзию, что город горит. Ночью город освещается магическими фонарями, которые меняют цвет в зависимости от времени суток.

4. Фракции

- **Дом Золотой Чешуи (Золотой дом):** Правящий дом, возглавляемый **Эш'кари Сеоргием Священным, Владыкой Света и Справедливости** (см. персонажа). Дом делится на кланы по функциям: **Клан Дипломатов** (внешняя политика), **Клан Судей** (внутренние законы), **Клан Торговцев** (экономика), **Клан Хранителей** (библиотека и знания), **Клан Стражи** (военная защита).

- **Орден Золотого Света:** Элитные воины-паладины, служащие непосредственно Эш'кари и дракону. Они носят золотые доспехи и владеют магией света. Глава ордена — **Верховный Паладин Светоносный**.
- **Совет Семи:** Общеимперский орган, собирающийся раз в год в Золотой Чешуе. В него входят Эш'кари всех домов (или их представители). Председательствует Золотой Эш'кари. Решения принимаются консенсусом.
- **Гильдия Купцов Империи:** Могущественная организация, контролирующая торговлю на всей территории драконорождённых. Имеет свои склады, флот и даже армию.
- **Культ Всевидящего:** Религиозная секта, поклоняющаяся Золотому дракону как единственному истинному богу, а остальных драконов считающая «младшими братьями». Их влияние растёт, что беспокоит другие дома.

5. Важные места

- **Храм Золотого Дракона на вершине:** Святое святых. Сюда могут подниматься только Эш'кари и Верховный Паладин. Лестница охраняется **Золотыми Стражами** — големами из чистого золота, оживлёнными магией дракона.
- **Зал Справедливости:** Главный суд империи. Здесь Золотой Эш'кари (или его наместник) разбирает споры между домами, выносит приговоры предателям и объявляет войны. Стены зала украшены фресками, изображающими историю драконорождённых.
- **Библиотека Знаний:** Уже упоминалась. Самое охраняемое место после храма. В подвалах — **Чёрный архив**, куда допускаются только Хранители. Говорят, там хранятся запретные знания о том, как убить дракона.
- **Золотой Сад:** Парк в центре города, где растут деревья с золотистой листвой (магически изменённые). Здесь любят гулять знатные драконорождённые. В центре сада — **Колодец Пророчеств** (не путать с колодцем в Альбионе), где жрецы предсказывают будущее.
- **Посольский Квартал:** Район, где живут послы и торговцы других рас. Здесь есть эльфийский сад, гномья мастерская, оркский двор и даже человеческая таверна (редкость). За соблюдением порядка следят специальные стражи.

6. Экономика

Золотая Чешуя — **финансовое сердце мира**. Здесь сосредоточены богатства всей империи.

- **Ресурсы:**
 - Золото, серебро, платина (собственная добыча в предгорьях).
 - Магические кристаллы (накапливают Прану, используются как источники энергии).

- Знания (книги, свитки, карты) — продаются и покупаются.
- Роскошные товары (шёлк, вина, ювелирные изделия).
- **Экспорт:**
 - Золотые монеты (принимаются во всём мире).
 - Артефакты и магические предметы.
 - Обучение (маги, дипломаты, учёные).
- **Импорт:**
 - Продовольствие (зерно, мясо) — хотя предгорья плодородны, города не хватает.
 - Редкие металлы (из Медного Утёса и других домов).
 - Порох (нелегально, но скупается для изучения).

Денежная система: Золотая Чешуя чеканит **имперский дукат** — золотую монету весом 10 г, которая является основной валютой для всех рас (даже эльфы и гномы признают её).

7. Культура и общество

Культура Золотой Чешуи — это культ **порядка, закона и просвещения**. Здесь ценят знания, дипломатию и справедливость.

- **Иерархия:**
 - Эш'кари.
 - Верховный Паладин и Хранители Знаний.
 - Знатные дома (около 30 родов).
 - Чистокровные (купцы, чиновники, воины).
 - Тусклая Чешуя (полукровки) — слуги, писцы, ремесленники.
 - Иностранцы (живут в Посольском квартале, имеют ограниченные права).
- **Ценности:**
 - **Закон** — выше всего. Даже Эш'кари не может нарушить закон без согласия Совета.
 - **Справедливость** — все равны перед судом (формально, но на практике знатным легче).
 - **Знание** — сила. Кто владеет информацией, владеет миром.
 - **Свет** — символ истины, порядка и дракона.

- **Искусство:**
 - **Архитектура** (главное искусство — строить красивые здания).
 - **Живопись** (фрески и мозаики на золотом фоне).
 - **Музыка** (оркестровая, с использованием струнных и духовых инструментов).
 - **Поэзия** (но не огненная, а классическая — рифмованная).
- **Праздники:**
 - **День Света** (летнее солнцестояние) — весь город зажигает золотые фонари, устраивает фейерверки (магические, без пороха).
 - **Праздник Закона** (осенью) — публичные суды, где демонстрируется справедливость (часто оправдательные приговоры для демонстрации гуманности).
 - **Церемония Знаний** — раз в год библиотека открывает часть архивов для всех желающих.
- **Одежда:** Драгоценные ткани (шёлк, парча), золотые украшения. Драконорождённые Золотой Чешуи носят светлые тона — белый, золотой, кремовый. Чешую они полируют до блеска. Доспехи — золочёные, церемониальные.
- **Кухня:** Изысканная, с большим количеством пряностей. Мясо, рыба, овощи, фрукты. Вина — лучшие в мире. Запрещено есть сырое мясо (считается варварством).

8. Религия: Культ Золотого Дракона (Всевидающего)

Золотой дом имеет свою версию драконопоклонничества, где Золотой дракон — верховное божество, а остальные — его «детьми».

- **Догматы:**
 1. Золотой дракон — первый и величайший. Он создал остальных драконов, чтобы они правили миром.
 2. Свет — это истина, тьма — ложь и хаос.
 3. Закон и справедливость — воля дракона. Нарушителей ждёт кара.
 4. Знание — путь к свету. Невежество — грех.
- **Жречество:** Хранители Света (отдельный орден, не путать с паладинами). Они проводят ритуалы, толкуют знамения и управляют библиотекой.
- **Священные тексты:** «Книга Света» — огромный том, написанный на золотых листах, хранящийся в храме. Говорят, что её диктовал сам дракон.

Эсхатология: В конце времён Золотой дракон сожжёт всех недостойных своим светом, а достойные (в первую очередь драконорождённые Золотого дома) вознесутся к нему в небесный чертог.

9. Отношение к другим расам

Золотая Чешуя — дипломатический центр, поэтому отношение к другим расам здесь лучше, чем в других домах.

- **К людям:** Прагматичное. Люди — лучшие торговцы и дипломаты. Золотой дом ценит их умение договариваться. Многие люди живут в Посольском квартале.
- **К гномам и дварфам:** Уважение. Гномы — искусные мастера, дварфы — добытчики металлов. Золотой дом активно торгует с ними.
- **К эльфам:** Осторожное. Эльфы не признают драконов, но вынуждены торговать. Золотой дом пытается наладить с ними союз против пороха.
- **К оркам:** Используют как наёмников. Отношение нейтральное.
- **К тифлингам:** Презрение, но используют как шпионов. Тифлинги живут в отдельном квартале, их не любят, но терпят.
- **К фиифам, силлитам, ноктам:** Редкие контакты. Послы бывают, но без энтузиазма.
- **К ледяным исполинам:** Легенды.

10. Военная мощь

Золотая Чешуя не нуждается в большой армии — её защищают другие дома. Но собственная армия всё же есть.

- **Орден Золотого Света (3 000 паладинов):**
 - Носят золотые доспехи, вооружены длинными мечами и щитами с изображением дракона.
 - Владеют магией света (исцеление, защита, ослепляющие лучи).
 - Считаются лучшими воинами среди всех драконорождённых.
- **Городская стража (2 000):** Охраняют порядок в городе. Вооружены алебардами и луками.
- **Наёмники (до 5 000):** Могут нанять дополнительные отряды из людей, орков или гномов за плату.
- **Магическая оборона:** Город окружён щитом, который может отражать магические атаки. В башнях стоят маги, поддерживающие защиту.

Тактика: Золотой дом не воюет сам — он убеждает других воевать за него. Если же дело доходит до боя, паладины действуют как тяжёлая кавалерия (хотя у них нет лошадей — они используют магию для ускорения).

11. Актуальные проблемы и конфликты

1. **Пороховая угроза:** Золотой дракон запретил порох, но люди и гномы продолжают его производить. Золотой дом пытается дипломатией и шпионажем остановить это, но безуспешно.
2. **Рост влияния других домов:** Красный, Изумрудный и Синий дома требуют больше автономии и даже оспаривают право Золотого председательствовать в Совете. Сеоргий Священный пытается сохранить единство.
3. **Экономическое давление:** Маркграф и Лига Прибрежных Городов создали свою валюту, что подрывает имперский дукат. Золотой дом вводит пошлины, но это вызывает недовольство.
4. **Внутренняя коррупция:** Чиновники Золотого дома берут взятки, особенно от торговцев порохом. Сеоргий пытается бороться, но безуспешно.
5. **Пробуждение Золотого дракона:** Дракон стал чаще просыпаться и требовать отчёта. Его гнев может уничтожить целые кварталы. Жрецы не знают, что его беспокоит.
6. **Конфликт с Церковью Девяти Добродетелей:** Папа Олексий IV прислал послов с требованием признать Девять Добродетелей выше драконов. Сеоргий отказал, что привело к напряжённости.

1. Общие сведения

Обсидиановый залив — это суровое, почти всегда покрытое льдами и туманами море, расположенное на крайнем севере континента Эйрдракос, за **Обсидиановым Троном** (Чёрный дракон) и **Пепельным Логом** (Ледяной дракон). Залив омывает берега северных земель и отделяет их от **Острова Исполинов** — таинственного, покрытого вечными льдами и снегами острова, который называют также **Ледяным Ужасом** или **Хельхеймом** (в переводах с языка людей). Остров находится так далеко на севере, что даже драконы редко туда залетают — слишком холодно и мало Праны.

Обсидиановый залив получил своё название из-за чёрных, как стекло, скал на его побережье — они сложены из обсидиана, выброшенного древними вулканами. Вода в заливе имеет тёмно-синий, почти чёрный оттенок, а в глубине, говорят, лежат затонувшие города древних цивилизаций. Климат здесь арктический: большую часть года море сковано льдами, лишь летом на несколько недель появляются свободные ото льда участки. Постоянные штормы, снежные бури и ледяные туманы делают навигацию крайне опасной.

Остров Исполинов — самый большой остров в заливе, площадью примерно как половина Великой Клык-Степи. Его берега — отвесные ледяные скалы высотой до 500 метров, сложенные из вечной мерзлоты. Внутренняя часть острова — это горное плато, покрытое ледниками и изрезанное глубокими фьордами. Здесь нет ни деревьев, ни кустарников — только лишайники, мхи и редкая трава. В горах обитают гигантские ледяные черви, снежные барсы (обычных размеров) и, конечно, **Ледяные Исполины** — раса 10–12-метровых существ, которые считают остров своей родиной.

Население острова — около 5 000 ледяных исполинов, разделённых на несколько кланов. Других разумных рас здесь практически нет (единичные изгои или исследователи). Остров не имеет постоянных портов или городов — исполины ведут кочевой образ жизни, следуя за стадами морских животных и китами.

2. История

Согласно легендам самих исполинов, их предки появились на острове ещё до прилёта драконов — более ста тысяч лет назад. Они были обычными великанами, но суровый климат и магия льда (которая течёт из глубин океана) изменили их, сделав практически бессмертными и невероятно сильными. Исполины не поклоняются драконам — они почитают **Духов Льда и Океана**, которые, по их верованиям, создали мир.

Около десяти тысяч лет назад, когда драконы уже правили континентом, Золотой дракон попытался подчинить исполинов. Он послал армию драконорождённых на остров, но те замерзли или были раздавлены. С тех пор драконы оставили исполинов

в покое — остров слишком беден ресурсами и слишком опасен. Исполины, в свою очередь, никогда не покидают свой дом (за редкими исключениями).

В последние тысячелетия об острове ходят легенды среди людей, гномов и эльфов. Некоторые считают его вратами в подземный мир, другие — местом, где хранятся несметные сокровища. Несколько экспедиций из Маркграфа и Лиги пытались достичь острова, но почти все погибли в штормах или были убиты исполинами. Единственный, кто вернулся, — безумный капитан, который рассказывал о «живых горах, которые ходят и убивают».

Сегодня Обсидиановый залив и Остров Исполинов остаются практически неизведанными. На картах они обозначены пунктиром с пометкой «Здесь обитают великаны, а дальше — только лёд».

3. Архитектура и поселения

Ледяные исполины не строят городов в привычном смысле. Их «архитектура» — это **временные стойбища** из ледяных блоков, костей китов и шкур морских зверей.

- **Стойбища:** Исполины кочуют по острову вслед за добычей. Когда они находят подходящее место (защищённое от ветра, с доступом к воде), они сооружают круглые дома из ледяных глыб — иглу, но гигантских размеров (до 30 метров в диаметре). Внутри дома выстланы шкурами, в центре — костёр, который горит благодаря ворваню (жиру китов). Такие стойбища могут насчитывать от 10 до 100 исполинов.
- **Святылища Духов:** В самых священных местах острова (вершины гор, ледяные пещеры, мысы) исполины устанавливают **тотемы** — столбы из костей и бивней, украшенные резьбой. У тотемов проводятся ритуалы и приносятся жертвы.
- **Кладбища:** Места, где исполины оставляют умерших. Тела не закапывают — их выкладывают на каменные платформы, где они постепенно замерзают и превращаются в ледяные статуи. Говорят, что самые древние захоронения находятся в глубине острова, и там можно найти артефакты.
- **Ледяные пещеры:** Естественные образования, которые исполины используют как убежища в сильные бури. Некоторые пещеры соединены тоннелями, образуя подземные лабиринты. Глубочайшие пещеры уходят на многие километры вглубь острова и, возможно, соединяются с подземным миром ноктов (хотя это не доказано).

Особая деталь: У исполинов нет постоянных жилищ — они кочевники. Поэтому на острове нет городов, только временные лагеря.

4. Фракции (Кланы Исполинов)

Ледяные исполины разделены на несколько кланов, каждый из которых контролирует определённую территорию острова и имеет свои традиции.

- **Клан Белых Вод** (самый многочисленный, около 2 000 особей): Кочевники западного побережья, специализируются на охоте на китов. Их вождь — **Грендор Белый Кит** (см. персонажа), легендарный исполин, убивший белого кита голыми руками. Клан считается самым воинственным.
- **Клан Ледяных Сердец** (около 1 000): Живут в горах, охотятся на ледяных червей и снежных барсов. Известны своими шаманами, которые могут управлять погодой. Их вождь — старейшина **Снежная Буря** (женщина-исполин, возраст более 3 000 лет).
- **Клан Глубинного Эха** (около 500): Обитают в подземных пещерах, редко выходят на поверхность. Специализируются на добыче редких минералов (лёд-девятый, кристаллы вечной мерзлоты). Их считают самыми таинственными и замкнутыми.
- **Клан Погибших Кораблей** (около 300): Живут на южном побережье, где часто тонут корабли. Они собирают обломки и используют металлы для создания оружия (редкость среди исполинов, обычно они используют кость и камень). Их вождь — **Железный Зуб**, который носит нагрудник из корабельной брони.
- **Изгой**: Исполины, изгнанные из кланов за преступления (обычно убийство сородича или трусость). Они бродят по острову в одиночку, часто впадают в безумие и становятся опасными для всех.

5. Важные места

- **Фьорд Белого Кита**: Глубокий залив на западном побережье, где Клан Белых Вод охотится на китов. Здесь находится **Тотем Грендора** — гигантский столб из челюстей кита, украшенный рунами. Говорят, что если прикоснуться к тотему, можно получить силу кита.
- **Гора Древних**: Самая высокая вершина острова (3 500 м), покрытая вечным льдом. На её вершине, по легенде, обитают **Духи Предков** — самые могущественные духи льда. Шаманы поднимаются туда раз в год для ритуалов.
- **Ледяная пещера Шёпота**: Глубокая пещера на севере острова, где стены покрыты инеем, который светится в темноте. Внутри слышны странные звуки — будто кто-то шепчет. Исполины считают это место священным и опасным, они туда не заходят.
- **Бухта Обломков**: Южное побережье, где течение прибывает останки кораблей, не сумевших обогнуть остров. Здесь можно найти обломки мачт, якоря, бочки с провиантом и даже золото. Клан Погибших Кораблей регулярно собирает «урожай».
- **Кальдера Мёртвого Вулкана**: Потухший вулкан в центре острова, кратер которого заполнен льдом и снегом. Говорят, что подо льдом находятся руины древнего города — возможно, построенного ещё до исполинов. Но никто не смог пробить лёд.

6. Экономика

Экономика ледяных исполинов — натуральное хозяйство, почти без торговли с внешним миром.

- **Ресурсы:**
 - Кости, шкуры, жир морских животных (основа жизни).
 - Рыба и мясо (охота).
 - Редкие минералы (лёд-девятый, кристаллы вечной мерзлоты) — используются в магии и алхимии.
 - Обломки кораблей (металл, дерево, ткани).
- **Экспорт:**
 - Практически отсутствует. Иногда изгой или смельчаки продают кристаллы льда в Маркграфе через посредников.
- **Импорт:**
 - Почти ничего. Исполины самодостаточны. Изредка обменивают шкуры на металлические инструменты или оружие.

Денежная система: Нет. Бартер.

7. Культура и общество

Культура ледяных исполинов — это культ **силы, охоты и духов**. Они живут по законам, установленным предками.

- **Иерархия:**
 - Вождь клана (самый сильный или мудрый).
 - Шаманы (духовные лидеры).
 - Охотники (основная масса).
 - Старики и дети (почёт, но без власти).
- **Ценности:**
 - **Сила** — слабый не выживает в этих краях.
 - **Честь охотника** — убивать только для еды, не ради забавы.
 - **Уважение к духам** — приносить жертвы перед охотой.
- **Искусство:**
 - Резьба по кости и бивням (создание амулетов, тотемов).
 - Горловое пение (имитация звуков ветра, моря и животных).
 - Татуировки (каждая татуировка означает убитого зверя или этап жизни).
- **Праздники:**

- **День Большой Охоты** (после удачного сезона) — пир, песни, состязания.
- **Церемония Льда** (зимнее солнцестояние) — жертвоприношения духам, чтобы они не наслали бури.
- **Поминки Предков** (раз в год) — все кланы собираются у Горы Древних и приносят дары.
- **Одежда:** Шкуры белых медведей, тюленей, китов. меховая обувь, шапки. Доспехи — из костей и льда (зачарованного). Женщины носят такие же одежды, как мужчины.
- **Кухня:** Сырое мясо, рыба, ворвань (жир), иногда суп из водорослей. Всё едят замороженным или полусырым — огонь используют редко, только для обогрева.

8. Религия: Культ Духов Льда и Океана

Исполины не поклоняются драконам. Их религия — анимизм.

- **Духи:**
 - **Дух Льда** — создатель гор, ледников и холода.
 - **Дух Океана** — податель китов и рыбы.
 - **Духи Предков** — души умерших исполинов, которые помогают живым.
- **Шаманы:** Избранные, которые могут общаться с духами через сны и трансы. Они лечат, предсказывают погоду и руководят ритуалами.
- **Ритуалы:**
 - Жертвоприношение (кровь животного на тотем).
 - Танцы вокруг костра (чтобы разогнать холод).
 - Погребальные обряды (тело оставляют на платформе, чтобы дух мог улететь).

Эсхатология: Когда наступит конец света, лёд растает, океан поднимется и затопит всё. Но исполины станут льдинами и будут плыть вечно, пока не найдут новый берег.

9. Отношение к другим расам

Исполины крайне изолированы и недоверчивы.

- **К людям:** Враждебно. Люди — «маленькие, шумные, пытаются украсть наши земли». Исключение — редкие торговцы, которых исполины терпят, но не пускают вглубь острова.
- **К драконорождённым:** Враждебно. Драконорождённые пытались их завоевать — исполины помнят это. Если драконорождённый появляется на острове, его убивают.
- **К эльфам:** Нейтрально. Эльфы никогда не были на острове.

- **К гномам и дварфам:** Нейтрально. Гномы слишком маленькие и живут под землёй — исполины их не замечают.
- **К оркам:** Нейтрально. Орки тоже воинственны, но исполины не считают их врагами.
- **К тифлингам:** Подозрительно. Тифлинги связаны с «чужими» духами.
- **К фиифам:** Никаких контактов.
- **К силлитам:** Никаких контактов.
- **К ноктам:** Конфликт? Нокты живут под землёй, исполины — на поверхности. Иногда их тоннели пересекаются, но открытой войны нет.

10. Военная мощь

Ледяные исполины — самая сильная раса в мире по физической мощи. Однако их численность мала, а технологии примитивны.

- **Количество воинов:** Все взрослые исполины (около 3 000) способны сражаться.
- **Вооружение:** Гигантские копья из костей кита, дубины из ледяных глыб, топоры из обломков кораблей (редко). Металлического оружия почти нет.
- **Броня:** Толстые шкуры и костяные пластины. Исполины не носят тяжёлые доспехи — они и так почти неуязвимы для обычного оружия.
- **Магия:** Шаманы могут вызывать метели, ледяные стены, замораживать врагов. Это очень сильная магия, но медленная.
- **Тактика:** Исполины не строятся в ряды — они просто идут вперёд и крушат всё на своём пути. Их рост и сила таковы, что даже драконорождённый не может противостоять им в ближнем бою.

Почему они не завоевали мир?

Им это не нужно. Остров даёт всё для выживания, а холод делает другие земли непригодными для их тел. К тому же их численность мала, а рождаемость низкая.

11. Актуальные проблемы и угрозы

1. **Изменение климата:** Лёд тает, киты уходят на север. Исполины голодают. Шаманы считают, что это из-за пороховой революции — дым и взрывы нагревают мир.
2. **Нашествие людей:** Всё больше кораблей пытается достичь острова. Исполины топят их, но некоторые высаживаются и охотятся на редких животных.
3. **Болезни:** Люди привозят болезни, к которым у исполинов нет иммунитета. Эпидемия может уничтожить целый клан.
4. **Конфликт с ноктами:** Нокты расширяют свои тоннели и всё чаще выходят на поверхность острова. Бывают стычки.

5. **Внутренние распри:** Клан Белых Вод и Клан Ледяных Сердец спорят о лучшем способе охоты (в море или в горах). Грендор пытается сохранить мир.

1. Общие сведения

Жемчужное море (на языке людей — *Море Тысячи Оттенков*, на языке силлитов — *Шэ'Аран*, «Зеркало Света») — обширное южное море, омывающее берега юго-восточной части континента Эйрдракос. Оно граничит: на севере — с южными провинциями Лиги Прибрежных Городов (включая Алхим-Сити и Каменную Гавань), на западе — с Мерцающей Пустыней (берега силлитов), на востоке — с островом Лигария, а на юге теряется в бескрайнем океане, где, по легендам, лежат неизведанные земли.

Название море получило из-за невероятного количества жемчуга, который добывают здесь ныряльщики уже тысячи лет. Вода здесь тёплая, прозрачная, с бирюзовым оттенком у берегов и глубоким синим — в открытом море. Климат субтропический и тропический: лето жаркое, зима мягкая, часты тропические штормы и тайфуны. В южной части моря коралловые рифы образуют опасные для судоходства лабиринты, но одновременно служат домом для тысяч видов рыб и моллюсков.

Жемчужное море — это **перекрёсток торговых путей** между Лигой Прибрежных Городов, Маркграфом (через проливы), Лигарией и редкими караванами из Мерцающей Пустыни. Здесь кипит жизнь: рыбаки, торговцы, пираты, искатели жемчуга и магических артефактов со дна. Море считается относительно спокойным (по сравнению с Обсидиановым заливом на севере), но его южные районы таят в себе древние тайны.

2. История

В древности, задолго до прилёта драконов, на дне Жемчужного моря существовала **цивилизация Протоморцев** — разумных существ, похожих на гибрид людей и дельфинов. Они строили подводные города из кораллов и ракушек, владели магией воды и звука. Около тридцати тысяч лет назад, когда драконы наполнили мир Праной, цивилизация Протоморцев погибла — возможно, из-за изменения уровня моря или катастрофы. Их руины до сих пор лежат на дне, и ныряльщики иногда находят артефакты.

После исчезновения Протоморцев море стало домом для людей, которые пришли с севера около пяти тысяч лет назад. Они основали поселения на побережье (будущие города Лиги) и начали добывать жемчуг. Жемчужное море было богато, и споры за лучшие отмели приводили к войнам между кланами.

Две тысячи лет назад на острове Лигария обосновались **чернокожие воители** (предки современных лигарцев). Они не были мореплавателями, но быстро освоили прибрежные воды и стали грозой для пиратов. С тех пор Лигария и Лига Прибрежных Городов живут в непростых отношениях — то торгуют, то воюют.

Сто лет назад, во время «Пороховой лихорадки», Жемчужное море стало ареной новой борьбы: пираты, вооружённые бомбардами, начали грабить торговые суда

Лиги, а в ответ Лига создала мощный флот. Сегодня море патрулируется кораблями Лигийского Адмиралтейства, но южные рифы и воды у Лигарии остаются «дикими».

3. География и важные акватории

Жемчужное море разнообразно: от мелководных лагун до глубоководных впадин.

- **Северная часть (у Лиги Прибрежных Городов):** Мелководье, глубина до 50 м. Много песчаных отмелей, где добывают жемчуг. Дно покрыто водорослями и ракушечником. Здесь самые безопасные пути для торговых кораблей.
- **Западная часть (у Мерцающей Пустыни):** Пустынный берег, почти без растительности. Море здесь глубже (до 200 м), вода холоднее из-за подводных течений. В этом районе часто бывают миражи и странные магические аномалии — отголоски магии силлитов.
- **Южная часть (открытое море):** Глубина до 3 000 м. Здесь находятся **Коралловые лабиринты** — рифы, которые простираются на сотни километров. Эти рифы сложены из магических кораллов, светящихся в темноте. Проходы между ними узкие и опасные, но именно там водятся самые крупные жемчужницы и обитают древние морские существа.
- **Восточная часть (у Лигарии):** Вулканического происхождения, дно неровное, много подводных скал и горячих источников. Вода здесь тёплая, богатая минералами, что привлекает рыбу. Лигарцы используют эти воды для ловли тунца и акул.
- **Жемчужная банка:** Самый знаменитый район — мелководье площадью около 10 000 км², где обитают гигантские жемчужницы (до метра в диаметре). Жемчуг отсюда считается лучшим в мире (розовый, золотистый, чёрный). Банка контролируется Лигой и охраняется военными кораблями.

4. Порты и поселения

На побережье Жемчужного моря расположены несколько ключевых портов.

- **Порты Лиги Прибрежных Городов:**
 - **Алхим-Сити** (западное побережье) — главный порт для перевозки пороха и серы.
 - **Каменная Гавань** (восточное побережье) — военный порт Лигийского флота.
 - **Порт-Винд** (северное побережье) — крупнейший торговый порт, откуда уходят корабли в Маркграф.
- **Поселения силлитов на побережье:** Силлиты не любят море, но на берегу Мерцающей Пустыни есть несколько **стеклянных причалов**, где они обменивают пустынные товары на рыбу и жемчуг. Постоянного населения нет.

- **Лигария (остров):** Главный порт — **Кровавая Бухта** (название говорит само за себя). Здесь лигарцы принимают редкие торговые суда и снаряжают свои военные лодки (каноз с парусами). Порт не имеет укрепленных причалов — только песчаный пляж.

5. Обитатели моря (флора и фауна)

Жемчужное море кишит жизнью, обычной и магической.

- **Обычные существа:** Тунцы, акулы, скаты, осьминоги, крабы, морские черепахи, дельфины, киты (редко).
- **Магические существа:**
 - **Жемчужницы-гиганты:** Моллюски размером до метра, внутри которых могут быть жемчужины величиной с кулак. Некоторые из них разумны (древние) и могут общаться телепатически.
 - **Коралловые элементали:** Ожившие кораллы, которые защищают рифы. Они не агрессивны, если их не трогать.
 - **Морские змеи:** Длинные (до 20 м) существа, покрытые чешуёй, светящейся в темноте. Редки, опасны, их укус ядовит.
 - **Призраки Протоморцев:** Духи погибшей цивилизации, бродящие по дну. Они не нападают, но могут свести с ума своим пением.
 - **Кракен (легендарный):** Говорят, в самой глубокой впадине южного моря обитает гигантский осьминог, который топит корабли. Лигийский флот несколько раз пытался его найти, но безуспешно.

6. Экономика и ресурсы

Экономика Жемчужного моря — это **добыча жемчуга, рыболовство и торговля.**

- **Жемчуг:** Главное богатство. Розовый, золотой, чёрный жемчуг ценится во всём мире. Самые крупные жемчужины идут на украшения для драконорождённых и людских королей.
- **Рыба и морепродукты:** Тунец, акула, крабы, омары, съедобные водоросли. Экспортируются в Маркграф и Герцогства.
- **Кораллы:** Красные и чёрные кораллы используются для амулетов и магических фокусов.
- **Артефакты Протоморцев:** Нырятьщики иногда находят на дне древние предметы — резонаторы, кристаллы, оружие. Продаются за огромные деньги магам и коллекционерам.
- **Соль:** Добывается испарением морской воды на побережье Лиги.

Кто контролирует: Лига Прибрежных Городов — через свои порты и флот. Лигария получает дань с рыбаков, заходящих в её воды (силой). Силлиты не претендуют на море.

7. Мореплавание и пиратство

Жемчужное море — оживлённая, но опасная акватория.

- **Торговые пути:** Главный маршрут — из Алхим-Сити в Маркграф (через проливы), затем в Лигарию и обратно. Караваны судов идут под охраной военных кораблей.
- **Пираты:** В южных рифах базируются пиратские флотилии (около 20–30 кораблей), которые грабят одиночные суда. Самый известный пират — **Красная Борода** (человек, имя неизвестно), который терроризирует побережье уже 30 лет. Лига объявила награду в 10 000 золотых за его голову.
- **Опасности:** Штормы, рифы, морские змеи, кракен (миф?), а также военные корабли Лигарии, которые могут принять торговца за пирата и атаковать.
- **Кораблестроение:** В Лиге строят быстроходные галеры (для патрулирования) и тяжёлые когги (для перевозки грузов). Лигарцы используют лёгкие каноэ с парусами-катамаранами, способные ходить по мелководью.

8. Культура и общество прибрежных жителей

Люди, живущие на побережье Жемчужного моря (в Лиге), имеют свою уникальную культуру.

- **Жемчужные ныряльщики:** Самая уважаемая профессия. Ныряльщики (мужчины и женщины) опускаются на глубину до 30 м без аквалангов (используют магию воды или просто задержку дыхания). Они собирают жемчужницы, рискуя жизнью из-за акул и кессонной болезни.
- **Рыбаки:** Живут в рыбацких деревнях, ловят рыбу сетями и удочками. Их жизнь тяжела и полна суеверий.
- **Торговцы и ростовщики:** В портах Лиги — богатые купцы, которые скупают жемчуг и перепродают его в столицы.
- **Пираты:** Изгои общества, но некоторые порты тайно с ними сотрудничают.
- **Праздники:** **День Жемчужины** (осенью) — когда привозят самые крупные жемчужины, устраивают ярмарки и фейерверки (с использованием пороха).
- **Суеверия:** Нельзя свистеть на корабле (вызовешь бурю), нельзя убивать дельфинов (они — перевоплощённые души моряков), нельзя брать жемчуг без жертвы морю (бросить монету за борт).

9. Магия и аномалии

Жемчужное море — место сильной магической активности из-за близости к Мерцающей Пустыне (силлиты) и древним руинам Протоморцев.

- **Поющие воды:** В некоторых местах (особенно у рифов) вода издаёт звук, похожий на пение. Это вызвано резонансом магии Протоморцев. Моряки говорят, что если долго слушать, можно сойти с ума.
- **Светящиеся ночи:** Раз в месяц, в полнолуние, планктон в море начинает ярко светиться, и вода становится похожей на звёздное небо. Это красивое, но обманчивое явление — свет привлекает морских змей.
- **Мёртвые зоны:** У берегов пустыни есть участки, где нет никакой жизни — ни рыб, ни водорослей. Вода там чёрная, и любое судно, зашедшее в такую зону, бесследно исчезает. Силлиты говорят, что это «диссонанс», оставшийся от древней катастрофы.

10. Отношение к другим расам

Жемчужное море — место встречи многих рас.

- **Люди (Лига):** Хозяева моря. Контролируют торговлю, добычу жемчуга, флот. Отношение к другим расам прагматичное.
- **Силлиты:** Редкие гости. Силлиты не любят море (оно слишком «шумное»), но иногда приходят на побережье для торговли. Люди считают их странными, но полезными.
- **Лигарцы:** Чернокожие воители с острова. Люди их опасаются, но торгуют с ними (железо на рыбу). Открытых конфликтов нет, но стычки бывают.
- **Тифлинги:** Иногда появляются в портах как посредники или контрабандисты. Их не любят, но терпят.
- **Драконорождённые:** Крайне редко. Им жарко и влажно, к тому же Праны в море мало. Только разведчики Золотого дома иногда посещают порты под видом людей (с помощью магии).
- **Нокты, фиифы, эльфы, гномы, дварфы, орки:** Не встречаются. Для них море слишком далеко.

11. Актуальные проблемы и конфликты

1. **Пиратство:** Усилилось в последние годы из-за пороховой революции — пираты получили доступ к огнестрельному оружию. Лига тратит огромные средства на охрану судов.
2. **Конкуренция с Маркграфом:** Маркграф пытается переманить жемчужные промыслы, предлагая ныряльщикам лучшие условия. Несколько деревень уже перешли под его покровительство, что вызвало дипломатический скандал.

3. **Экологический кризис:** Из-за активной добычи жемчуга популяция жемчужниц сократилась на 70% за последние 50 лет. Если так пойдёт дальше, промысел исчезнет.
4. **Проклятие Протоморцев:** Некоторые ныряльщики, находившие артефакты, умирали при странных обстоятельствах. Жрецы Лиги считают, что древние духи мстят за разграбление гробниц.
5. **Лигарийские набеги:** Лигарцы иногда нападают на рыболовные суда Лиги, заявляя, что те заходят в их территориальные воды. Лига отвечает блокадой порта Лигарии. Возможна война.
6. **Пробуждение кракена:** Участились сообщения о нападениях гигантского осьминога. Если кракен существует и станет активным, торговля в южной части моря остановится.

1. Общие сведения

Ночной Базар (на языке местных жителей — *Тенеградье*, на жаргоне контрабандистов — *Чёрная Луна*) — крупнейший вольный город на северо-западном краю континента Эйдракос, расположенный на скалистом полуострове, омываемом водами Западного океана. Город находится вдали от основных торговых путей, к северо-западу от Пепельного Лога и к западу от Древних лесов, почти на границе обитаемого мира. Это единственное место на континенте, где **законы не писаны** — ни драконорождённые, ни Церковь Девяти Добродетелей, ни эльфийские старейшины сюда не суются.

Ночной Базар известен прежде всего своим **чёрным рынком** — крупнейшим в мире. Здесь можно купить всё: от отравленных кинжалов и запрещённых магических свитков до живых людей (рабов) и сокровищ, разграбленных в гробницах Древних. Город не имеет формального правителя — власть принадлежит **Совету Теней** (альянсу самых богатых и безжалостных криминальных авторитетов, преимущественно людей и тифлингов). Население — около 50 000 постоянных жителей, но количество приезжих (контрабандистов, наёмников, искателей приключений) в любой момент может превысить эту цифру в два-три раза.

Климат здесь суровый, северный: зимы длинные и холодные, лето короткое и прохладное, часто дуют штормовые ветры с океана. Город укрыт от ветров скалистым мысом, но всё равно окутан туманами и дождями. Ночью (а город живёт именно ночью) улицы освещаются масляными фонарями и магическими светильниками, создавая зловещую, но притягательную атмосферу.

2. История

Ночной Базар возник около тысячи лет назад как временный лагерь контрабандистов, которые прятали здесь товары от драконорождённых. Постепенно лагерь разросся, и примерно шестьсот лет назад, во время войны между Изумрудным и Красным домами, сюда хлынули беженцы всех рас, ища убежища от хаоса. Среди них были тифлинги — изгои, которым не было места в других городах. Они принесли с собой искусство интриг, тайных сделок и организации чёрного рынка.

Двести лет назад Совет Теней был официально оформлен, и Ночной Базар получил статус **вольного города** (никому не подчиняющегося). Драконорождённые несколько раз пытались навести порядок, но каждый раз их армии вязли в болотах на подступах к городу, а разведчики бесследно исчезали. В итоге дома предпочли откупаться — Ночной Базар платит небольшую дань Золотой Чешуе и Красному Когтю, чтобы те закрывали глаза на его существование.

Во время Пороховой революции Ночной Базар расцвёл: здесь продавался самый качественный контрабандный порох, пистолы и даже пушки. Гномьи гильдии тайно сбывали через город свои экспериментальные образцы, а люди-алхимики находили здесь рынок сбыта для самых опасных зелий. Сегодня Ночной Базар —

это **криминальная столица** Эйрдракоса, место, куда стекаются все теньевые потоки мира.

3. Архитектура и районы

Город разделён на три основных района, сильно отличающихся друг от друга.

- **Торговая Гавань (Западный порт):** Расположена на берегу Западного океана, в защищённой бухте. Здесь находятся доки, склады и таверны для моряков. Порт способен принимать до 50 кораблей одновременно. В отличие от остального города, порт освещён ярче и охраняется наёмниками (чтобы грузы не воровали до того, как они попадут на склад). Здесь же расположены **таможня** (контролируется Советом Теней) и **биржевая яма**, где заключаются сделки на крупные партии контрабанды. Западный порт — единственное место, где можно легально войти в город с моря.
- **Ночной Базар (собственно рынок):** Центральный и самый большой район, раскинувшийся вокруг главной площади — **Площади Виселиц** (название говорит само за себя). Здесь под открытым небом, в шатрах, палатках и лавках продаётся всё. Товары разложены по «аллеям»: Аллея Ядов, Аллея Рабов, Аллея Артефактов, Аллея Пороха, Аллея Снадобий (наркотики). Продавцы — люди, тифлинги, гномы-изгои, даже редкие орки и эльфы-отступники. Покупатели — тоже все расы, включая переодетых драконорождённых (хотя те рискуют). Ночью рынок особенно оживлён: зажигаются тысячи огней, звучит музыка, воздух пропитан запахом жареного мяса, дыма и духов.
- **Район Теней (жилой):** Расположен на скалистом утёсе, возвышающемся над рынком. Здесь живут богатые купцы, главарьи банд, тифлинги-аристократы (в их понимании) и самые влиятельные члены Совета. Дома здесь каменные, с железными решётками на окнах, улицы узкие и извилистые, чтобы затруднить преследование. В центре района — **Дом Удовольствий** (см. ниже). Район Теней считается самым безопасным в городе (никто не посмеет устроить разборки на территории, где живут хозяева).
- **Трущобы (южный склон):** Самая бедная и опасная часть города, где ютятся беженцы, неудачники и те, кто задолжал. Здесь правят мелкие банды, а убийство — обычное дело. Цены на жизнь низкие, но и выжить трудно.

4. Фракции

- **Совет Теней:** Власть в городе принадлежит пяти «теньевым лордам» (два человека, два тифлинга, один представитель другой расы — сейчас это гном-изгой). Они решают все вопросы: от размера «налогов» (читай — откатов) до объявления войны соседям. Заседания Совета проходят в **Чёрном Зале** (подземелье под Площадью Виселиц). Лорды никогда не появляются на публике без масок.
- **Гильдия Вольных Торговцев:** Формально — организация продавцов на рынке, реально — прикрытие для отмывания денег и координации контрабанды. Глава гильдии — **Магистр Кривой Свиток** (тифлинг, имя неизвестно).

- **Банда «Серые Плащи»:** Самая крупная вооружённая группировка, контролирующая порт и сбор дани с судов. Их глава — **Каратас** (см. персонажа) — однорукий варвар, объединивший несколько банд. Он входит в Совет Теней.
- **Алые сёстры:** Женская организация (люди и тифлинги), контролирующая проституцию и шпионаж. Они управляют **Домом Удовольствий** и сетью тайных борделей по всему городу. Их лидер — **Мать Ночь** (тифлинг-полукровка, возраст неизвестен).
- **Орден Молчаливых клинков:** Наёмные убийцы высшего класса. Их услуги стоят дорого, но они гарантируют результат. Базируются в Районе Теней. Лидер — **Шёпот** (личность засекречена).
- **Инквизиция Церкви Девяти Добродетелей (тайная миссия):** Несмотря на запрет, в городе действует подпольная ячейка инквизиции, которая пытается отслеживать продажу пороха в Альбион. Они очень скрытны.

5. Важные места

- **Западный порт** (см. выше). Дополнительно: на мысе у входа в бухту стоит **Башня Казней** — маяк, одновременно служащий местом для публичных казней (вешают или топят пиратов).
- **Площадь Виселиц:** Центральная площадь рынка. Название получила из-за постоянно висящих на деревянной конструкции трупов (казнённые воры или предатели). По краям площади — фонтаны с мутной водой, где поят лошадей и животных.
- **Дом Удовольствий** (см. ниже отдельное описание).
- **Чёрный Зал:** Подземный комплекс под площадью, где заседает Совет Теней. Вход через неприметную дверь в лавке гробовщика. Внутри — роскошные залы, тюремные камеры и сокровищница.
- **Лавка «Стеклянный глаз»:** Знаменитая мастерская, где создают магические артефакты и подделки (включая фальшивые документы). Владелец — старик-гном по прозвищу **Кривой Зрачок**.
- **Храм Всех Богов:** Небольшое здание, где есть алтари всем известным богам (включая драконов). Сюда приходят молиться перед опасным делом. Жрецов нет, все сами.

6. Экономика

Экономика Ночного Базара полностью **криминальна** и основана на контрабанде, работоторговле и незаконных услугах.

- **Основные товары:**
 - Порох, пистолы, пушки (через посредников из гномьих гильдий).

- Запрещённые магические свитки и артефакты (некоторые из них могут убить владельца).
- Рабы (люди, орки, эльфы-полукровки, реже — драконорождённые).
- Яды и наркотики (в том числе «пыль грёз» — вызывающая зависимость).
- Краденое (от драгоценностей до целых кораблей).
- **Услуги:**
 - Наёмные убийцы (Орден Молчаливых клинков).
 - Шпионаж и дезинформация (Алые сёстры и тифлинги).
 - Фальшивые документы (для пересечения границ).
 - Услуги Дома Удовольствий (любые, за деньги).

Денежная система: В ходу любые монеты (имперские дукаты, лигийские дукаты, даже эльфийские серебряные листья), но основной расчёт — золотом. Крупные сделки проводятся через **векселя Совета** (расписки, которые можно обналичить у ростовщиков).

7. Культура и общество

Общество Ночного Базара — это **дарвинизм наоборот**: выживает не самый сильный, а самый хитрый, жестокий и беспринципный.

- **Принципы:**
 - «Деньги не пахнут» — любые сделки допустимы.
 - «Не доверяй никому» — но имей союзников.
 - «Плати или умри» — законы только для бедных.
- **Социальные группы:**
 - **Теневики** (верхушка) — члены Совета, крупные контрабандисты.
 - **Торгаши** — владельцы лавок на рынке.
 - **Головорезы** — бандиты, наёмники, охранники.
 - **Отбросы** — рабы, должники, беженцы.
- **Развлечения:**
 - Дом Удовольствий (главное).
 - Подпольные бои (без правил, часто со смертельным исходом).
 - Игорные дома (кости, карты, рулетка).

- Наркотики (в специальных притонах).
- **Праздники:** Единственный официальный праздник — **Ночь Чёрной Луны** (день основания города). В эту ночь никто не работает, все пьют, дерутся и предаются порокам. Совет Теней раздаёт «подарки» — иногда это мешок золота, а иногда — яд в вине.

8. Дом Удовольствий — Крупнейший Бордель в Мире

Дом Удовольствий (полное название — «*Храм Плотских Утех и Забвения*») — это не просто бордель, а целый **развлекательный комплекс**, занимающий целый квартал в Районе Теней. Он считается самым большим в мире: здесь работают более 500 куртизанок и куртизанов (всех рас и полов), а также сотни обслуживающего персонала (повара, музыканты, охранники, врачи). Дом открыт 24 часа в сутки, 7 дней в неделю, 365 дней в году.

Архитектура:

Здание представляет собой несколько соединённых между собой особняков, построенных из тёмного камня, с множеством балконов, террас и садов. Вход — через огромные дубовые ворота, над которыми высечена надпись: «*Оставь надежду всяк сюда входящий*» (циничная пародия на ад). Внутри — лабиринт комнат, залов и коридоров, каждый из которых оформлен в стиле определённой расы (эльфийский покой, гномья кузница-люкс, оркская яма и т.д.). Есть даже «драконий зал» (с подогреваемым полом и искусственным пламенем).

Услуги:

- Классический секс (с людьми, эльфами, орками, тифлингами, гномами, дварфами, полукровками — все расы представлены).
- Экзотические практики (с использованием магии, иллюзий, зелий).
- Ролевые игры (по желанию клиента можно изобразить пленение, суд, даже встречу с драконом).
- Массаж, бани, наркотические курильни.
- «Ужин с танцами» (для тех, кто ищет не только секс, но и общение).
- Анонимные комнаты (для клиентов, желающих скрыть лицо — например, драконорождённых).

Цены: От нескольких серебряных монет (за быстрый час с человеком низшей категории) до тысяч золотых (за ночь с эльфийской жрицей или оркской воительницей). Есть VIP-залы, где могут обслужить даже королей (инкогнито).

Управление:

Домом управляют **Алые сёстры** во главе с **Матерью Ночь**. Сама она живёт в пентхаусе на верхнем этаже и почти никогда не покидает здание. Говорят, что ей более 300 лет и она владеет тёмной магией, продлевающей жизнь.

Безопасность:

В доме строгие правила: никакого оружия, никакого насилия над персоналом (нарушителей вышвыривают и бьют, а если клиент очень богат — просто вышвыривают). За порядком следят **Стражники Утех** — бывшие наёмники, вооружённые дубинками и парализующими арбалетами. Убийство клиента карается смертью (для персонала). Убийство персонала карается смертью (для клиента — но сначала с него сдерут все деньги).

Легенды:

Говорят, что в подвалах Дома Удовольствий есть секретная комната, где Мать Ночь проводит тёмные ритуалы, призывая сущностей из Бездны. Также ходят слухи, что некоторые куртизанки — переодетые тифлинги-оборотни или даже вампиры (хотя вампиров в Эйдракосе официально нет). Но никто не проверял — те, кто пытался, исчезали.

9. Отношение к другим расам

В Ночном Базаре царит **равнодушная терпимость**: раса не важна, важны только деньги и власть.

- **Люди**: Доминируют в Совете, составляют большинство населения. Самые активные торговцы.
- **Тифлинги**: Второй по влиянию народ. Контролируют шпионаж, информационные сети и часть рынка наркотиков. Их магия и врождённая склонность к интригам делает их идеальными теневыми игроками.
- **Гномы и дварфы**: Много гномов-изгоев, которые продают технологии. Дварфы редки, но ценятся как мастера по металлу.
- **Эльфы**: В основном отступники (изгнанные за браки с людьми или преступления). Держатся обособленно, часто работают куртизанками (эльфийская красота высоко ценится) или наёмными убийцами.
- **Орки**: Часто как рабы или наёмники. Немногие свободные орки работают вышибалами.
- **Драконорождённые**: Редкие гости (рискованно, так как их могут узнать и убить мстители). Некоторые тайно посещают Дом Удовольствий под маскировкой.
- **Фиифы, силлиты, нокты**: Почти не бывают (слишком далеко, неинтересно). Исключения единичны.

10. Охрана и порядок

В городе **нет законов**, но есть «правила выживания», которые поддерживаются бандами и наёмниками.

- **Каратас и его банда** контролируют порт и взимают дань.
- **Алые сёстры** обеспечивают порядок в Районе Теней и около Дома Удовольствий.

- **Орден Молчаливых клинков** не охраняет, но наказывает тех, кто не заплатил или нарушил договор.
- **Народная милиция** (жители трущоб) иногда патрулирует свои районы, но это ненадёжно.

Наказания: За кражу могут отрубить руку, за убийство (если жертва была «нужным человеком») — повесить на площади. Но если у тебя есть деньги, можно откупиться.

11. Торговый порт (Западная гавань)

Отдельно стоит описать **Западный порт** — важнейшую часть города, через которую идёт основной поток товаров.

- **Инфраструктура:**
 - 5 каменных пирсов длиной до 200 м.
 - Сухой док для ремонта кораблей.
 - 20 крупных складов (охраняются бандами).
 - Канатная дорога для подъёма грузов на скалу.
 - Маяк-башня.
- **Товарооборот:** Ежегодно через порт проходит около 500 судов (в основном из Лиги, Маркграфа, а также из южных морей). Общая стоимость грузов — миллионы золотых.
- **Особенности:** Порт открыт для всех, кроме военных кораблей (чтобы избежать блокады). Здесь можно нанять корабль до любого порта — за двойную плату, но без лишних вопросов.

1. Общие сведения

Потухшая цепь (на языке гномов — *Зольхейм*, «Дом пепла», на эльфийском — *Тар-На-Фазг*, «Проклятая земля») — обширная, полностью опустошённая область в центрально-западной части континента Эйдракос. Она расположена в треугольнике между Когелоном (на юге), Ночным Базаром (на западе) и Пепельным Логом (на востоке), к северо-востоку от Герцогства Альбион и к северу от Изумрудного Пика. Это мёртвая земля — безжизненная, выжженная, покрытая пеплом, шлаком и осколками застывшей магмы. Ни одна раса не претендует на эту территорию, и никто здесь не живёт — лишь изредка сюда заходят искатели приключений или безумцы, надеющиеся найти остатки древних сокровищ.

Название «Потухшая цепь» происходит от некогда существовавшей здесь гряды небольших вулканов и геотермальных источников, которые сейчас полностью остыли и разрушились. Цепь тянулась с севера на юг примерно на 200 км и была известна своими плодородными почвами, горячими источниками и буйной растительностью. Здесь росли уникальные термофильные растения, водились редкие животные, а вода источников считалась целебной. Однако всё это было уничтожено в ходе **Войны Пепла и Корней** — затяжного конфликта между гномами Когелона и эльфами Великого Леса, который длился почти три столетия и закончился полным взаимным уничтожением обеих армий и превращением цветущего края в пустошь.

Сегодня Потухшая цепь — это **зона отчуждения**, покрытая слоем токсичного пепла, с ядовитыми испарениями из трещин, магическими аномалиями и остатками древних укреплений. Здесь нет воды, нет дичи, нет растений — даже лишайники не выживают. Ветер разносит радиоактивную (магически) пыль, вызывающую «пепельную болезнь» (поражение лёгких и мутации). Те немногие, кто решается сюда войти, обычно не возвращаются — или возвращаются безумцами.

2. История

В древности (около четырёх тысяч лет назад) Потухшая цепь была частью **Великого Леса Тишины** — эльфийские поселения здесь процветали благодаря горячим источникам, которые позволяли выращивать целебные растения даже зимой. Эльфы построили несколько небольших городов-святилищ и почитали этот регион как «Тёплое сердце леса».

Однако около трёх тысяч лет назад гномы Когелона, расширяя свои шахты и торговые пути, заинтересовались богатыми залежами серы и редких металлов, которые находились под землёй вулканической цепи. Эльфы отказались пускать гномов на священные земли. Начались стычки, затем — полномасштабная война.

Конфликт длился 270 лет и вошёл в историю как **Война Пепла и Корней**. Гномы использовали свою механику, осадные орудия и первые образцы порохового оружия (тогда ещё очень примитивные). Эльфы — магию растений, призыв лесных духов и

отравленные стрелы. Ни одна сторона не могла победить: эльфы отступали вглубь леса, гномы прятались в подземных убежищах.

Кульминацией стала **Битва при Кровавом Источнике** (название современное). Обе армии (около 30 000 гномов и 20 000 эльфов) сошлись в центре долины. Бой длился три дня. На третий день эльфийские маги-друиды, понимая, что проигрывают, применили запретное заклинание — **Проклятие Увядания**. Оно должно было превратить землю под ногами гномов в труху, но что-то пошло не так (возможно, из-за магического резонанса с подземными вулканами). Заклинание вышло из-под контроля: вся долина запылала, вулканы начали извергаться одновременно, ядовитые газы и лава уничтожили и эльфов, и гномов, и всю флору и фауну региона. Выжили единицы — они и рассказали о катастрофе.

После войны ни гномы, ни эльфы не стали восстанавливать регион. Земля была проклята, источники отравлены, а память о гибели тысяч воинов сделала Потухшую цепь местом дурной славы. Гномы Когелона и эльфы Силь'Лазур до сих пор обвиняют друг друга в катастрофе, и их отношения остаются враждебными.

В последующие тысячелетия регион не восстанавливался. Никакая растительность не появлялась, вода не возвращалась, а магический фон остаётся хаотичным и опасным.

3. География и ландшафт

Потухшая цепь — это **волнистое плато**, изрезанное оврагами, покрытое слоем пепла и шлака толщиной от нескольких сантиметров до нескольких метров.

- **Северная часть (ближе к Пепельному Логу):** Более холодная, пепел перемешан со снегом. Здесь находится **Мёртвый лес** — окаменевшие стволы деревьев, которые не гниют и не разлагаются (из-за магии). Они стоят как призраки, напоминая о былом величии.
- **Центральная часть (бывшая долина битвы):** Самая разрушенная зона. Здесь находятся **Трещины Пепла** — глубокие разломы в земле, из которых до сих пор поднимаются ядовитые газы (сероводород, метан, неизвестные магические эманации). Дно долины покрыто спекшейся стекловидной массой — результат воздействия заклинания.
- **Южная часть (ближе к Изумрудному Пику):** Здесь сохранились остатки **потухших вулканов** — холмы высотой до 100–200 метров с кратерами, заполненными дождевой водой (но вода ядовита). Склоны холмов покрыты осыпями.
- **Западная часть (ближе к Ночному Базару):** Более ровная, здесь находятся **руины гномьих укреплений** (башни, стены, подземные ходы) и **останки эльфийских городов** (полуразрушенные каменные круги, алтари).

Климат здесь континентальный, засушливый, с резкими перепадами температур (летом жара до +35°C, зимой морозы до -30°C). Постоянно дуют сильные ветры, поднимающие тучи пепла.

4. Остатки древних поселений (руины)

Несмотря на разрушения, на Потухшей цепи сохранились следы двух цивилизаций.

- **Гномьи укрепления:**
 - **Форт Каменный Кулак** — лучше всего сохранившаяся крепость на западе. Массивные стены из базальта, внутренний двор, подземные склады (сейчас пустые). В подвалах до сих пор можно найти остатки старых механизмов (шестерни, пружины).
 - **Сторожевые башни** — разбросаны по периметру. Некоторые обрушились, другие стоят, но опасны для посещения.
 - **Туннели** — подземные ходы, соединявшие форты. Большинство обрушилось, но отдельные участки проходимы. Там темно, сыро и водятся **пепельные черви** (мутировавшие существа).
- **Эльфийские святилища:**
 - **Храм Увядшего Древа** — остатки эльфийского города в юго-западной части. От зданий остались только каменные основания и несколько колонн. Центральное святилище представляет собой круглую площадку с алтарём из чёрного камня. На алтаре до сих пор можно найти засохшие остатки жертвоприношений.
 - **Каменные круги** — мегалитические сооружения, похожие на круги Древних, но меньшего размера. Эльфы использовали их для ритуалов. Сейчас круги часто являются местом силы — магические аномалии здесь особенно сильны.

5. Фракции и обитатели

На Потухшей цепи **нет постоянного населения**. Однако временно здесь могут находиться:

- **Искатели сокровищ** (авантюристы, контрабандисты): Приходят в надежде найти остатки гномьего золота или эльфийских артефактов. Успех — редкость, смертность — высокая. Часто становятся жертвами аномалий или пепельных червей.
- **Некроманты и тёмные маги**: Привлекаются сюда из-за большого количества непогребённых тел (костей под пеплом). Здесь можно поднимать целые армии скелетов. Однако магия здесь нестабильна, и ритуалы часто выходят из-под контроля.

- **Пепельные черви:** Мутировавшие существа, похожие на гигантских (до 3 м) многоножек с хитиновыми панцирями. Они обитают в трещинах и подземельях, питаются органикой (в том числе живыми). Агрессивны и стайны.
- **Призраки павших воинов:** Духи гномов и эльфов, которые до сих пор бродят по местам битв. Они не агрессивны, если их не тревожить, но могут заманить в ловушку или свести с ума своим плачем.
- **Элементали пепла:** Редкие, но опасные создания, рождающиеся из магического загрязнения. Выглядят как вихри серого пепла с красными глазами. Атакуют всё живое.

6. Важные места

- **Долина Кровавого Источника (центр):** Место, где произошла последняя битва. Здесь до сих пор можно найти остатки доспехов, оружия (ржавого, но иногда ещё магического), кости. Говорят, что в центре долины находится **Колодец Проклятия** — глубокая воронка, из которой поднимается зелёное свечение. Это эпицентр заклинания. Подходить близко смертельно опасно (радиация).
- **Пепельные водопады (северо-запад):** Уникальное явление — потоки пепла, которые «стекают» со скал, создавая иллюзию водопада. На самом деле это результат ветровой эрозии. Под «водопадами» часто находят убежища пепельных червей.
- **Врата Гномов (запад):** Огромные каменные ворота, ведущие в подземный туннель, который когда-то соединял форты. Ворота украшены барельефами с изображениями гномьих богов. За ними — лабиринт обрушенных проходов.
- **Сад Камней (юго-восток):** Поле, усеянное обломками скал, которые имеют странную круглую форму (результат магического воздействия). В центре сада стоит одинокий **Чёрный обелиск** — эльфийский артефакт, покрытый рунами. Прикосновение к обелиску вызывает видения прошлого (но может и сжечь разум).

7. Магические аномалии и опасности

Потухшая цепь — одно из самых опасных мест в Эйдракосе из-за магического загрязнения.

- **Зоны мёртвой магии:** В некоторых местах магия не работает вообще — заклинания рассеиваются, артефакты глохнут. Это остатки эльфийского проклятия.
- **Зоны дикой магии:** В других местах магия работает непредсказуемо — огненный шар может превратиться в стаю бабочек, а исцеляющее заклинание — в яд. Это результат резонанса с вулканами.
- **Пепельная болезнь:** При вдыхании токсичной пыли развивается болезнь: сначала кашель, затем язвы на коже, затем лёгкие наполняются пеплом, и жертва задыхается. Лечится только магией высокого уровня. Носители болезни заразны для других.

- **Временные петли:** В некоторых местах время течёт неравномерно — можно войти в зону и выйти через час, хотя прошло несколько дней, или наоборот. Это связано с магическим резонансом.

8. Экономика и ресурсы

Ресурсов практически нет. Единственное, что можно найти:

- Останки древнего оружия и доспехов (иногда сохранивших магические свойства) — продаются коллекционерам.
- Магические кристаллы, образовавшиеся в результате катастрофы (редкость, очень опасны в обращении).
- Пепел, который используется в некромантии (но его можно добыть и в других местах).

Торговля: Отсутствует. Никто не везёт товары в мёртвую землю.

9. Культура и общество

На Потухшей цепи нет общества. Однако существуют **легенды и суеверия** среди соседних народов:

- Гномы Когелона считают это место проклятым и даже не упоминают его название вслух («То, о чём не говорят»). Молодые гномы иногда проходят «испытание Пеплом» — должны дойти до границы пустоши и вернуться, чтобы доказать храбрость.
- Эльфы Силь'Лазур называют Потухшую цепь «**Нашей Великой Ошибкой**» и по сей день оплакивают погибших. Раз в год жрицы приходят на границу пустоши и поют зауспокойные песни.
- Люди из Герцогства Альбион верят, что здесь обитают злые духи, и обходят стороной.
- В Ночном Базаре ходят слухи, что где-то в пустоши спрятано сокровище гномов — **Золотой Молот**, который не смогли вывезти. Многие авантюристы погибли в поисках.

10. Отношение к другим расам

В пустоши нет живых, поэтому отношения не применимы. Однако стоит отметить, что **и гномы, и эльфы** до сих пор враждуют из-за этой катастрофы, хотя война официально закончена. Встреча гнома и эльфа за пределами их территорий может привести к стычке.

11. Актуальные проблемы и конфликты

1. **Рост магической активности:** В последние десятилетия аномалии стали сильнее. Некоторые маги считают, что «Проклятие Увядания» распространяется, и пустошь может расшириться.
2. **Некроманты активизировались:** В пустоши стали появляться группы некромантов, которые поднимают скелеты павших воинов и пытаются создать армию. Это угрожает соседним землям (Когелону и Альбиону).
3. **Охота за артефактами:** Цены на древнее оружие выросли, и в пустошь отправляются всё более крупные отряды, что приводит к конфликтам с призраками и червями.
4. **Экологическая угроза:** Пепел с Потухшей цепи ветром разносится на Альбион и Изумрудный Пик, отравляя земли. Эльфы и люди требуют от гномов «очистить» зону, но гномы отказываются (дорого и бесполезно).
5. **Политическое давление:** Некоторые радикалы в Альбионе и Лиге предлагают «разбомбить» пустошь порохом, чтобы уничтожить аномалии, но никто не знает, что произойдёт в результате.

1. Общая характеристика

Наркоторговля в Эйрдракосе — это **высокоорганизованный теневой бизнес**, уступающий по масштабам только торговле порохом и оружием. Она пронизывает все слои общества — от трущоб портовых городов до дворцов драконорождённой знати. Основными «наркотическими столицами» являются **Ночной Базар** (крупнейший узел сбыта), **Маркграф** (через порты идёт реэкспорт), **Алхим-Сити** (производство синтетических веществ) и некоторые районы Лиги Прибрежных Городов. Главные игроки — **тифлинги** (контролируют логистику и финансы), **люди-контрабандисты** (доставка) и **гномы-алхимики** (производство). Эльфы, силлиты и нокты практически не вовлечены (первые — из идеологических соображений, вторые — из физиологии, третьи — из изоляции).

2. Основные виды наркотиков и их происхождение

2.1. «Пыль грёз» (Dream Dust)

- **Описание:** Белый кристаллический порошок. При вдыхании вызывает эйфорию, галлюцинации, чувство всемогущества. Сильная зависимость. Передозировка — кома или смерть.
- **Источник:** Производится из сока редкого кактуса, растущего в **Мерцающей Пустыне**. Силлиты не одобряют сбор, но не препятствуют (им всё равно). Основные плантации — в оазисах, контролируемых людьми-контрабандистами с разрешения кочевых племён.
- **Крупнейшие производители:** Алхимики Маркграфа и Ночного Базара (очищают сырец, добавляют примеси).
- **Цена:** 50 золотых за дозу (достаточно для среднего класса на неделю).

2.2. «Слёзы луны» (Moon Tears)

- **Описание:** Голубоватая жидкость. Закапывается в глаза. Вызывает кататонию, чувство единения с миром, потерю страха. Используется магами для «расширения сознания», но часто ведёт к безумию.
- **Источник:** Конденсат на кристаллах в пещерах **Ноктов** (глубоко под землёй). Нокты не употребляют, но иногда обменивают «Слёзы» на металлы с поверхностными контрабандистами через посредников-тифлингов.
- **Производство:** Практически не требует обработки, только розлив в стеклянные ампулы.
- **Цена:** 200 золотых за флакон (доступен только богатым).

2.3. «Огненный мёд» (Fire Honey)

- **Описание:** Янтарная смола. Жуётся или курится. Даёт прилив сил, агрессию, временную нечувствительность к боли. Популярен среди воинов и наёмников. Последствие — глубокая депрессия и печёночная недостаточность.
- **Источник:** Производится пчёлами, обитающими в **Пылающих Пиках** (фиифы). Фиифы не употребляют, но продают мёд людям (как лекарство — в малых дозах он действительно целебен). Контрабандисты скупают большие партии.
- **Крупнейшие производители:** Гномьи алхимики в **Когелон** (перерабатывают мёд в концентрированную форму).
- **Цена:** 10 золотых за дозу (доступен рабочему классу).

2.4. «Корень забвения» (Root of Oblivion)

- **Описание:** Коричневый порошок из высушенного корня. Смешивается с вином или водой. Вызывает состояние полного безразличия, снимает боль и тревогу. Используется как обезболивающее, но вызывает зависимость. Передозировка — остановка дыхания.
- **Источник:** Растёт в болотах **Изумрудного Пика** и в **Древних лесах**. Драконорождённые Изумрудного дома сами употребляют его в ритуальных целях, но также продают через посредников. Эльфы считают его осквернением.
- **Производство:** Драконорождённые алхимики сушат и измельчают корень. Люди-торговцы фасуют.
- **Цена:** 5 золотых за дозу (дешёвый, популярен в трущобах).

2.5. «Эфирный кокон» (Aether Cocoon)

- **Описание:** Прозрачный гель, втирается в кожу. Вызывает полную потерю связи с реальностью, погружение в иллюзорный мир. Зависимость психологическая, очень сильная. Используется магами для «путешествий по астралу», но большинство просто лежат и смотрят галлюцинации.
- **Источник:** Производится из выделений магических пауков, обитающих в руинах **Потухшей цепи**. Добыча смертельно опасна. Единственное место производства — лаборатории Ночного Базара (тифлинги держат технологию в секрете).
- **Цена:** 500 золотых за дозу (элитный наркотик для богатых).

2.6. «Пепельная радость» (Ash Joy)

- **Описание:** Серый дым, который курят через трубку. Вызывает кратковременный прилив эйфории, затем резкий спад и чувство вины. Самый дешёвый и самый грязный наркотик. Распространён в портовых трущобах и среди рабов.
- **Источник:** Отходы производства пороха (селитра, сера, уголь) смешиваются с ядовитыми грибами из **Пепельного Лога**. Производится кустарно в любом подвале.

- **Цена:** 1 серебряный за дозу (доступен даже нищим).

3. Маршруты распространения

3.1. Южный маршрут (Мерцающая Пустыня → Маркграф → Лига)

- **Товар:** Пыль грёз (сырец из пустыни).
- **Логистика:** Караваны людей через перевал к Маркграфу, затем морем в Лигу или на Ночной Базар.
- **Контроль:** Тифлинги и купеческие дома Маркграфа (делят прибыль).

3.2. Восточный маршрут (Изумрудный Пик → Древние леса → Альбион)

- **Товар:** Корень забвения.
- **Логистика:** Контрабандисты-полукровки переправляют через Древние леса, минуя эльфийские патрули, затем в Герцогства Альбион (где наркотик запрещён, но растёт спрос).
- **Контроль:** Эльфы-отступники и люди-лесорубы.

3.3. Северный маршрут (Пепельный Лог → Ночной Базар)

- **Товар:** Компоненты для «Пепельной радости» (грибы).
- **Логистика:** Через Потухшую цепь (опасно, но дёшево) или в обход через горы.
- **Контроль:** Мелкие банды, независимые торговцы.

3.4. Подземный маршрут (Нокты → Ночной Базар)

- **Товар:** Слезы луны.
- **Логистика:** Тифлинги-посредники спускаются в пещеры, обменивают металлы на кристаллы, затем поднимаются на поверхность в районе Ночного Базара.
- **Контроль:** Тифлинги (монополия).

3.5. Западный маршрут (Пылающие Пики → Когелон → Лига)

- **Товар:** Огненный мёд.
- **Логистика:** Фиифы продают мёд гномам (как легальный товар), гномы перерабатывают, а затем часть уходит в тень через подставные фирмы.
- **Контроль:** Гномьи гильдии (тайно) и люди-брокеры.

4. Ключевые игроки и фракции

4.1. Тифлинги — архитекторы теневого рынка

- **Роль:** Координация, финансирование, связи с ноктами и элитой.

- **Лидеры:** **Мориган Лжезна** (матриарх Анклава Тифлингов) и **Совет Теней** Ночного Базара. Тифлинги держат в руках «верхний» сегмент (дорогие наркотики) и информационные сети.
- **Методы:** Не используют насилие открыто, предпочитают подкуп, шантаж и магию иллюзий.

4.2. Люди-контрабандисты — исполнители

- **Роль:** Транспортировка, сбыт в портах, охрана складов.
- **Организации:** «Серые Плащи» (Каратас) в Ночном Базаре, «Вольные капитаны» Лиги, гильдии Маркграфа.
- **Методы:** Жестокость, подкуп стражников, использование быстроходных кораблей.

4.3. Гномы-алхимики — производители

- **Роль:** Очистка и синтез наркотиков, особенно «Огненного мёда» и «Пыли грёз».
- **Организации:** Гильдия Механиков (тайная фракция внутри) и независимые мастера в Когелон и Алхим-Сити.
- **Методы:** Лаборатории под видом легальных производств, коррупция в гильдейских советах.

4.4. Драконорождённые — негласные спонсоры

- **Роль:** Некоторые дома (особенно Изумрудный и Золотой) получают долю с торговли через посредников, хотя официально запрещают наркотики.
- **Методы:** Отмывание денег через подставных купцов, использование рабов как курьеров.

4.5. Эльфы — противодействие (с редкими исключениями)

- **Роль:** Эльфы-отступники иногда участвуют в контрабанде «Корня забвения», но основная масса эльфов ведёт борьбу с наркотиками, уничтожая плантации в Древних лесах.

5. Отношение разных рас к наркотикам

| Раса | Отношение | Почему |
|------|---|---------------------------------|
| Люди | Амбивалентное: одни борются (Церковь Девяти Добродетелей, Инквизиция), другие | Расколотость, бедность, пороки. |

| Раса | Отношение | Почему |
|-------------------------|---|---|
| | активно торгуют и потребляют. | |
| Тифлинги | Инструмент влияния. Сами употребляют редко (знают о вреде). | Цинизм, стремление к власти. |
| Гномы и дварфы | Формально запрещают, но на деле многие алхимики замешаны. Дварфы почти не употребляют (влияет на труд). | Прагматизм, деньги важнее морали. |
| Эльфы | Категорически против (кроме отступников). Считают наркотики осквернением природы. | Религия, долголетие (зависимость у эльфов развивается быстрее). |
| Орки | Употребляют «Огненный мёд» и «Пепельную радость» как стимуляторы перед боем. Сами не производят. | Воинская культура, бедность. |
| Драконорождённые | Официально запрещено под страхом смерти. Но высшие чины тайно балуются «Эфирным коконом». | Страх потерять контроль над Праной, но любопытство. |

| Раса | Отношение | Почему |
|----------------|--|--------------------|
| Силлиты | Не употребляют и не торгуют. Резонанс искажается наркотиками, вызывая болезнь. | Физиология. |
| Нокты | Не употребляют (не чувствуют эффекта), но торгуют «Слёзами луны» как ресурсом. | Безразличие. |
| Фиифы | «Огненный мёд» для них — обычная еда. Остальные наркотики не интересуют. | Другая физиология. |

6. Меры противодействия

6.1. Церковь Девяти Добродетелей (Альбион и миссии в других странах)

- **Методы:** Инквизиция выявляет и сжигает склады, казнит торговцев (через повешение или костёр). В Альбионе хранение любой дозы — уголовное преступление.
- **Эффективность:** Высокая внутри Альбиона, низкая в портах.

6.2. Драконорождённые (Золотая Чешуя и другие дома)

- **Методы:** Формальные указы, наказание плетью и тюрьмой для мелких торговцев. Коррупция сводит на нет.
- **Эффективность:** Низкая.

6.3. Лига Прибрежных Городов

- **Методы:** Частичная легализация (налог на продажу), контроль над крупными партиями, борьба только с самыми опасными веществами (вроде «Эфирного кокона»).
- **Эффективность:** Средняя (снижает насилие, но не решает проблему).

6.4. Эльфийские патрули

- **Методы:** Уничтожение дикорастущих наркорастений, засады на контрабандистов в Древних лесах.

- **Эффективность:** Высокая в лесах, нулевая в городах.

6.5. Ночной Базар — отсутствие противодействия

- **Методы:** Полная свобода. Единственное наказание — если торговец обманул «нужного человека».

7. Социальные последствия

- **Зависимость:** В портовых городах Лиги и Маркграфа до 5% населения хронически употребляют «Пепельную радость» или «Пыль грёз». Среди рабов доля выше.
- **Преступность:** Наркоторговля финансирует банды, пиратов и даже некоторые наёмные армии.
- **Коррупция:** Чиновники, стража, таможенники — все берут взятки.
- **Здоровье:** «Пепельная болезнь» (от примесей) сокращает жизнь на 10–15 лет. Рождаются дети с уродствами.
- **Политика:** Альбион использует борьбу с наркотиками как предлог для давления на Маркграф и Лигу.

8. Легенды и слухи

- Говорят, что в подвалах **Дома Удовольствий** (Ночной Базар) есть комната, где клиентам дают «Эфирный кокон» и устраивают «путешествие в Бездну». Некоторые не возвращаются.
- Якобы **Золотой дракон** сам потребляет «Слёзы луны» в малых дозах для «ясновидения» (ложь).
- В **Потухшей цепи** есть пещера, где растёт «Корень забвения» в гигантских размерах, но охраняется призраками.

1. Общие сведения

Южные Пустоши (на языке немногих, кто осмелился о них говорить — *Им'Шаран*, «Там, где мир кончается») — это не просто земли, а **физическое воплощение отсутствия**. Расположенные за тысячи километров океана к югу от экватора, они занимают всё южное полушарие Эйрдракоса. Никакая карта не фиксирует их очертаний — потому что там не на что смотреть. Ни один корабль не достигал их берегов и вернулся обратно, чтобы рассказать. Ни один маг не смог их увидеть в кристалл или во сне. Единственное, что известно — они **существуют** как пустота, граница, за которой ничего нет.

Океан, отделяющий Эйрдракос от Южных Пустошей, называется **Бездна Молчания** (или *Море Пустоты*). Это тысячи километров воды, в которой нет ни рыбы, ни водорослей, ни планктона — даже микробов. Вода стерильна, прозрачна до абсурда, но не отражает свет — она просто... есть. Волны на этом океане бывают, но без ветра (ветер есть, но он не несёт ни запахов, ни звуков). Небо над океаном — всегда серое, без солнца, звёзд и облаков. Бездонная серая пелена.

Если каким-то чудом пересечь этот океан (а чудес не бывает, потому что магия здесь не работает), путешественник достигнет **Южного материка** — огромной массы суши, разделённой на несколько частей (по крайней мере, так кажется с большого расстояния). Но эти земли не имеют ни рельефа, ни цвета, ни температуры в привычном понимании. Они просто **пусты**. Абсолютно пусты.

2. Природа пустоты

Южные Пустоши — это **полное отсутствие всех форм энергии и материи, кроме голый, неодушевлённой субстанции**.

- **Нет Праны:** Здесь невозможно колдовать. Магические артефакты превращаются в простые предметы. Кристаллы Праны становятся прозрачными, как вода, и рассыпаются в пыль. Даже драконорождённые, если каким-то образом сюда попадут, потеряют связь с драконами и умрут от «абсолютной лихорадки» (отсутствие Праны хуже любой болезни).
- **Нет жизни:** Ни растений, ни животных, ни бактерий, ни вирусов. Даже органические молекулы не образуются. Почва стерильна. Воздух не содержит спор, пыльцы, микроорганизмов. Он просто смесь азота, кислорода и углекислого газа — без примесей. Дышать им можно, но он «мёртвый» — не имеет запаха, не увлажняет лёгкие.
- **Нет смерти:** Нежить не может существовать здесь, потому что для неё нужна хотя бы искра магии или остаточная энергия. Скелеты рассыпаются в безжизненный кальций. Призраки исчезают. Личи теряют связь со своими филактериями.
- **Нет времени?** (спорно). Часы идут, но процессы старения замедляются? Или наоборот ускоряются? Никто не знает, потому что никто не вернулся. Некоторые

маги предполагают, что время в Южных Пустошах течёт иначе — но проверить невозможно.

- **Нет богов:** Религиозные деятели утверждают, что даже боги не видят эти земли. Молитвы здесь не достигают адресата. Пророчества не сбываются. Чудес не происходит.

3. География и климат

Поскольку никто не исследовал Южные Пустоши, их география известна лишь по косвенным наблюдениям (с высоты птичьего полёта магическими глазами — но магия там не работает, так что никаких наблюдений нет). Однако теоретически можно предположить:

- **Прибрежная зона:** Пологие пляжи из серого песка или мелкой гальки. Волны океана накатывают и откатывают, не оставляя пены. Береговая линия может тянуться на тысячи километров без изгибов.
- **Равнины и плато:** Внутренние районы — это плоские, безжизненные пространства, покрытые либо песком, либо галькой, либо голым камнем. Никаких холмов, гор или ущелий — только монотонный горизонт.
- **Ледяные шапки:** На крайнем юге (если есть полюс) — лёд. Но лёд без снега, без кристаллической структуры? Скорее просто замёрзшая вода, стерильная и прозрачная, как стекло.
- **Озёра и реки:** Их нет. Вода не задерживается на поверхности — она испаряется (но куда? в серое небо?) или уходит в грунт. Возможно, есть подземные водоносные слои, но они так же пусты.
- **Вулканы:** Нет. Без геотермальной активности? Но планета геологически активна? В Эйрдракосе есть вулканы, но в Южных Пустошах — нет. Никаких признаков тектоники.

Климат: Умеренный? Холодный? Жаркий? Непонятно. Температура, вероятно, колеблется в зависимости от широты, но без солнечного света (небо всегда серое) нет привычного цикла день/ночь. Скорее всего, вечные сумерки с температурой около 0°C или чуть выше.

4. Психологическое воздействие

Пустота Южных Пустошей — это **не просто отсутствие, а активное, давящее ничто**. Те, кто приближался к границе (на кораблях, не решаясь высадиться), описывали:

- **Абсолютную тишину:** Даже ветер не издаёт звука. Уши закладывает, как в вакууме. Собственное сердцебиение кажется оглушительным.
- **Потерю ориентации:** Без ориентиров, без тени, без запахов человек теряет чувство направления. Через несколько часов начинаются галлюцинации (от скуки и страха).

- **Чувство нереальности:** Кажется, что земля под ногами — не настоящая, а декорация. Что путешественник попал в «междумирье».
- **Желание умереть:** Некоторые описывают непреодолимую тоску, желание лечь и не вставать. Пустота «притягивает» к себе, обещая покой.

5. Почему туда никто не плавает?

Вопрос риторический. За всю историю Эйдракоса было несколько экспедиций (в основном из Лиги Прибрежных Городов и Маркграфа), которые пытались достичь Южных Пустошей. Ни одна не вернулась. Корабли исчезали без следа — не было даже обломков. Связь с ними терялась, как только они входили в **Бездну Молчания**.

Последняя известная экспедиция — **Флот Теней** (40 кораблей, отправленных Ночным Базаром 200 лет назад). Они должны были найти путь в Южные Пустоши и, возможно, основать колонию (чтобы скрываться от правосудия). Ни один корабль не вернулся. Через год в портах Ночного Базара появились слухи, что Флот Теней «всосала пустота», но это лишь легенды.

С тех пор плавать на юг запрещено негласным законом всех морских держав. Капитаны, которые предлагают такой маршрут, считаются безумцами или самоубийцами.

6. Теоретические гипотезы (что там может быть?)

Учёные, маги и философы Эйдракоса строят догадки:

- **Гипотеза Ничто:** Южные Пустоши — это «незавершённая часть мира». Когда боги (или драконы) творили мироздание, они остановились на экваторе. Юг так и остался чистым листом.
- **Гипотеза Чёрной Дыры:** На самом деле там есть сверхплотная масса, поглощающая всё — материю, энергию, даже Прану. Поэтому ничего не видно и ничего не возвращается.
- **Гипотеза Великого Фильтра:** В древности существовала цивилизация, которая уничтожила саму себя до такой степени, что стёрла из реальности всё, включая пространство. Южные Пустоши — это «шрам» от того уничтожения.
- **Гипотеза Сна:** Никаких Южных Пустошей нет. Это коллективная галлюцинация, вызванная страхом перед неизведанным. На самом деле океан продолжается бесконечно.
- **Гипотеза Тюрьмы:** Там заточён древний бог или анти-бог, который высасывает всё вокруг. Пока он спит — вокруг пустота. Если проснётся — поглотит весь мир.

7. Отношение рас к Южным Пустошам

| Раса | Отношение |
|-------------------------|---|
| Люди | Страх, суеверия. В портовых тавернах рассказывают истории о «Южном зове» — голосе, который манит слабых духом. |
| Тифлинги | Смесь страха и любопытства. Некоторые культы поклоняются Пустоте как «Истинной Бездне». |
| Драконорождённые | Официально запрещено даже обсуждать. Считается, что знание о Пустоше может ослабить связь с драконами. |
| Эльфы | Считают Южные Пустоши «оскорблением природы» и избегают упоминаний. |
| Гномы | Рационально относятся: раз там нет ресурсов, то и не интересно. |
| Орки | Считают, что в Южных Пустошах обитают духи предков (но это противоречит отсутствию жизни). |
| Силлиты | Для них Пустоша — это «идеальный диссонанс», абсолютное отсутствие вибраций. Они боятся её, но также и почитают. |
| Нокты | Единственные, кто не боится. Для ноктов Великая Тишина — цель существования. Южные Пустоши — это «предвкушение рая». Но они не могут туда попасть (слишком далеко). |
| Фиифы | Игнорируют. У них есть свои вулканы. |

| Раса | Отношение |
|-------------------------|---|
| Ледяные исполины | Легенды говорят, что их предки пришли с Юга. Но это лишь легенды. |

8. Экономика и ресурсы

Никаких ресурсов. Абсолютно. Даже воздуха для дыхания — бесконечно много, но он никому не нужен, потому что его невозможно транспортировать.

Торговля отсутствует.

9. Магические и религиозные аспекты

- **Отсутствие Праны** делает Южные Пустоши идеальным местом для тюрьмы — если нужно изолировать могущественного мага или драконорождённого. Но как туда доставить заключённого, не потеряв его?
- **Церковь Девяти Добродетелей** объявила Южные Пустоши «зоной божественного молчания» — туда не ступала нога ни одного святого.
- **Тифлинги-культисты** иногда совершают ритуалы, направленные «на юг», призывая Пустоту поглотить их врагов. Это редко работает, но все боятся, что когда-нибудь сработает.

10. Легенды и слухи

- Говорят, что на самом южном побережье Эйрдракоса (в районе Мерцающей Пустыни) есть **Пляж Прощания** — место, где можно услышать «звук Пустоты». Те, кто слушает слишком долго, сходят с ума и уходят в море.
- Некоторые безумцы верят, что в Южных Пустошах можно найти **Философский Камень** или **Эликсир Бессмертия** — но это противоречит отсутствию магии.
- В архивах Ночного Базара хранится карта, на которой Южные Пустоши обозначены как «Земли, которых нет». К карте прилагается предупреждение: «Не пытайтесь их найти».

Южные Пустоши — это не локация для приключений. Это граница, за которую нельзя заходить. Это напоминание о том, что мир Эйрдракоса конечен, а за его пределами — ничто. И это ничто, возможно, страшнее любого дракона.

СИСТЕМА РЕПУТАЦИИ В МИРЕ ЭЙРДРАКОСА

1. Общие принципы

Репутация — это числовой показатель (от -100 до +100) отношения фракции, расы или конкретной организации к персонажу (или группе). Она изменяется в зависимости от действий игроков: помощи, торговли, дипломатии, убийств, предательств, соблюдения или нарушения местных законов и обычаев.

- **Динамическая:** изменения фиксируются после значимых событий (не за каждую мелочь).
- **Кумулятивная:** действия накапливаются, крайние значения дают особые бонусы/штрафы.
- **Групповая vs индивидуальная:** Гейм-мастер может вести общую репутацию для всей партии, либо личную для каждого персонажа (особенно если герои действуют по отдельности или имеют разные расы/происхождения).
- **Масштабирование:** некоторые фракции влияют на отношение других (например, высокая репутация у драконорождённых может понизить репутацию у эльфов).

2. Уровни репутации

| Диапазон | Название | Эффекты |
|-------------|--------------------|---|
| -100 до -76 | Враг народа | Фракция атакует при встрече, предлагает награду за голову, торговля невозможна, безопасные зоны закрыты. |
| -75 до -51 | Ненавистен | Фракция избегает контактов, отказывает в помощи, может устраивать засады. Торговля с наценкой 200% (если вообще соглашаются). |
| -50 до -26 | Недоверие | Отношение холодное, цены повышены на 50%, информация неохотно делится. Могут отказать в убежище. |
| -25 до +25 | Нейтралитет | Стандартное отношение. Торговля и общение возможны, но без особых привилегий. |

| Диапазон | Название | Эффекты |
|-------------|---------------------------|--|
| +26 до +50 | Доброжелательность | Отношение тёплое, скидки 10-20%, доступ к простой информации, иногда помощь в трудностях. |
| +51 до +75 | Союзник | Значительные скидки (до 50%), доступ к закрытым знаниям, помощь в бою, предоставление убежища. |
| +76 до +100 | Герой фракции | Максимальные привилегии: бесплатные услуги, доступ к лидерам, награды, политическая поддержка, звания. |

3. Фракции и расы, для которых ведётся репутация

Основные субъекты репутации (каждый имеет отдельную шкалу):

- **Драконорождённые (все дома):** можно вести общую репутацию у драконорождённых, либо отдельно по домам (Красный, Изумрудный, Золотой, Синий, Медный, Обсидиановый, Пепельный). Рекомендуется отдельно для каждого дома.
- **Люди (государства/регионы):** Герцогство Альбион (Церковь Девяти Добродетелей), Маркграф, Лига Прибрежных Городов, Ночной Базар.
- **Эльфы (Силь'Лазур и эльфийские анклавы)**
- **Гномы (Когелон и гильдии)**
- **Дварфы (Каз'Аран)**
- **Орки (Великая Клык-Степь, отдельные кланы)**
- **Тифлинги (анклавы, Ночной Базар)**
- **Силлиты (Назер)**
- **Нокты (Умбра-Тол)**
- **Фиифы (Пылающие Пики)**
- **Таниши (Танишима)**
- **Ледяные исполины (Остров Исполинов)**

Кроме того, можно отслеживать репутацию с **нейтральными организациями** (например, Гильдия охотников на драконов, Пиратские братства, Инквизиция, Контрабандистские сети).

4. Как изменяется репутация (типовые действия)

Ниже приведена таблица базовых модификаторов. Гейм-мастер может корректировать в зависимости от контекста, магии, дипломатических успехов.

| Действие | Изменение репутации (у фракции/расы) |
|--|---|
| Убийство мирного жителя | -5 до -20 (в зависимости от статуса жертвы) |
| Убийство члена фракции | -10 (рядовой), -30 (знать/вождь) |
| Помощь в бою членам фракции | +5 за значительный вклад, +1 за мелкий |
| Выполнение задания для фракции | +5 до +20 (по сложности) |
| Торговля (выгодная для фракции сделка) | +1 до +5 |
| Обман, кража у фракции | -10 до -30 (если раскрыто) |
| Спасение важного персонажа | +20 до +50 |
| Предательство союзника фракции | -20 до -50 (зависит от тяжести) |
| Убийство врага фракции (публично) | +5 до +15 (в зависимости от значимости врага) |
| Дипломатический успех (переговоры в пользу фракции) | +10 до +30 |
| Осквернение святыни, нарушение табу | -20 до -50 (для религиозных фракций) |

| Действие | Изменение репутации (у фракции/расы) |
|---|---|
| Пожертвование ценного предмета или золота | +1 за каждые 1000 золотых (или равноценный предмет) |
| Использование пороха/огнестрела (там, где запрещено) | -5 до -20 (у драконорождённых, эльфов, в Альбионе) |
| Помощь беглым рабам | +5 у тифлингов/Людей свободы, -10 у рабовладельцев |
| Уничтожение нежити (на территории фракции) | +5 до +15 |

5. Взаимовлияние репутаций

Репутация у одних фракций может автоматически изменять репутацию у других из-за союзов или вражды. Применяется **правило «второго порядка»**: каждое действие, меняющее репутацию у фракции А, на половину (или треть) этой величины меняет репутацию у союзников А и врагов А (с противоположным знаком).

Пример: Если игрок получил +10 у Красного Когтя (Красный дом), то:

- Союзники Красного дома (например, некоторые наёмники) получают +5.
- Враги Красного дома (например, Изумрудный дом) получают -5.

ГМ определяет конкретные союзы и антагонизмы. Базовые:

- **Вражда:** эльфы ↔ драконорождённые (особенно Изумрудный дом); дварфы ↔ нокты; Альбион ↔ Маркграф (экономически); драконорождённые ↔ пороховые производители.
- **Союзы:** гномы и люди (Лига, Маркграф) — торговые; Красный дом и фиифы (формальный нейтралитет, но не союз); Золотая Чешуя и все дома (формально империя).

6. Бонусы и штрафы репутации

Помимо изменения цен и доступа, репутация даёт конкретные игровые механики.

При репутации Нейтралитет (от -25 до +25) — стандартные возможности.

При репутации Доброжелательность (+26 до +50):

- Скидка 10-20% на товары и услуги.
- Члены фракции могут предупредить об опасности.
- Доступ к информации (слухи, местные знания).
- Возможность попросить о небольшой услуге (например, переночевать).

При репутации Союзник (+51 до +75):

- Скидка до 50%.
- Доступ к закрытым зонам и информации.
- Фракция может выслать небольшую помощь (отряд, лекаря, немного золота).
- Возможность просить о выполнении квеста (своего рода услуга за услугу).

При репутации Герой фракции (+76 до +100):

- Бесплатные услуги (в разумных пределах).
- Доступ к лидерам фракции, возможность влиять на политику.
- Фракция готова рисковать ради персонажа (спасать из плена, предоставлять убежище даже от врагов).
- Пожизненное звание, земельные наделы (по усмотрению ГМ).

При репутации Недоверие (-50 до -26):

- Цены повышены на 50%.
- Отказ в помощи, информация выдаётся только за взятку.
- Персонажа могут выгнать из поселения.

При репутации Ненавистен (-75 до -51):

- Цены повышены на 200% (или отказ торговать).
- Фракция активно вредит: подсылает убийц, натравливает монстров, распространяет клевету.
- Персонаж объявляется вне закона на территории фракции.

При репутации Враг народа (-100 до -76):

- Открытая охота, награда за голову.
- Любой член фракции обязан атаковать персонажа или вызвать стражу.
- Невозможность находиться на территории фракции (мгновенная реакция).

7. Переход между уровнями

Репутация меняется плавно. Достижение порогового значения (+76, +51, +26 и т.д.) даёт немедленные изменения в отношении. Некоторые действия могут вызывать мгновенный переход через несколько уровней (например, убийство вождя). ГМ может также вводить **временные модификаторы** (например, после великого подвига репутация растёт быстрее в течение нескольких сессий).

8. Способы повышения репутации

- **Выполнение квестов** от фракции (основной способ).
- **Пожертвования** (деньги, артефакты, ресурсы).
- **Дипломатические миссии** (улучшение отношений между фракциями).
- **Спасение членов фракции.**
- **Публичные жесты** (например, прилюдное покаяние, возврат украденного).
- **Использование легальных магических методов** (заклинания убеждения, но с риском).

9. Способы понижения репутации

- **Убийство, кража, обман.**
- **Сотрудничество с врагами фракции.**
- **Нарушение законов и традиций** (например, осквернение святилища, использование пороха в запретных зонах).
- **Предательство** (срыв задания, выдача секретов).
- **Публичное оскорбление лидеров.**

10. Особые правила для отдельных рас/фракций

10.1. Драконорождённые (по домам)

- **Чешуйчатая лихорадка:** если персонаж не драконорождённый, но имеет высокую репутацию (+51 и выше), он может получить доступ к ритуалам, частично защищающим от болезни в зонах с низкой Праной.
- **Пороховое табу:** использование огнестрела в присутствии драконорождённых снижает репутацию на -10 (если не было разрешения).

10.2. Эльфы

- **Отношение к полукровкам:** персонажи-полуэльфы имеют начальную репутацию -20 у эльфов Силь'Лазур (изгой).
- **Лесная этика:** вырубка деревьев или охота на священных животных снижает репутацию на -15.

10.3. Тифлинги

- **Скрытность:** репутация у тифлингов может влиять на доступ к чёрному рынку, даже если у других фракций она низкая. Тифлинги ценят хитрость и выгоду.

10.4. Силлиты

- **Резонанс:** силлитов сложно «завоевать», но и трудно «испортить» репутацию, если не шуметь и не создавать диссонанс. Изменения репутации у них вдвое меньше (кроме экстремальных действий).

10.5. Нокты

- **Тишина:** любые громкие звуки (взрывы, крики, боевые заклинания) снижают репутацию у ноктов на -5 за инцидент. Молчаливые действия повышают.

10.6. Ледяные исполины

- **Сила:** репутация у исполинов растёт быстрее, если персонаж демонстрирует физическую мощь (победа в поединке, убийство кита), и падает медленнее, если персонаж слаб.

11. Пример таблицы для быстрой справки (для ГМ)

| Уровень | Диапазон | Цены | Доступ | Военная помощь |
|-------------|------------|--------|---------------|----------------|
| Враг народа | -100...-76 | нет | нет | охота |
| Ненавистен | -75...-51 | +200% | минимум | засады |
| Недоверие | -50...-26 | +50% | слухи | нет |
| Нейтралитет | -25...+25 | 100% | стандарт | нет |
| Доброжелат. | +26...+50 | 90% | инфа | эпизодическая |
| Союзник | +51...+75 | 50-70% | закрытые зоны | небольшая |
| Герой | +76...+100 | 0-30% | лидеры | значительная |

12. Как использовать систему в игре

- **На старте** у персонажей репутация **Нейтралитет (0)** у всех фракций, кроме тех, к которым они принадлежат по расе (например, эльф может иметь +10 у эльфов, -10 у драконорождённых).
- **Отслеживание:** ГМ ведёт таблицу в произвольной форме, меняя значения после ключевых событий.
- **Пороги:** при достижении порога ГМ описывает, как фракция меняет отношение (например, «Вас узнают, торговец кланяется и предлагает лучший товар со скидкой»).
- **Групповая репутация:** если партия действует как единое целое, все получают одинаковые изменения. Если один персонаж ворует, страдает репутация всей группы. Можно ввести правило «личной ответственности» — репутация падает только у вора, если его сдали.
- **Восстановление репутации:** возможна через выполнение заданий, принесение извинений (публичных), уплату штрафов (вергельда).

1. Общая характеристика

Рабство в Эйрдракосе — это не повсеместная практика, а привилегия избранных. Официально рабовладельческой расой являются только драконорождённые, да и то не все дома, а наиболее консервативные и националистичные. Другие расы (люди, эльфы, гномы, орки) в массе своей рабство отвергают, хотя отдельные изгои могут иметь рабов нелегально. Рабство — это инструмент демонстрации власти, дани и наказания, а не основа экономики (как в древних империях людей).

Рабы в Эйрдракосе — это в основном преступники, военнопленные, изгои, должники, а также представители «низших» рас, захваченные во время рейдов (например, люди или орки). Драконорождённые редко обращают в рабство друг друга (только Тусклую Чешую за особо тяжкие преступления), а эльфов и dwarфов — ещё реже, так как те опасны или слишком горды.

2. Где продают рабов

Основные невольничьи рынки расположены в землях драконорождённых, преимущественно в крупных городах-государствах.

- **Красный Коготь (город Рах'Тар-Тул):** Самый крупный невольничий рынок. Здесь продают в основном людей и орков — рабов для работы в обсидиановых копях, на строительстве и для гладиаторских боёв. Рынок открытый, находится на южной окраине города.
- **Изумрудный Пик (город Эр'Ксан-Тул):** Рабы используются для алхимических экспериментов, ухода за растениями и как «живой материал». Рынок скрыт в подземельях под Дворцом Ядов. Здесь продают редко, чаще обменивают.
- **Обсидиановый Трон (крепость):** Рабы для чёрных ритуалов и тяжёлых работ в холодных скалах. Рынок маленький, почти закрытый.
- **Золотая Чешуя (город Аур'Эсс-Тул):** Официально рабство запрещено (для поддержания образа «цивилизованного» дома), но подпольные торги идут в портовых кварталах и в Посольском районе. Здесь рабов покупают богатые драконорождённые для домашних услуг.
- **Маркграф и Ночной Базар:** Нелегальные рынки, где тифлинги и люди перепродают рабов драконорождённым в обход официальных каналов. Цены выше, но ассортимент шире (включая эльфов и гномов).

В других локациях (Альбион, Лига, Когелон, Силь'Лазур) рабство запрещено под страхом смерти или изгнания. Однако контрабандные партии рабов иногда проходят через порты Лиги в Маркграф и далее к драконорождённым.

3. Откуда берутся рабы

- **Дань:** Мелкие государства и племена (например, некоторые оркские кланы или людские герцогства) платят драконорождённым дань живыми рабами вместо золота. Обычно это преступники, должники или пленные с соседних территорий.
- **Военнопленные:** Во время стычек на границах драконорождённые захватывают людей, эльфов, гномов. Таких рабов редко продают — чаще используют как рычаг давления или обменивают.
- **Изгои и преступники:** Беглые из Альбиона или Лиги, пойманные контрабандисты, некроманты — все они могут быть проданы драконорождённым за вознаграждение.
- **Рождение в рабстве:** Дети рабов также становятся рабами (по законам драконорождённых). Это редкость, так как рабам редко разрешают создавать семьи.
- **Долговая кабала:** В Маркграфе и Ночном Базаре должников могут продать в рабство драконорождённым, если те не могут расплатиться.

4. Цены на рабов

Цены указаны в **имперских дукатах** (золотая монета Золотой Чешуи, самая твёрдая валюта). Один дукат — примерно 100 серебряных.

| Категория раба | Описание | Цена (дукаты) |
|--|---|---------------|
| Чернорабочий (человек/орк) | Физически сильный, выносливый, но необученный. Живёт 3-5 лет в копиях. | 50–100 |
| Домашний слуга (человек/тифлинг) | Обучен этикету, готовке, уборке. Ценится в богатых домах Золотой Чешуи. | 150–300 |
| Ремесленник (гном/человек) | Кузнец, кожевник, плотник. Может приносить прибыль. | 200–500 |
| Гладиатор (орк/человек/редко дварф) | Обучен бою, участвует в аренах. Высокий спрос в Красном Когте. | 300–800 |

| Категория раба | Описание | Цена (дукаты) |
|---|---|----------------------|
| Алхимический материал (человек/эльф) | Живые подопытные для ядов и магии. Дешёво, но быстро расходуются. | 20–50 |
| Эльф (любой) | Редкость, так как эльфы опасны и их трудно поймать. Статусный раб. | 500–1500 |
| Драконорождённый (Тускляя Чешуя) | Полукровка за преступление. Позор для продавца. Почти не продаются. | 1000+ (теоретически) |
| Дварф (пленный) | Очень редко, только из Каз'Арана. Упрямые, но сильные. | 400–800 |
| Ребёнок (любой расы) | Может вырасти и стать полезным. Спорная этика, но продаются. | 50–200 |

Сезонные колебания: После войн цены падают (много пленных), после эпидемий — растут (нехватка рабочих рук). В Ночном Базаре цены на 20–30% выше из-за риска контрабанды.

5. Права рабов и их отсутствие

У рабов в Эйдракосе **нет никаких прав**, если не считать тех, что дарованы милостью хозяина. Однако существуют неписанные «традиции»:

- **Клеймение:** Рабов клеймят магическим знаком дома (например, красная печать Красного Когтя). Клеймо нельзя свести обычной магией, только мощным ритуалом.
- **Побег:** Побег карается смертью. Если раба поймают, его казнят публично (часто с особой жестокостью). Укрывательство раба — преступление, наказываемое штрафом или обращением в рабство самого укрывателя.

- **Убийство раба:** Убить своего раба можно безнаказанно (это не преступление). Убить чужого раба — нанести ущерб имуществу, возмещается деньгами (цена раба). За особо жестокое убийство раба на глазах публики могут оштрафовать (для вида).
- **Семья:** Рабам не разрешается вступать в брак. Дети рабов — собственность хозяина. Хозяин может разлучать семьи по своему усмотрению.
- **Пища и жильё:** Минимальные стандарты — хозяин обязан кормить и предоставлять кров, иначе раб может ослабнуть и потерять ценность. Но «минимальные» — это баланс между голодом и работоспособностью.
- **Освобождение:** Редко, но возможно по завещанию хозяина или за особые заслуги. Освобождённый раб получает статус «свободного», но часто остаётся привязанным к дому (как клиент). Драконорождённые редко отпускают рабов на волю — это считается слабостью.

6. Отношение разных рас к рабству

| Раса | Отношение | Почему / Исключения |
|---|-----------------------------------|---|
| Драконорождённые (националистичные дома) | Одобрят, практикуют | Рабство — часть «Бремени Порядка». Слабые должны служить сильным. Исключения: Золотая Чешуя официально против, но тайно покупает. |
| Драконорождённые (либеральные дома, Медный, Синий) | Не одобряют, но терпят | Формально рабства нет, но могут использовать рабов для работ, полученных как дань. Не |

| Раса | Отношение | Почему / Исключения |
|--------------------------------|-----------------------------------|--|
| | | развивают рынок. |
| Люди (Альбион, Церковь) | Категорически против | Церковь Девяти Добродетелей считает рабство грехом. В Альбионе рабовладельцев казнят. |
| Люди (Маркграф, Лига) | Против, но закрывают глаза | Официально запрещено, но контрабанда идёт через порты. Местные власти получают взятки. |
| Эльфы | Ненавидят | Эльфы считают рабство осквернением природы. Пойманный работороговец будет убит без суда. |

| Раса | Отношение | Почему / Исключения |
|-----------------|---|---|
| Гномы | Не одобряют, но не вмешиваются | Гномы ценят свободу и труд, но рабство для них невыгодно (раб работает хуже наёмника). |
| Дварфы | Враждебны | В Каз'Аране рабство запрещено. Пленных дварфов выкупают или мстят. |
| Орки | Ненавидят | Орки считают рабство позором. Орк-раб — позор для клана. Орки-рабовладельцы — редкие изгои. |
| Тифлинги | Амбивалентно, торгуют | Тифлинги не гнушаются работорговлей как бизнесом. Сами в рабство редко попадают (из-за полезности как посредников). |

| Раса | Отношение | Почему / Исключения |
|-------------------------|--------------------|---|
| Силлиты | Не понимают | Для силлитов концепция собственности на живые существа чужда. Они не вмешиваются. |
| Нокты | Безразличны | Нокты не используют рабов (им не нужны). Могут покупать для обмена, но редко. |
| Фиифы | Не одобряют | Фиифы ценят свободу полёта. Рабство для них дикость. Торговцев не пускают. |
| Таниши | Против | Таниши имеют строгую иерархию, но не рабство. Слуги — свободные люди. |
| Ледяные исполины | Не понимают | У них нет рабов. Все равны в борьбе за выживание. |

7. Торговля рабами как часть экономики драконорождённых

Для националистичных домов (Красный, Изумрудный, Обсидиановый) рабы — это:

- **Рабочая сила** в шахтах, на плантациях ядовитых растений, в лавовых кузницах.
- **Расходный материал** для алхимических опытов (Изумрудный дом).
- **Живые щиты** и гладиаторы для развлечения (Красный дом).
- **Подарки и дань** между домами (например, партия рабов-людей в обмен на редкие металлы).

Доходы от работорговли составляют до 10-15% ВВП этих домов. Остальное — металлы, яды, дань с других рас.

8. Способы освобождения рабов (для игроков)

Игроки могут столкнуться с рабами и попытаться их освободить. Возможные способы:

- **Выкуп:** Заплатить цену хозяину (или контрабандисту). В некоторых домах это законно.
- **Кража:** Украсть раба и переправить в свободные земли (Альбион, Лига, Когелон). Риск: погоня, охота.
- **Политическое давление:** Обратиться к либеральным драконорождённым (Медный дом, Синий дом) с просьбой вмешаться. Работает редко.
- **Революция:** Поднять восстание рабов. Почти невозможно без поддержки извне.
- **Дипломатический обмен:** Обменять раба на ценного пленника или артефакт.

9. Риски для игроков, связанных с рабством

- Если игроков поймают на территории драконорождённых и сочтут «нарушителями порядка», их могут самих обратить в рабство.
- Помощь беглым рабам резко снижает репутацию у рабовладельческих домов (-20 и более).
- В Альбионе и Силь'Лазур помощь рабам, наоборот, повышает репутацию.
- Контрабанда рабов через порты Лиги может привести к конфликту с местными властями (если не дать взятку).

10. Примеры сценариев с рабством (для ГМ)

1. **Гладиаторская арена в Красном Когте:** Игроков захватывают и заставляют сражаться за свободу. Или они должны освободить важного NPC.

2. **Алхимическая лаборатория Изумрудного Пика:** Рабы используются как подопытные. Игроки должны проникнуть и спасти их, попутно уничтожив запасы ядов.
3. **Караван рабов через Потухшую цепь:** Игроки нападают на конвой, чтобы освободить рабов. Но конвой охраняют наёмники и маги.
4. **Дипломатическая миссия в Золотой Чешуе:** Игроки должны убедить Золотого Эш'кари запретить рабство (почти невозможно, но можно ослабить практику).
5. **Раб-информатор:** Беглый раб из Обсидианового Трона владеет секретами, важными для игроков. Они должны спрятать его и выведать информацию.

Эпоха Предтеч — Время до драконов (условно более 100 000 лет назад)

О происхождении мира известно немного. Древнейшие легенды силлитов и эльфов, а также артефакты, найденные в Пустоши Забытых Душ и Потухшей цепи, свидетельствуют о существовании **цивилизации Предтеч** — расы, обладавшей технологиями, которые со стороны казались магией. Предтечи умели управлять реальностью, перемещать материю, создавать жизнь. Они населяли весь континент (и, возможно, весь мир). Их архитектура — чёрные башни, подземные некрополи, каменные круги — до сих пор встречается в разных уголках Эйрдракоса.

Около 100 000 лет назад между Предтечами произошла **Война на уничтожение**. Они использовали оружие, разрывающее ткань реальности. В результате их цивилизация исчезла, а южное полушарие превратилось в абсолютную пустоту (ныне Южные Пустоши). На севере остались руины, магические аномалии и зачатки жизни, которая начала возрождаться.

Эпоха Драконов — Пришествие (0 год ЭД)

Согласно драконорождённым хроникам и эльфийским преданиям, **Золотой дракон** (Аур’Эсс’Вар) первым материализовался из чистой Праны в центре континента. Его приход сравнивают с рождением бога — он не был создан, он *возник* как воплощение миропорядка. Вскоре за ним явились остальные шесть драконов, каждый из которых связал себя с определённой стихией и местом силы. Они опустились на вершины семи гор, которые с тех пор называются **Семь Пиков**. Драконы стали «якорями», удерживающими Прану в стабильном состоянии; без них мир погрузился бы в хаос.

Первые тысячелетия драконы спали, накапливая силу. Их дыхание, пот, аура насыщали окрестные земли Праной, порождая уникальные экосистемы. Постепенно из магии, смешанной с плотью мира, появились **драконорождённые** — слуги драконов, идеальные посредники между миром смертных и истинными драконами.

Первые века ЭД (1–5000 гг.) — Расцвет драконорождённых

Драконорождённые быстро размножились и осваивали земли вокруг Пиков. Каждый дом (Коготь) формировался вокруг своего дракона-покровителя. В этот период возникли первые города-государства: **Красный Коготь** (у подножия вулкана), **Лазурная Вершина**, **Изумрудный Пик**, **Обсидиановый Трон**, **Золотая Чешуя**, **Медный Утёс**, **Пепельный Лог**. Драконорождённые считали себя венцом творения, а другие расы — лишь гостями или паразитами.

Примерно в 2000 году ЭД драконорождённые впервые столкнулись с **эльфами**, которые уже жили в Великом Лесу Тишины. Эльфы, произошедшие от существ, питавшихся чистой Праной, не признавали власти драконов. Начались затяжные конфликты, но тогда они не переросли в полномасштабную войну.

В 3000 году ЭД появились **первые люди** — кочевники с юга (из регионов, позже ставших Мерцающей Пустыней). Люди были слабы в магии, но плодовиты и изобретательны. Драконорождённые относились к ним как к низшей расе, но использовали как слуг и данников.

Эпоха войн и разделения (5000–8000 гг. ЭД)

Этот период отмечен внутренними конфликтами между домами драконорождённых и войнами с другими расами.

- **5200 г.** — Основание **Каз'Арана** (королевства dwarфов) в горах Край Стойкости. Дварфы, бежавшие от избытка Праны, углубились под землю и создали там самодостаточную цивилизацию.
- **5500 г.** — Первая война между **Изумрудным домом** и **эльфами** из-за вырубки лесов. Эльфы потерпели поражение и отступили в Великий Лес, но не сдались.
- **6000 г.** — **Великое Извержение** вулкана Кха'Заран (на юге). Из пепла и лавы рождаются первые **фиифы** — птицеподобные существа, устойчивые к огню. Фиифы селятся в Пылающих Пиках и признают верховную власть Красного дракона (символически).
- **6500 г.** — Гномы Когелона (равнинные родственники dwarфов) основывают **Когелон** — Город Механизмов. Начинается эпоха торговли между гномами и людьми.
- **7000 г.** — Основание **Силь'Лазур** в глубине Великого Леса Тишины. Эльфы создают город на деревьях, скрытый магией.
- **7200 г.** — **Война Пепла и Корней** между гномами Когелона и эльфами Силь'Лазур из-за богатых залежей серы в Потухшей цепи (тогда ещё цветущем регионе). Война длится 270 лет и заканчивается катастрофой: эльфийское заклинание Проклятия Увядания выходит из-под контроля, уничтожая обе армии и превращая регион в мёртвую пустошь (Потухшая цепь).
- **7500 г.** — Первые контакты людей с **силлитами** в Мерцающей Пустыне. Силлиты нейтральны, начинается редкая торговля стеклом и солью.
- **7800 г.** — На юго-восточных островах (будущая Танишима) люди заключают союз с духами лис и превращаются в расу **таниши**. Женщины получают способность обращаться в лис, мужчины — огромный рост и силу.

Эпоха Империи Семи Когтей (8000–9500 гг. ЭД)

В этот период драконорождённые объединяются под эгидой Золотого дома и создают империю, охватывающую большую часть континента.

- **8000 г.** — **Золотой Эш'кари** (первый из династии) провозглашает создание **Империи Семи Когтей**. Дома формально объединяются, Золотая Чешуя становится столицей. Устанавливается система дани и общеимперских законов.

- **8200 г.** — **Война с дварфами** Каз'Арана. Драконорождённые пытаются подчинить дварфов, но терпят неудачу из-за нехватки Праны под землёй. Заключается мир: дварфы платят небольшую дань, но сохраняют независимость.
- **8500 г.** — Первое упоминание о **ноктах** (сумеречном народе) в хрониках дварфов. Нокты обитают в глубочайших пещерах под всем континентом. Начинается «холодная война» между дварфами и ноктами за подземные территории.
- **8700 г.** — Основание **Маркграфа** людьми как небольшой рыбацкой деревни.
- **9000 г.** — **Объединение оркских кланов** в Великой Клык-Степи. Появляются первые оркские вожди, и орки начинают кочевать и наниматься наёмниками к людям и гномам.
- **9200 г.** — **Первая пороховая алхимическая случайность** в лаборатории людей. Изобретён порох. Начинается «Пороховая лихорадка», но технология ещё примитивна.
- **9500 г.** — Гномы Когелона усовершенствуют порох и создают первые ручные бомбарды. Драконорождённые объявляют порох ересью и начинают уничтожать мастерские.

Эпоха Пороховой революции и современность (9500 г. ЭД – настоящее время)

Последние пятьсот лет — время быстрых изменений, конфликтов и подъёма новых сил.

- **9520 г.** — **Основание Ночного Базара** контрабандистами и тифлингами как чёрного рынка на северо-западе. Город быстро растёт, становясь криминальной столицей.
- **9550 г.** — В Лиге **Прибрежных Городов** подписан первый **Лигийский Пакт**, объединяющий шесть портов в торговую олигархию. Лига начинает конкурировать с Маркграфом.
- **9600 г.** — **Война Красного Когтя с фиифами** (Пакт Пепла). Красные драконорождённые пытаются подчинить фиифов, но те используют свою мобильность и знание вулканов. Заключён мир: фиифы формально признают власть Красного дракона без дани.
- **9650 г.** — **Первое плавание людей к Танишине**. Начинается торговля между таниши и Маркграфом. Сёгун Таниши запрещает порох, но отдельные кланы тайно его закупают.
- **9700 г.** — **Основание Умбра-Тола** как единого государства ноктов под властью первого Молчальника Зул-Тана. Нокты объединяются и усиливают давление на дварфов.
- **9750 г.** — **Похищение Камари Яшиги** (таниши) агентурой Золотого Эш'Кари для экспериментов с Праной. Камари мутирует, получает вторую пару рук и

способность к превращению в лиса (как у женщин). Он сбегает и возвращается на родину, что вызывает конфликт между таниши и драконорождёнными.

- **9800 г.** — В Герцогстве Альбион Церковь Девяти Добродетелей окончательно запрещает порох под страхом смерти. Альбион становится самым консервативным человеческим государством.
- **9850 г.** — **Извержение Матери Огней** (вулкан Кха'Заран) наносит урон Великому Гнезду фиифов. Фиифы отстраиваются, но вулкан продолжает беспокоить.
- **9900 г.** — **Убийство посла Золотого дома в Маркграфе.** Начинается дипломатический кризис между драконорождёнными и людьми. Пороховая контрабанда резко возрастает.
- **9950 г.** — В Пустоши **Забытых Душ** активизируются личи-отступники. Некроманты начинают поднимать армии скелетов, угрожая соседним землям. Создаётся тайный альянс для сдерживания.
- **9980 г.** — **Восстание Тусклой Чешуи** в Изумрудном Пике. Полукровки требуют равных прав. Восстание жестоко подавлено, но Золотой дом начинает пересматривать законы о рабстве.
- **9990 г.** — **Первая успешная охота на дракониду** с использованием ручной бомбарды. Слухи об этом разлетаются по всему миру, вдохновляя охотников на драконов.
- **10000 г. ЭД (настоящее время)** — **Текущий год.** Мир находится в состоянии «Пороховой лихорадки». Драконы всё чаще просыпаются, магия Праны нестабильна, а дома драконорождённых соперничают за влияние. Лига и Маркграф готовятся к возможной войне. Эльфы и дварфы вооружены, но изолированы. Таниши требуют от драконорождённых выдачи виновных в похищении Камари. Фиифы и силлиты сохраняют нейтралитет. Нокты расширяют подземные тоннели. Ледяные исполины голодают из-за изменения климата.

Дополнительные события из патчей (локации, персонажи)

- **Легендарная полуэльфийка-полудраконорождённая Лириэль Острозубая** (возраст ~25 лет) путешествует по миру, охотясь за артефактами.
- **Странствующий рыцарь Мериодас** (Арданец) ненавидит драконорождённых и драконов, уничтожает их поодиночке.
- **Каратас** объединяет бандитские кланы Ночного Базара.
- **Гальдар Убийца Бурь** становится сильнейшим воином Лигарии.
- **Камари Яшига** (мутировавший таниши) возвращается и помогает своему клану.
- **Дом Удовольствий** в Ночном Базаре достигает пика могущества под руководством Матери Ночь.

- Система наркоторговли полностью сформирована: тифлинги контролируют логистику, люди — транспортировку, гномы — производство.

Важные примечания по хронологии

- До 0 года ЭД — эпоха Предтеч (более 100 000 лет назад), о которой почти ничего не известно.
- 0–5000 гг. ЭД — расцвет драконорождённых, появление эльфов, людей, гномов.
- 5000–8000 гг. ЭД — войны, основание Каз'Арана, Когелона, Силь'Лазур, катастрофа в Потухшей цепи, появление фиифов, таниши.
- 8000–9500 гг. ЭД — Империя Семи Когтей, контакты с силлитами, изобретение пороха.
- 9500–10000 гг. ЭД — Пороховая революция, основание Ночного Базара, Лиги, Умбра-Тола, похищение Камари, текущие конфликты.