



Великая книга Сангвиндея



А.В. Лазарян



Артем Витальевич Лазарян

Великая книга Сангвиндея

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=70010401

SelfPub; 2023

Аннотация

В данной книге Вы сможете подробнее узнать о мироздании Сангвиндея, о причинах возникновения тех или иных явлений. На этих страницах вы найдёте описание народов и их культурных обычаев, а также краткое описание самых влиятельных и важных персонажей. Откройте для себя мир Сангвиндей.

Содержание

Основные понятия о мире	5
Государства и фракции	10
Магия Сангвиндея	13
Религии Сангвиндея	16
Деньги и особые материалы	19
Ключевые персонажи	21
Разумные расы Сангвиндея	61
Карта Сангвиндея и его континентов	87

Артем Лазарян

Великая книга Сангвиндея

*Приветствую тебя, мой дорогой читатель!
Прошу тебя, обрати внимание на сей строки, ибо
в них мой тебе наказ и предостережение. На этих
страницах найдёшь ты ответ на все те вопросы,
что видел тот свет. Весь мир Сангвиндея скорей
изучи и ключ к скрытой правде скорей отыщи. Но
должен тебя я скорей предостеречь: ведь ответы
нужны, лишь только созреет вопрос. Советую я
тебе книги прочесть, о храбрых героях и горестях
их. Легенды Сангвиндея изволь изучить, прежде чем
сюда, мой друг, посмотреть.*

Основные понятия о мире

Мир Сангвиндей (примерно от латинского означает «Кровь Божья») – один из бесчисленного множества миров. Включает в себя три континента: Селисайд, Акерон и Орасид, два крупных острова: Либерсула, Сциндуо, а также архипелаг Ангвис. Кроме того, есть несколько небольших островов, таких как Поющий остров. Омывают их воды трёх океанов: океан Бестий, океан Потерянной Благодати и океан Виверн, а также нескольких внешних морей: Харайз, Потерь, Кармора, Слэз.

Селисайд – самый обжитый континент. В Эпоху Древних он претерпел изменения в результате Крушения. Так континент разделился на две части, малую из которых занимает людская раса. Селисайд пережил немало войн, которые раз за разом меняли его облик. Селисайд поделён на несколько регионов: Золотые Равнины, Ничейные Земли, Забытая Пустыня, Великолесье, Манорские горы, Доли и степи Размара.

Остров Либерсула получил своё название от первых людей, пришедших с континента. В основном, это были изгнанники. Получившие свободу и обретшие свой дом, они дали острову соответствующее название. Однако, сам остров малоисследован: лишь область вокруг вольного города Марибо, остальная же часть суши покрыта опасными и непроходимыми джунглями, скрывающими древние постройки и ру-

ины. Осколки являются частями острова Либерсула. Когда то давно, они были с ним нераздельны, но Крушение полностью перекроило вид острова. Сами по себе, эти маленькие островки не были обжиты и не посещались людьми, так как об этих местах среди моряков ходили слухи о проклятых водах, тьме и бесконечной боли, которая ждёт любого, рискнувшего там пройти.

Акерон – древний и покинутый, этот континент был оставлен предками уже знакомых нам народов. Великие сокровища и артефакты цивилизаций прошлого и по сей день покоятся в тамошних руинах. Информация об этом континенте была давно утеряна, ещё в эпоху Древних. Возможно, именно в те времена и был покинут Акерон. Вероятно, опасность, которая заставила его покинуть, по сей день находится там. Акерон, согласно записям предыдущих обитателей и тэнебрисов, поделён на такие регионы, как: Вентонское плато, Западное и Северное побережья, долина Партеррис, лес Дарксильв, равнина Королей, Гладийский Хребет, горы Кальвуса, полуостров Элепфис и Спящие Холмы.

Орæсид – третий по счёту континент Сангвиндея. Изначально информация о нём таинственным образом стёрлась из хроник человечества, хотя именно оттуда приплыли первые люди на Акерон, а затем на Селисайд. На этих землях местами по-прежнему сохранилось рабовладение, которое на законной основе позволяет угнетать слабых. Кроме всего прочего, именно здесь сохранились остатки народа эрмитов

в его истинном обличии, не искажённого скверной Воллану-са. Орасид будто на время просто исчез с Сангвиндеа, чтобы потом вернуться неожиданным открытием. Климат здесь разнится в зависимости от местности. Есть суровое Черногорье, умеренные Внутренние земли, относительно тёплые Восточные, достаточно прохладные Северные и жаркий Фронтир. Конечно же, нельзя забывать про мягкие по климату и плодородные земли Холмогорья.

Архипелаг Ангвис – единственный архипелаг во всём Сангвиндее. Его жители придерживаются изоляции, стремясь сохранить свои порядки и традиции. Природа Ангвиса богата разнообразием. Тропические джунгли и наводнённые рыбой воды кормят обывателей, позволяя им не задумываться о проблемах продовольствия. Тёплый и влажный климат этого архипелага подходит не всем. Местные обитатели потратили много лет, прежде чем привыкнуть к таким условиям.

Остров Сциндуо – у этого острова несколько названий: Расколотый, Обитель виверн, но на всеобщем языке принято величать его именно «Сциндуо». Это и правда обитель виверн – опасных созданий, наделённых крыльями и возможностью летать. В определённый момент их даже пытались приравнять к драконам, однако виверны всё же меньше по размерам и не имеют столь развитого разума. Главная достопримечательность всего острова это, конечно же, одинокая башня-крепость, которую местные народы называют «Раско-

лотая Вершина». Обыватели давно канули в небытие, а вместе с ними и подробности того, как башня получила своё название. Теперь же остров наводнён пресловутыми вивернами и прочими существами, кроме них там никто больше не живёт. Это дикая и неукротимая природа.

Поющий остров – остров, затерянный в океанах, прибежище сирен и гарпий. Здесь возвышается одна единственная гора, богатая залежами драгоценных камней, а в частности: нефрита. Но на сокровища горы никто не желает покуситься в силу её защитников и слухов о проклятье, что настигает каждого ступившего на земли острова.

Крушение – событие, а точнее катастрофа, случившаяся в Эпоху Древних, расколовшая единую сушу на многие части. Упоминания о тех временах затеряны. Лишь верховные чародеи Магостиума долгое время изучали природу этого явления. Однако до сих пор остаётся загадкой: что явилось причиной данному бедствию.

Война Шестого – кровопролитная война, прошедшая в конце Эпохи Раздора. Пять королевств объединились против шестого – Королевства Эрмины. Эрмиты были сильными и нестигаемыми воинами, лучшими в своем деле. Несмотря на маленькую и бедную территорию государства, они смогли создать могущественную военную машину, давшую бой каждому из королевств. Только лишь совместными усилиями, пять королевств смогли одолеть грозного врага и изгнать народ эрмитов обратно в пустыню, запечатав их сте-

ной. Народы королевств окрестили ее Стеной Грехов.

Государства и фракции

Королевство Террадерум (столица Импероль) – люди, один из самых выносливых народов. Они прекрасно приспособиваются практически к любым условиям. Стремление, жажда знаний и самосовершенствования отличают их от остальных рас. Королевством правит король Маркус Второй (Зоркий). Террадерум издревле хорошо ладил с орками Каракаса и гномами Мансордеса.

Королевство Каракас (столица Виридай) – Орки, гоблины, тролли, изначально их считали дикими племенами и даже животными, но впоследствии, они доказали что могут развиваться в технологическом и интеллектуальном плане. Орки – отважные воины и могущественные шаманы, гоблины смышленные инженеры, стремящиеся всегда что-то изобрести. Каракас в союзнических отношениях с Террадерумом. Две расы согласились помогать друг другу в бедах. Именно люди первыми признали орков и их право на самоопределение. Также Каракас поддерживает союз с ауренами, считая их близкими по духу. Правитель – король Торак

Королевство Мансордес (столица Патронтес) – это самое большое королевство, в основном, из-за своего географического положения: большая часть территории Мансордеса занята горами. Гномы крепки и искусны, но многие из них подвержены так называемой «Золотой Скверне». Эта болезнь

извращает сущность не только гномов, но именно на них распространяет большее своё влияние. Мансордес отрицательно относится к оркам и эльфам, нейтрально к ауренам. В основном они торгуют и ведут дела только с людьми. Близость двух королевств благоприятно сказывается на отношениях государств. Правителем является Хакон Сталевар из рода Даргрифов.

Королевство Эльфиниат (столица Фаланиэль) – эльфы всех разновидностей собрались вместе под руководством властителя Лемейса, образовав королевство Эльфиниат. Эльфы предпочитают держаться обособленно от остальных. И только аурены привлекают их в плане альянса. Эта близость основана на религии: обе расы верят в пантеон богов-духов, отвечающих за природные стихии. К людям эльфы относятся нейтрально, почитая их стремление к самосовершенствованию и способность адаптироваться. С гномами и орками ситуация обстоит хуже. В более ранние времена орки нападали на селения эльфов, грабили и убивали, старые обиды и простая неприязнь двух народов. В отношении гномов эльфы считают себя выше, развитие и в принципе лучше во всём. Два народа устроили соревнование длиной в века, чтобы доказать себе и друг другу: кто из них лучше.

Королевство Ауренель (столица Лакус) – аурены изначально жили отдельными дикими племенами. Они никогда не вредили мирным жителям других государств, если их не трогали. Ароксис Смелый собрал ауренов вместе, когда эр-

миты пришли на их земли. Совместно с другими расами, аурены дали отпор захватчикам и организовали королевство.

Дейседес – одновременно название и города и государства. Дейседес был выстроен народами эльфов, гномов, людей, ауренов и троллей, спасшихся с Селисайда в начале войны с Древними. Под чутким руководством короля Ардена Вертала государство стало развиваться, всё прочнее укрепляясь на новом континенте. Ранее на месте города находились руины, оставшиеся от древнего королевства. Повторит ли Дейседес судьбу предшественника или всё-таки сможет устоять под напором времени и врага? Время покажет.

Магия Сангвиндея

Магия крови – самая древняя и опасная в своём роде магия. Её главная суть заключается в крови существ, а используется она в основном в клятвах, которые нельзя нарушить.

Магия разрушения – самая распространённая магия. Все волшебники используют её, хотя бы для личной защиты. Мастера данной школы могут приносить за собой поистине чудовищные разрушения.

Магия иллюзий и изменения – самая недооценённая магия, которая заключается в обмане. Она позволяет изменять свойства предметов и существ, создавать двойников и много другое, затрудняющее жизнь врага и облегчающее вашу собственную.

Магия восстановления – сила этой магии направлена на исцеление ран, как духовных, так и физических. Практически не имеет атакующих заклинаний, но, как показывает практика, в определённых ситуациях может стать для врага опаснее какого-нибудь огненного шара.

Магия друидов – особое искусство, которое пришло от древних эльфов. Эта школа магии доступна только ограниченному кругу существ. Основана на связи с природой и направлена на восстановление баланса между всеми живыми созданиями и окружающим миром. Имеет небольшой арсенал заклинаний, но как атакующих, так и восстанавливаю-

щих, причём весьма могущественных.

Магия света – молодая и необузданная магия, созданная верховным чародеем Дейседеса Даймоном Синдарином и королём Арденом Верталом. Её сила зависит от веры и силы воли воина или мага. Берёт своё начало от силы самого Ардена, ведь была создана с помощью его крови. Чем сильнее он сам, тем сильнее эта магия.

Тёмная магия – растяжимое понятие, используемое при определении заклинаний и ритуалов, имеющих явно негативный окрас. Жертвоприношения, порча, проклятия, извращение и искажение живых существ, поглощение их жизненной энергии, всё это тёмная магия, которой пользуются лишь в крайней необходимости или же мрачные личности.

Магия Тени – никто точно не знает, откуда она возникла, но её использование было замечено в основном магами умбарийского народа. Она предоставляла множество возможностей для своих заклинателей, вопрос оставался лишь в цене такой силы....

Рунная магия и песнопения – дар, которым наделены лишь представители подгорного народа. Руны способны на многое. Их можно наносить на изделия, превращая любую вещь в поистине уникальную. Можно использовать в бою, однако, стоит заметить, боевая магия разрушения в этом плане всё равно выглядит намного эффективнее. Руны могут исцелять, предупреждать о беде и ненастье. Песнопения же используются гномами в основном для ритуалов. Всё де-

ло в том, что в этот момент через гнома-заклинателя напрямую проходят потоки магии, которая может оказаться очень разрушительной.

Религии Сангвиндея

Творец – большинство людей почитает и верит в Творца, как в единое и единственное божественное начало. По их мнению, именно Творец сотворил мир, дал жизнь всем живым существам. Творец оберегал своих созданий, пока однажды одно из них не познало зависть и темные пороки. Оно предало Творца и убило его. Но Творец, будучи богом, не погиб, а вознесся в иную форму бытия. В наказание, он изгнал существо и его сородичей в бездну реальности.

Беллатор – орки и гоблины верят в бога-воина, бога-ремесленника, Единого Беллатора. В соответствии с легендой, Беллатор был обычным орком, ставшим великим воином-кузнецом, отдавшим свою жизнь ради спасения своего народа. После этого он был вознесен элементами и стал святым. Стоит отметить, что орки не отрицают существование других богов, допуская их совместное правление в разных планах бытия.

Торванд Отец Гор – верования гномьего народа строги и предельно ясны: мир, каковым мы его знаем, породил Торванд. Так как значительную часть Селисайда покрывают горы, гномы уверены, что Торванд особое внимание уделил именно их народу. Гномий бог состоял из горных пород, славил кузнечное мастерство и доблесть в бою. Однако, есть и те, кто имеет иную точку зрения насчет данного бога.

Великие Элвенары – все эльфы: снежные, высшие, темные, как один почитают эту группу богов. По их мнению, мир сотворили несколько божеств: Илайна (богиня жизни), Этерус (бог земли), Сернея (богиня воды), Арфалас (бог огня). Эту четверку они называли Великими Элвенарами. В их религии, как и в любой другой существовали и другие божественные, но более мелкие духи.

Вера в Духов природы – аурены почитают духов природы, так называемые элементы всего сущего: вода, огонь, земля, воздух и сама природа. Они даровали им имена: Матура (мать природа), Игверус (огненноликий), Тацунда (тихая волна), Категис (ярость ветра). Аурены верят, что именно эти духи заложили основу мироздания, так как из них и состоит окружающая нас действительность.

Во что верили Эрмиты? Этот вопрос давно стоит ребром в умах ученых и магов Сангвиндея. Эрмиты всегда жили отстраненно. Они торговали с другими расами, но никогда охотно не шли на контакт. А после войны и вообще стали изгнанниками. Великий Кастарамас, известный религиовед из Ширсгарда, считает, что они не поклонялись никаким божественным сущностям. Эрмиты, по его мнению, считали веру в богов признаком отсталости разума. Однако, есть и другие версии.

Великий Абсолют – легенда, покрытая плотным слоем тайн, загадок и древности. Немногие живущие в Сангвиндее знают эту историю. Когда-то давно, когда не было ничего,

лишь сила и пространство, появился он – Абсолют. Никто не скажет точно, как его звали, но до нас дошло именно это имя. Именно рукам Абсолюта принадлежит сотворение практически всех миров и их обитателей во вселенной. Однако, даже будучи наделённым неиссякаемым могуществом, единый Бог не был лишён слабостей. Ими стали его дети, рождённые как отражения его силы. Некоторые из них завидовали отцу и ревновали его к живым существам, поэтому они предали своего родителя и уничтожили. Те же, кто пытался им противостать, навсегда поклялись преследовать убийц, дабы покарать их за преступление. Именно так и появились Древние и Титаны, которые впоследствии разбрелись по многим мирам в своих бесчисленных войнах.

Деньги и особые материалы

Реусы – деньги в Террадеруме. Представляют золотую монету с изображением короля Реуса Основателя.

Ронзы – деньги, используемые в королевствах Каракас и Ауренель. Орки долго не могли принять единую валюту. Только Торак смог убедить орков в важности и необходимости единой монеты. Аурены переняли данные монеты у орков. Так как Аурены и орки живут практически на одной местности, то и материалов на такие деньги у них достаточно. Ронзы представляют собой монету из драконьего стекла, прочного драгоценного металла зеленоватого цвета.

Парксы – золотые монеты, используемые в качестве валюты в Эльфиниате. Представляют собой золотую монету с выгравированным изображением дерева.

Зарксы – вторые по ценности деньги на Селисайде. Дело в том, что они больше, и создаются самыми умелыми чеканщиками гномьего народа. Их увлечение золотом иногда помогает создавать удивительные вещи. Представляет собой золотую монету отборного качества с изображением молота и наковальни.

Щиты – валюта принятая в королевстве Дейседес после победы Защитника. Отсюда и пришло название. Это простые золотые монеты, на которых отчеканен облик Защитника. Единая монета, которая принята всеми.

Виринийская сталь – один из самых прочных сплавов. Секреты его изготовления известны достаточно ограниченному кругу лиц. В основном все они принадлежат ордену Ламинис Мортис. Сплав ценится за свою прочность и долговечность. Характерен черным, как сажа, цветом.

Драконье стекло – прочный, красивый драгоценный металл. Его происхождение до сих пор не полностью понятно народам Пяти Королевств. Он не годится для выплавки оружия и доспехов, потому его используют орки и аурены в качестве материала для чеканки монет. Свойства данного металла изучены не полностью.

Железное дерево – крепкая, словно сталь, но намного легче. Подобные деревья произрастают в Великолесье и везде, где живут высшие эльфы. Из этой древесины изготавливают доспехи для специальных подразделений боевых чародеев эльфийской расы. Если подобная защита встретится у кого-нибудь другого, то, скорее всего, он добыл их незаконным способом.

Ключевые персонажи



Арден – темноволосый юноша с зелёными глазами. Он родился в небольшой деревушке, считай на окраине мира. Начинал как рядовой стражник города Ателар, но со временем, благодаря своим навыкам и харизме, смог пробиться намного выше. Ему пришлось пережить немало лишений, которые, однако, не смогли сломить его, а наоборот, закалили характер. Он не верит в судьбу и считает её выдумкой, за которую можно удобно ухватиться. Вероятно, Арден является последним носителем стиля боя давно ушедших воинов ордена Ламинис Мортис, которые не оставляли после себя живых.



Иворра – девушка-воительница, один из капитанов сводных отрядов стражи прекрасного города Ателара. Светловолосая, всегда полная энергии и оптимизма, она всегда готова прийти на выручку своим товарищам. Вокруг неё полно соблазнов, которые многих людей приводят на кривую дорожку. Но Иворра не унывает, она смело продолжает нести свою службу, стремясь извести преступный мир на улочках Ателара.



Лита – орчица, прекраснее прочих. Зеленоглазая и обворожительная, с тёмными как ночь локонами. Вместе со своим отцом они сыграли важную роль в судьбе города Ателар, будучи простыми кузнецами, сбежавшими из Каракаса из-за насмешек и проблем с торговлей.

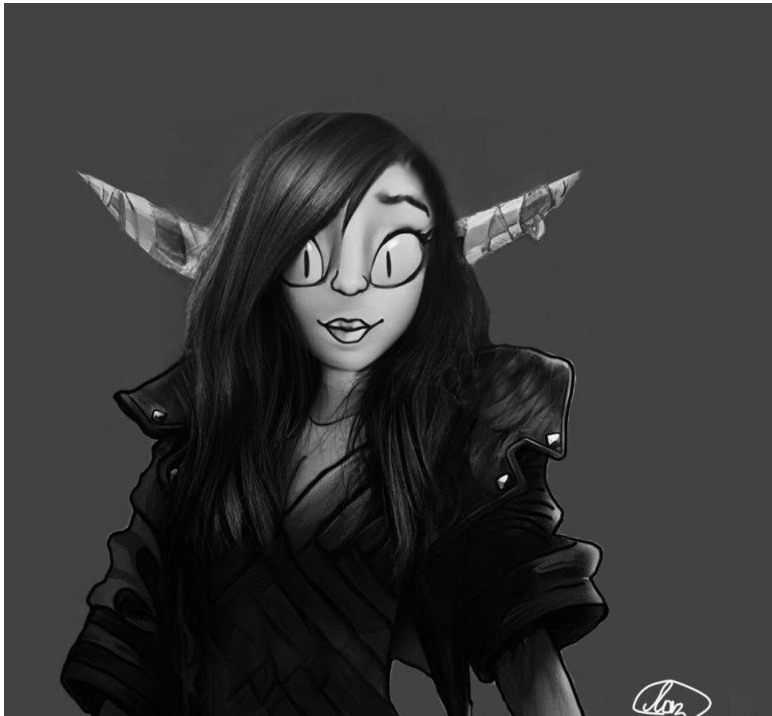


Астелия – молодая эльфийка, излечившая Ардена от магической хвори. У неё русые пышные волосы и зелёные глаза. Она доброжелательна и весела, но когда дело доходит до важности, становится серьёзной. С самого детства Астелия обладала огромным магическим потенциалом, из-за чего родители отправили её в академию волшебства, где юная осо-

ба практиковала школу восстановления и исцеления, а также пробовала себя в изготовлении лекарств. Её жизнь круто повернулась, когда погибли родители. Из всех родных у Астелии остался лишь брат, который окружил её через-чур сильной заботой. Вскоре девушка стала мечтать о приключении, о возможности применить свои умения на благо мира.



Морадин – могучий гном-воитель. Ему бы следовало дать прозвище «Огнебород» за густые и рыжие волосы. У Морадина голубые глаза, что довольно таки редко для представителей гномьей расы. Он происходит из знатного рода Бирутреймов, которые в лучшие времена имела большой вес среди знати Мансордеса. Когда дух Воллануса овладел его братом, Морадину пришлось бежать из столицы. После этого он долгое время занимался самой разной работой, стараясь заработать на средства для мести. Вечно ворчащий, но добрый и общительный гном всегда поддерживает своих друзей и не страшится указывать им, где они поступают неправильно.



Рейзи – для друзей она просто Рей. Весёлая, ловкая и хитрая, она быстро прижилась в отряде Ардена и стала близкой подругой Астелии. Умело обращается с луком и кинжалами. Она может незаметно проникнуть в тыл врага и посеять панику. До встречи с Арденом, она занималась разного рода работой: охота, выслеживание, поиск украденных вещей. Пыталась как-то устроить свою жизнь. Долгое время, после

расставания с Икардасом, ей приходилось выживать в одиночку, в выжженных пустошах Каракаса. Это испытание закалило её характер и волю, а также предоставило в пользование новые навыки.



Икардас – таинственный незнакомец из темниц Имперо-

ля. Он долгое время не помнил своего прошлого, постепенно узнавая себя заново. Икардас имеет два рога на голове, его кожа синего или, скорее, бледно-фиолетового цвета, глаза желтые с вертикальными зрачками, кроме этого, их четыре. В остальном Икардас ничем не отличается от человека. Долгое время ему приходилось путешествовать в накидке, дабы скрыть свою природу. Только у него, даже среди своего народа, есть удивительная способность мгновенно перемещаться в пространстве. Это особенность его рода, корни которого затеряны где-то в бесконечных войнах умбарийцев. Сам Икардас не особо общителен, скрытен, но в глубине души он добряк. Чувствует огромную ответственность за свой народ, пытался поднять восстание и свергнуть тиранов, которые держат своих же в рабстве. К сожалению, всё окончилось плачевно, после чего он был низвергнут в Сангвиндей.



Бриск – оставшийся без родных в самый разгар вторжения, ауренский парень с огромным ожогом на половину лица, просил магистра ордена Порядка взять его в свой отряд. Помня об обещании, данном умирающему воину, Арден принял мальчишку и стал тренировать его. Бриск имеет фиолетовые глаза, вполне обычные для его народа, длинные уши и черные как сажа волосы. Долгое время он держал в

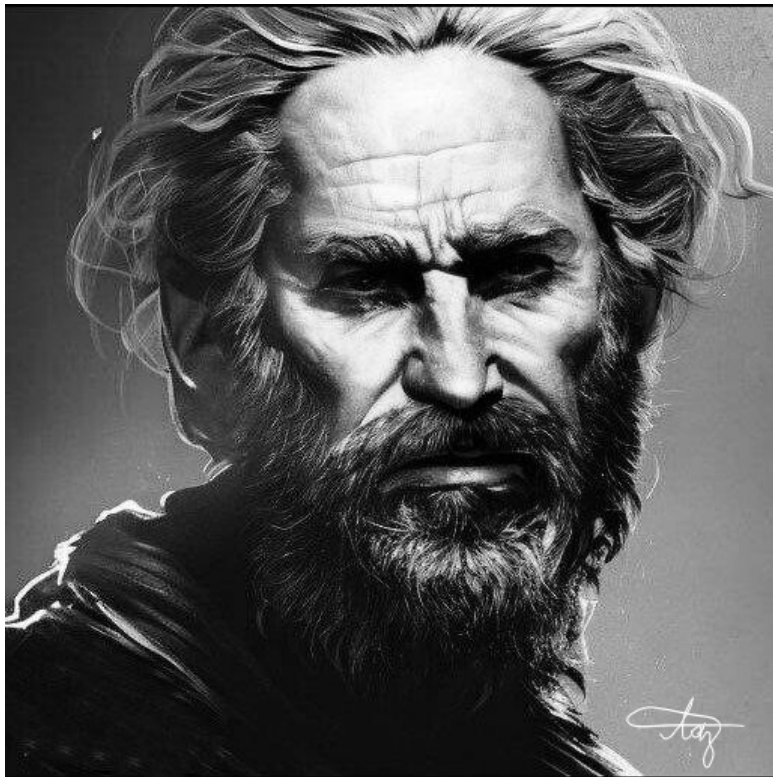
себе злость и гнев, тяжело переживая смерть сначала матери, а затем и отца. Но, благодаря поддержке Ардена и беседой с Сазносом, он смог найти подобие покоя в своей душе. Однако, для него приключение только начинается.

Мёртвый король – некогда он правил «последними» эрмитами. Король допустил ошибку и с честью принял наказание за него, до последнего стремясь вернуть эрмитам прежнюю жизнь. Но благие стремление иногда могут привести к дурным последствиям: пав жертвой обмана и предательства Воллануса, король стал всего лишь самым сильным слугой павшего жреца.



Варкас – генерал, сначала войск Террадерума, затем орден на Порядка. Признанный военный гений, тактик, стратег. На его счету сотни выигранных сражений. Находясь в довольно почтенном возрасте, Варкас всё же сохраняет отличную физическую форму. Врываясь в гущу сражения, он орудует огромным молотом и носит тяжелые доспехи. Солдаты уважают его и ценят в первую очередь за человеческое отношение. Генерал всегда помнит, с чего он начинал и старается в первую очередь сохранить своих людей.

Волланус Пропет – великий жрец эрмитов, приведший свой народ к падению. Никто уже и не вспомнит, как он выглядел в прежнее время, но сейчас это ужасное существо, отдалённо напоминающее эрмита. Он носит одеяния жреца, которые практически полностью истлели. Его глаза пылали синим пламенем, предупреждая о могуществе, которое обрёл жрец. Откуда такая сила у него и стоит ли за этим что-то большее? Одно известно точно: своей жадной мести он окончательно уничтожил наследие своей расы и обрёл их всех на судьбу безвольных марионеток.



Даймон – внук великого волшебника Синдориуса Светозара. Услышав о его гибели, он поднял на уши весь Магостим из-за нежелания архимага помогать Ардену в войне. Он очень способный маг, способный на лету разгадывать тайны. Выше всего ценит знания, он не упустит шанса открыть что-то новое. Организовал новую гильдию магов, подотчётную

ордену, где маги могут применить свою силу на благо мира.

Примортур Серый – тёмный дух, принц Некроминиона, мира смерти и отчаяния. Долгие века он был заточен в эльфийском могильнике на острове Камень Судьбы, но был освобождён, когда отряд Ардена пытался вернуть душу королю Маркусу. Изначально предстал в обличье некоего дракониды, ещё одной расы, неизвестной людям Сангвиндея. Затем сбросил его и завладел телом короля. Это способность менять «оболочки», которой обладают самые могущественные из расы тёмных духов Хабиров. Примортур устроил хаос в королевстве Террадерум, убив его жителей и вернув их в форме лишённых воли ходячих трупов.



Оберон – один из немногих представителей расы Древней, мистических заступников природы Сангвиндея. Встреча с ним чуть было не обернулась бедой, но Арден смог вовремя достучаться до Оберона и убедить того, что они не враги. После этого Оберон пошёл на жертву, отдавая деревья под сруб для строительства кораблей, но он понимал, что это необходимо для спасения тех же самых живых существ в лице народов Селисайда.

Странник – ещё один представитель расы Древних. Однако он не стремится уничтожать и поработать. Вместо этого, Странник просто путешествует по разным мирам, собирая легенды, сказания, фольклор, в общем, разного рода информацию. Из всех своих братьев ненавидит больше всего Демлира, но, к сожалению, он намного слабее него.



Нотарол Равиджетти – когда то он был человеком, советником нескольких избираемых королей. Кроме прочего,

он был магом, но теперь от Нотарола остался лишь скелет, жизнь в котором поддерживает неведомая магия. По его рассказам, к такому существованию его привело стремление к вечной жизни. При жизни он был темнокожим, статным человеком, отлично владеющим рапирой. Однако его самой выделяющей чертой была манера речи и аристократичные манеры.

Саэнос – он имеет два обличия: в истинном он красный дракон, испытывающий волю существ, а в другом представляется человеком. Во второй форме Саэнос имеет черные волосы, довольно молодую внешность и густую щетину. Отличает его от обычного человека то, что местами его кожа покрыта драконьей чешуёй. Этот дракон по натуре своей исследователь. Его манит всё новое, всегда так и тянет заглянуть за горизонт.



Демлир – тот, кого люди считали своим божеством Твор-

цом, на самом деле любил разрушения и хаос. Он уничтожал целые миры, пожирал жизненную силу их обитателей, становясь от этого сильнее. Даже другие Древние, побаивались его. Он подчинил себе расу умбарийцев, заставив их вторгаться в другие миры и создавать плацдарм для прохода. К сожалению, против Древних не было оружия, что позволяло им бесчинствовать в огромном множестве миров. Он был похож на ходячую гору, по которой текла лава. Глаза горели ярким пламенем, а голову украшали две пары черных рогов. Кожа выглядела так, словно состояла сплошь из камня.



Регима – женщина-змея, дочь одного из Древних. Она подчинила себе отколовшиеся ветви эльфийского народа и заставила считать себя богиней. Её тело покрывала чешуя и плавники, словно у рыбы, а язык был раздвоенной формы. Весьма искусно она владела двухклинковым мечом.



Рэмул – старый Титан из металла, камня и лавы. Он страж всего, что кроется в недрах гор Гладийского хребта. Величайший кузнец Сангвиндея, ведь в его распоряжении сила его отца – Абсолюта. Он единственный из всех своих собратьев сохранил рассудок. Именно он понял, что время на исходе и мирам нужен новый защитник. Когда то давно он до-

пустил ошибку, повлекшую изменения глобального масштаба во всех мирах.

Церсея – девушка из народа тэнебрисов. Обладает утончёнными чертами своего народа, пепельными волосами и карими глазами. Будучи наделённой огромным магическим потенциалом, она сбежала от своих консервативно настроенных сородичей, чтобы увидеть мир за пределами пещер и научиться чему-нибудь новому.

Зенон – родной сын Ардена и Астелии. Он унаследовал от матери цвет волос, доброту и её огромный магический потенциал, а от отца черты лица, характер и невероятно великую силу. Из-за этого многие в королевстве стали называть его «Божественный наследник», подчеркивая происхождение Зенона. Чем старше он становится, тем отчётливее у него проявляются таинственные символы, в виде узоров, украшающих его лицо и тело. После ухода отца Зенон занял трон и стал править королевством Дейседес, как молодой, но смелый и отважный король.



Люция – приёмная дочь Ардена и Астелии. Её настоящие родители: Икардас и Рейзи, отчего девочка стала выглядеть по особенному. Переняв рога и цвет глаз от отца, а от матери характер с некоторыми чертами внешности, Люция, при всём этом, была не похожа на всех. Синеватые оттенки кожи, жёлтые глаза с кошачьими зрачками. Она выросла в ко-

ролевской семье, опекаемая Защитником, часть силы которого передалась и ей, непонятно только каким образом. Она добра, но весьма неусидчива и вспыльчива. Со временем она превратилась в прекрасную леди, обладающую своим уникальным магическим даром.



Харигон Фартер – когда то он был могущественным чаро-

деем. Странствовал по миру в поисках знаний, изучал культуры. Но однажды Харигон исчез на несколько десятков лет. О нём все забыли, упоминания сгорели в пожарах, а истоки были утеряны навсегда. Но что-то случилось, и Фартер вернулся. Искажённый, переполненный ненавистью и злобой, но наделённый невероятной мощью тёмной магии. Его лысый череп и лицо украсили странные чёрные отметины, глаза приобрели вид тёмной бездонной пропасти. Мертвецки-бледная кожа и нездорово-алые губы, застывшие в вечной зловещей ухмылке, вселяют страх в сердца тех, кого угрозило встретиться с ним. Он носит тёмную робу с наплечниками и лёгким нагрудником из виринийской стали.



Лафитаил Урлан – эльф, уроженец Фаланиэля, что прожил не так много, сколько успел познать. Лафитаил всегда придерживается своей линии во всём. Ему важна выгода, что может поиметь от того или иного действия. Он превосходный тактик и великолепный стратег, но привычки и характер сделали его тёмной личностью в глазах окружающих. А как-то вам будет общаться с человеком, зная, что тот предпочитает за завтраком выпить бокальчик не вина, нет, крови,

в основном, других людей. Но он не вампир, просто считает, что так получает силу поверженных. Отправной точкой в его истории стало изучение тёмных искусств, в чём он весьма преуспел. Бледная кожа, красные глаза, соответствующие его кроваво-чёрным волосам, усам и бороде. Предпочитает одеваться роскошно: в алый камзол и светлую мантию.



Садир Мейхов – когда-то давно этот человек был старостой небольшой процветающей деревушки в Спящих Холмах. Его кроткий нрав и нелюдимость скрывали болезненные привычки и огромные амбиции. Недостаток воспитания и вседозволенность привели к тому, что подросток Садир пристрастился к тёмным искусствам, поеданию человеческой плоти и некрофилии. С позором его тайны были обнаружены, но Мейхову удалось бежать, после чего он таинственно исчез на долгие года. Внешность его как раз под стать свершениям. Бледная кожа, пожелтевшие белки глаз, в центре которых кислотно-зелёные хрусталики. Зубы превратились в острые подобия клыков, а дёсна просели, создавая большой провал между каждым желтеющим зубом. Жиллистая шея и грубая кожа в купе с седой бородой говорят о быстром старении, но пусть вас не обманывает его вид: этот человек очень опасен.



Спайр Локтар – один из первых паладинов, которых обучал сам Защитник. Спайр всегда был не таким как все. Он орк, но отнюдь не настолько свирепый, как его соплеменники. Благородней него ещё стоит поискать. Верный своему долгу и сюзерену, Локтар множество раз рисковал собственной жизнью и без сомнения готов сделать это снова. У него заурядная внешность, отличающаяся от подавляющей части

орков причёской.



Реджилус – без прошлого и без будущего, этот огненно-ликий гость из иных миров вызывает спорные эмоции. Его взгляды и манера общения может отторгнуть любого, но за всем этим скрывается боль и пустота. Пустота, вызванная забвением. Он не знает ничего: кем он был, что делал. Единственным воспоминание остаются холодные стены темниц

Некроминиона.



Яра Нерим – молодая авантюристка, маг-недоучка. Яра в детстве перенесла тяжёлую травму: лишилась родителей и угодила в рабство. Годы проведённые в лагерях ожесточили её сердце, она стала меньше доверять всем без исключения.

После спасения из рабства Яра долгое время приходила в себя, прежде чем вступить в ряды гильдии. У неё каштановые кудрявые волосы, сапфировые глаза и весьма выразительная родинка на щеке. Аккуратные точёные черты лица прекрасно гармонируют со смуглой кожей.



Карим Келенор – глава гильдии авантюристов, что распо-

ложена в городе Дейседес. Карим относится к народу тэне-брисов, всё детство он провёл под мрачными сводами пещер. Его непомерная тяга к приключениям и опасностям позволили ему обратить на себя взор лордов. Характер у Карим сложный: с одной стороны он добрый и заботливый, особенно когда речь заходит о его подопечных, с другой стороны может показаться алчным и властолюбивым.

Разумные расы Сангвиндея



Люди – с самого начала люди лучше всех адаптировались к любым условиям Сангвиндея. Они быстро увеличивали

свою популяцию и расселялись по миру. Несмотря на отставание практически во всём от остальных рас, человечество оставалось грозной силой благодаря своей могучей воле и единству, которое торжествовало в момент общей беды. Нет такого континента, где бы ни побывала нога представителя человеческой расы. Однако человеческая раса не монолитна, как может показаться сначала. Среди людей есть смуглые морулусы, снежно-белые нивеусы, светлокожие альбасиане, которых больше всего. Когда-то давно значения этих названия были известны каждому, но теперь это лишь способ поделить человечество по внешним признакам и предрасположенностям к ремеслу. Морулусы являют из себя отменных мореходов, в то время как нивеусы представляют истинный пример прилежных писарей и учёных мужей и в основном занимаются ремеслом, требующим усидчивости и внимательности. Альбасиане хорошо управляют с плугом, молотом и мечом, что позволило им быстро разрастись и занять огромные территории. Отличительным признаком является то, что все они хорошо уживаются друг с другом, несмотря на внешние различия.



Орки – если сравнить всех существ по свирепости, то на первом месте окажутся орки. Но они не стали безумными

дикарями, которых заботят лишь примитивные потребности. Вместо этого, орочий народ выбрал путь развития и эволюции. Объединившись с гоблинами, они создали могучую цивилизацию, в техническом плане уступающую разве что гномам. Сменив агрессию на принятие, они смогли развить свою культуру и жить мирно с большинством рас Сангвиндея. Орки живут традиционным укладом. Телосложением и ростом орки не сильно, но превосходят людей, эльфов, гномов и ауренов. В силе с ними могут потягаться разве что гномы. С диких времён у орков сохранилось строение нижней челюсти, при которой два нижних клыка всегда вырастают больше остальных и выглядывают наружу. Цвет кожи варьируется от болотистого до серого. Уши бывают как заострённой формы, так и округлой. Случается так, что в семье может родиться ребёнок, который будет гораздо больше и сильнее остальных. Такие дети вырастают в самых больших и свирепых орков, которых называют «Пуэр Тон» – дитя грома, или «берсеркер» для всех остальных рас. Чаще всего эти орки дичают и покидают цивилизованные селения, вливаясь в банды диких орков.



Гоблины – пучеглазые маленькие гуманоиды с острыми длинными ушами и крючковатыми носами, хитрые, ловкие и весьма умные, меньшие братья орков хорошо разбираются в науке и алхимии. Пожалуй, это единственная раса, способная тягаться с техническим гением гномов. Из них получаются хорошие следопыты, а также воры, чем многие, к сожалению, и промышляют. Но не всегда жизнь маленького народа была легка. Случались моменты, когда их существование висело на волоске. Лишь объединившись с могучими орками, гоблины смогли получить необходимую защиту и продолжили работать на благо новообразованного королевства.



Гномы – низкорослые, крепкие и сильные, гномы отнюдь не были обделены и острым разумом. Многие великие изобретения принадлежат рукам их мастеров. Из-за суровой жизни и погодных условий родины, воины этой расы невероятно сильны и живучи. Армия гномов всегда была грозной боевой машиной, способной повернуть ход сражения в свою поль-

зу, даже если силы врага превосходили их. Отличительно и то, что представители женского пола этой расы выше, чем мужчины. Но как всегда, есть и обратная сторона медали. То ли злая шутка, то ли злой рок, наградил их расу болезнью. Её смысл заключался в сильной жажде золота и богатства, отсюда и название «Золотая лихорадка». Под её влиянием, гномы становились агрессивны и приносили вред всем окружающим. Ученые всего Сангвиндея пытаются разобраться в этой проблеме, найти источник заболевания и способ его устранения. У гномов особое отношение к магии. Они одни из немногих обладают способностями к самым удивительным видам магии. Это песнопения и руны. Песнопения, иначе «Каандирог», позволяют гномам пропустить потоки магии через себя напрямую, но применяется это исключительно в обрядах и ритуалах. А вот руны наоборот получили широкое распространение. С помощью рун великие ремесленники подгорного народа придают своим изделиями особые свойства, делая поистине уникальными.

Особый интерес представляют города гномов, которые издревле выстраивались в горах. Самая верхняя часть была предназначена под рынки и купеческие гильдии, там гномы позволяли чужакам продавать свои товары и покупать изделия подгорного народа. Ниже шли жилые кварталы, казармы, крепости, тронный зал, сокровищницы и прочее. Каждый слой уходил всё глубже в гору.



Эльфы – благородная раса эльфов начала расселяться по миру раньше остальных. Существует множество разновидностей этого народа: тёмные, высшие, морские.... К сожалению, не все они смогли преодолеть тяготы времён. Некоторые из них откололись от общины и со временем деградировали в чудовищ, преследующих морские суда в океане Бестий. Те, кто сохранил рассудок, поклялись хранить свои традиции и заветы предков. Их народ живет консервативно. Они выбрали путь единения с природой и подарили Сангвиндею друидов. Их знания разнеслись по миру, стремясь установить баланс и научить разумных существ жить, не вредя окружающему миру. Но не стоит недооценивать их боевые и ремесленные навыки. Они единственные, кто может создать сплавы и оружие, которое ни в чём не будет уступать гномьей стали. Их умения разбираться на местности и тактика ведения боя делает их хорошим подспорьем для тех, кто решит покуситься на Эльфиниат. Эльфы прирождённые целители и следопыты, одни из самых сложных техник боя созданы именно этим народом.



Аурены – сравнительно молодая раса. Раньше они были

лишь дикарями с примитивным общением и мышлением. Но с помощью эльфов и орков, Аурены смогли построить своё собственное общество. Многие черты они переняли у дружественных народов, стараясь внести что-то и своё. Из них получаются умелые маги и следопыты. Аурены предпочитают не вести войны и не конфликтовать. Это мирный народ, но в момент нужды им хватит сил для борьбы за свою свободу и жизнь. Внешне аурены представляют нечто между зайцем и человеком. Их ноги отличаются иным строением, похожим на козлиные или, опять же, заячьи. Лицо у особей женского и мужского пола имеют абсолютно разные черты и сходятся лишь в одном: глаза. Глаза ауренов одноцветные и сплошные. Что не позволяет различить радужку и хрусталик. Если женщины больше походят на людей, то мужчины имеют ряд признаков относящих их больше к животным. Плоский широкий нос, плавно переходящий в лоб и заканчивающийся чёрным кончиком. Уши отличаются продолговатой заострённой формой, но не как у эльфов или тэнебрисов, а как у самых простых зайцев.



Handwritten signature

Эрмиты – некогда могущественная раса волшебников и воинов, а ныне лишь жалкая тень своего бывшего величия. Эрмиты обладали таким знанием, что были неподвластны остальным народам Сангвиндея. Они развязали кровопролитную войну и смертельным вихрем пронеслись по континенту Селисайд. Их силы были отброшены, и великая раса стала изгоями, живущими в пустыне. Эрмиты во многом похожи на людей, однако имеют ряд признаков, отличающих от всех рас Сангвиндея. Кожа их имеет синеватые оттенки и практически всегда шершавая на ощупь. У эрмитов две пары рук (нужно отметить, что «искажённые» или «исчадия», будучи магически осквернёнными эрмитами, лишались второй пары рук, что также затрудняло их идентификацию), отсутствует нос. Функцию дыхания выполняют поры, расположенные на шее и защищённые небольшими костными пластинами. У большей части эрмитов волосы белого цвета, но бывают и исключения. Глаза, как и ауренов, лишены деления на белок и хрусталик.



Умбарийцы – выходцы из другого мира, сгинувшего в огне войны, отличаются агрессивным характером. Нет точной

информации о том, как выглядел и назывался их изначальный мир. Их магия неизвестна народам Пяти Королевств. В какой-то момент своего существования умбарийцы разделились в социальном плане на две категории: воинов-правителей и рабов. Демлир, один из Древних, подчинил этот народ и, судя по всему, даровал некую силу. Они представляют собой высоких человекоподобных существ разных типов телосложения, кожа их тёмного или глубокого пурпурного цвета. Имеют две пары глаз, как правило, желтого цвета с вертикальными, как у кошки, зрачками, а также рога самых разных форм и размеров. В остальном, они очень сильно похожи на людей.

Драконы – было время, когда драконы населяли все миры, кроме разве что Некроминиона. Самых разных размеров и видов, они обладали разумом. Не все, конечно, но драконы обладали способностью к речи и безграничной мудростью. Драконы настолько могущественны, что могут, как и Древние, перемещаться между мирами. Воспользовавшись данной способностью, они однажды просто исчезли из Сангвиндея, оставив этот мир простым смертным. Интересной особенностью драконов является и способность принимать второй облик, который они выбирают при достижении зрелости и прохождении обряда инициации. Облик помогает им свободно перемещаться в мирах смертных, вступать в связи с женщинами или мужчинами иных народов, из-за чего на свет появляются порой весьма необычные полукровки. Од-

нако сами драконы редко признают таких детей, обрекая их на жизнь в изгнании, ибо межвидовые связи находятся под строжайшим запретом.



Хабиры – мерзкие, отвратительные духи, населяющие мифический Некроминион, мир смерти и отчаяния. Достоверно известно мало о них. Самые могущественные представители обладают способностью похищать тела своих жертв, навсегда приобретая способности и навыки «оболочки». Это делает их самыми незаметными существами, которые могут беспрепятственно жить с тобой рядом, пока однажды не уничтожат целый город. Их непомерная жажда власти и доминирования может конкурировать даже с самими Древними. Так как путь из Некроминиона в другие миры закрыт, им приходится вечно воевать друг с другом.

Оборотни – пока что точно не известно, как именно появились первые оборотни, но с уверенностью можно сказать, что они весьма умело скрывали свою существование. Ровно до встречи с Арденом в 1059 году эпохи Рассвета. Тогда и произошёл первый контакт с представителями данной расы, известными как Вервольфы. Каждый отдельный вид оборотней берёт что-то своё от родственного зверя, в первую очередь – его внешние характеристики. Стать оборотнем легко: стоит лишь получить укус от такого существа. Царапины и порезы не так страшны в этом плане. Несмотря на звериную натуру, многие представители данной расы умеют говорить, и даже имеют собственную культуру, однако вынуждены жить в тени.

Вампиры – являются ли вампиры отдельной расой или

просто последствием болезни? Не понятно. Каждый считает по-своему. Но это не отменяет того факта, что эти кровососущие создания, жаждущие власти над всем живым, долгое время успешно скрывались от любопытных глаз обывателей, прекрасно сливаясь с ночным окружением. Много веков их естественными врагами оставались лишь оборотни, но теперь, когда смертные уже находятся на пороге открытия... Жертва очень скоро может превратиться в охотника. Вампиром может стать представитель любой расы, кроме эрмитов. Чтобы превратиться необходимо желание того, кто тебя покусал. Так вампиры и вербуют в свои ряды «достойных» адептов. Высшие владыки вампирского рода ведут сверхскрытый образ жизни, хотя и остаются одними из самых опасных существ.



Тролли – высокие (от трёх до пяти метров), крепко сложенные бугаи. Кожа их преимущественно серого, каменистого оттенка. На руках и ногах по три больших пальца, вполне позволяющим им держать свой вес. Эти здоровяки населяли горы Селисайда ещё с древних времён, но считались не более чем дикими животными, стремящимися перекусить гномом, человеком или иным существом. Однако, вождь Карук, задался целью объединить дикие племена и создать цивилизацию. Он обучил троллей общему языку, отбил у них желание поедать представителей других народов, и установил контакт с магистром ордена Порядка. С этих пор тролли стали считаться полноценной расой. Они явно отстают в интеллекте, но преобладают в силе. Способны творить самую простую предметную магию. Тролли очень прожорливы и доверчивы, но в остальном это прирождённые воины или даже ходячие осадные машины.

Титаны – раса великанов, чья сущность заключена в самих стихиях. Очень сильно они напоминают Элвенаров, которых в качестве божеств почитали эльфы. Титаны являются первыми детьми Великого Абсолюта и сторонниками его возрождения. Многие из них верят, что если пожать всю жизнь, созданную их отцом, получится вернуть его из небытия.

Древние – разумная раса могущественных существ, являющихся смертным в разные времена в разных абстракт-

ных обличьях. Они могут повелевать отдельными явлениями и законами мира, что позволило им внушить обездоленным народам Сангвиндея мысль о своём божественном происхождении боги. Так и появились известные Творец, Торванд, Беллатор, Элевенары и прочие. Большинство из них жаждет столкнуть созданий слабее и наблюдать за тем, как они убивают друг друга. Для них наш мир просто арена, где они устраивают свои кровавые представления. Однако есть и те, кто старается заботиться о слабых.



Тэнебрисы – кто бы мог подумать, но существа, похожие на эльфов, которых обнаружили королевские разведчики, оказались совершенно другой расой. Эти существа отличались тёмными тонами кожи и преимущественно светлыми волосами, а также куда более острыми чертами лица и большими глазами. Они предпочитали жить в пещерах, скрывая свою цивилизацию от любопытных. У них отлично развито зрение, позволяющее находить путь даже в самых тёмных уголках Акерона. Отличительно то, что тэнебрисы были, вероятно, единственным народом, которые смогли мирно сосуществовать с Титанами и даже стали их подопечными. К сожалению, изначальная культура тэнебрисов была безнадежно утеряна. Лишь какие-то жалкие обрывки дошли до этих времён. Служение Титанам привело тэнебрисов к неизбежной деградации. Они перебрались в пещеры, хотя раньше занимали половину континента Акерон.

