

ЦВЕНН

ИСТОРИЯ И УСТРОЙСТВО МИРА

Родион Медведев

Цвенн. История и устройство мира

«Автор»

2026

Медведев Р.

Цвенн. История и устройство мира / Р. Медведев — «Автор»,
2026

Цвенн — мир, где цивилизация соседствует с дикой природой, магией и древними тайнами. Перед вами путеводитель по миру, разделённому между великими державами, многочисленными народами и расами. Здесь находятся огромные города и затерянные поселения, бескрайние леса и горные хребты, морские пути и парящие Небесные Земли. В книге собраны сведения о государствах и городах, расах и народах, магии и артефактах, кристаллах, религиях и богах, растениях и существах, населяющих Цвенн. Здесь можно узнать о великих империях и древних кланах, торговых путях и опасных землях, редких созданиях и растениях, способных оказаться смертельнее чудовищ. Цвенн огромен. И это лишь попытка описать то, что удалось узнать о нём.

© Медведев Р., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Мир	5
Расы	7
Конец ознакомительного фрагмента.	8

Цвенн. История и устройство мира

Мир



Цвенн — мир, разделённый океанами на несколько континентов. На трёх из них расположены самые могущественные государства, чьи флоты, экономика, дипломатия и магия определяют судьбы всего мира.

Это — **Валморианская Империя**, **Правление Синтрилгов** и **Кровный Совет**.

Каждое из этих государств находится на отдельном континенте. Вокруг них, на островах и окраинных землях, существует множество малых стран, королевств и вольных городов. Однако все они — в большей или меньшей степени — зависят от политики трёх гигантов.

Континенты и их устройство

Кейнр Рас — континент Валморианской Империи. Доминирующая раса — люди. Именно они занимают ключевые посты при королевском дворе, в армии, канцелярии и гильдиях.

Кейнр Рей — континент Правления Синтрилгов. Государство построили тёмные эльфы, представители этой расы являются правящей семьёй монархов.

Кейпр Нот — континент Кровного Совета, где доминирующая раса — риффи. Людям здесь жить запрещено. Исключение делается лишь для краткосрочной стоянки кораблей (на ограниченное количество дней) и для высших чинов других государств — дипломатов, послов и особо важных гостей по специальному разрешению.

Достижение могущества

Мир знает о Драконьих Крестах — островах, где обитают драконы. Морские пути, пролегающие рядом с ними, смертельно опасны. Караваны и флоты многих стран не желают рисковать, пытаясь пройти через эти воды. Три великих государства поступили иначе. Ценой огромных усилий они проложили безопасные маршруты в обход Драконьих Крестов, основав самые богатые и процветающие города вдали от опасных зон. Контроль над этими путями дал им монополию на торговлю и невиданное богатство.

Как строились империи

Ни одна из трёх держав не достигла величия мирным путём: войны, экономическая экспансия, подчинение, вытеснение или ассимилирование соседних народов. Там, где политическое давление или подкуп не работали, в ход шли мечи и магия.

Расы

Люди, многочисленные и властные, ведут начало с континента Арфей. Их род стал доминирующим: представители людской крови сидят на троне Валморианской Империи.



На востоке империи живут **орки**— прирождённые кузнецы и воины, чья культура сплетена с железом и огнём. Их род берёт начало в самом Кейнр Расе. Но история неохотно помнит, как племена орков вытеснили с их изначальных земель, и это изгнание часто порождало кровавые конфликты с другими провинциями.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.