

18+

Книга Судьбы: Хроники

Гюнтер Виктор Владимирович



Виктор Гюнтер

Книга Судьбы: Хроники

«Издательские решения»

Гюнтер В. В.

Книга Судьбы: Хроники / В. В. Гюнтер — «Издательские решения»,

«Книга Судьбы: Хроники» — первая редакция лора моей вселенной «Книга Судьбы». На страницах этой книги раскрывается мир Теранны: его история, народы и государства, древние цивилизации, культуры, магия и события, определившие судьбы целых эпох. Это путеводитель по основам вселенной, её законам, тайнам и прошлому, который будет дополняться и расширяться по мере развития цикла.

© Гюнтер В. В.

© Издательские решения

Содержание

Глава 1. Мир Судьбы	7
Глава 2. Система Адам	9
Планета Лаврас	10
Планета Саларан	11
Планета Теранна	12
Планета Эдэрнис	13
Солнце Гелиос	14
Солнце Зернис	15
Основные спутники планет	16
Миры Закулисья	18
Обитель Высших	19
Край Скверны	20
Бездна	21
Край Пустоты	22
Глава 3. Планета Теранна	23
Континент Эврас	24
Южные земли	25
Дикие земли	26
Северные земли	27
Морозные земли	28
Острова Тумана и Костей	29
Центральные острова	30
Остров Одинокой Горы	31
Остров Волков	32
Серебряный остров	33
Остров Чайки	34
Остров Камня	35
Ат-Морэнис	36
Каменные земли	37
Срединные земли	38
Усталые земли	39
Летние острова	40
Остров Пламени	41
Остров Скорпиона	42
Остров Смирения	43
Клыкастые острова	44
Время и продолжительность года на Теранне	45
Времена года на Теранне	46
Аэстас (зима)	47
Аутумнус (весна)	48
Хибернис (лето)	49
Вер (осень)	50
Измерение времени	51
Исторические периоды	52
Период до Исцеления	53
Первая эра — Эра Возрождения	54

Вторая эра — Эра Света	55
Третья эра — Эра Печали	56
Четвёртая эра — Эра Солнца	57
Великие катаклизмы	58
Мор Смерти	59
Война Проклятых	60
Великое Разделение	61
Переселение странников	62
Глава 4. Расы и народы Теранны	63
Люди	64
Эврасы	65
Нохэны	66
Остэры	67
Элайфы (эйлэны)	68
Гордые (Первородные элайфы)	69
Падшие (Изгнанные элайфы)	70
Дворфы	71
Эйщеноры (эйнеры)	73
Драниды	75
Гоблины	77
Орки	79
Велисы (великаны)	81
Гномы	83
Ликтары	85
Глава 5. Бестиарий Теранны	87
Мертвяки (нежить)	88
Саранча	89
Гидра	90
Грифон	91
Химера	92
Виверна	93
Дракон	94
Голем	95
Мутант	96
Осквернённый	97
Кракен	98
Краусы	99
Призрак	100
Одержимый	102
Минасы	104
Дэдмары	106
Конец ознакомительного фрагмента.	109

Книга Судьбы: Хроники

Виктор Владимирович Гюнтер

© Виктор Владимирович Гюнтер, 2026

ISBN 978-5-0071-0474-6

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Глава 1. Мир Судьбы

Каждому, кто сейчас читает эту книгу, я хочу сказать: миры рождаются не на бумаге, исписанной чернилами. Прежде всего они возникают в сознании тех, кто однажды находит в себе желание сотворить нечто собственное. Лишь после этого созданная вселенная переносится на страницы черновиков, где постепенно обретает очертания, наполняется жизнью и начинает существовать независимо от своего создателя.

Каждый, кто осмелился вступить на эту тропу, должен обладать не только воображением, но также терпением и волей, чтобы позволить своему творению расцвести. Создание мира требует времени. Сначала появляются отдельные образы, имена и события, затем между ними возникают связи, рождаются народы, государства, боги, языки и целые эпохи. Постепенно разрозненные мысли превращаются в единое мироздание, обладающее собственной историей, законами и судьбой.

В этой книге я хочу познакомить вас со своим творением — вселенной, получившей название «Книга Судьбы». На её страницах я собрала всё, что хотела бы видеть в созданном мною мире, и попыталась показать, как, по моему представлению, он мог бы быть устроен.

Этот мир нельзя назвать добрым или безопасным. В нём существуют жестокость, войны, предательство, голод, болезни и силы, перед которыми даже самые могущественные существа оказываются беспомощны. Здесь гибнут целые народы, рушатся великие государства, а поступки богов далеко не всегда можно назвать справедливыми.

И всё же среди мрака Теранны есть немало прекрасного. В ней есть верность, способная пережить века, любовь, ради которой смертные бросают вызов самой судьбе, дружба, не знающая границ между народами, и надежда, продолжающая жить даже там, где, казалось бы, давно не осталось света.

В этих хрониках вы узнаете, как устроено мироздание, частью которого является Теранна, как зародилась сама планета и какие силы поддерживают в ней жизнь. Перед вами раскроется история древних богов, их наследников и потомков, а также народов, появившихся под их взором.

Вы познакомитесь с государствами и фракциями, веками боровшимися за власть, свободу, землю и право распоряжаться собственной судьбой. Узнаете о расах, населявших Теранну, их культуре, верованиях, происхождении и отношениях друг с другом.

Отдельные страницы будут посвящены существам, скрывающимся в лесах, горах, морях и глубинах планеты. Некоторые из них были созданы богами, другие появились в результате магических экспериментов, а третьи проникли в этот мир из пространств, которые никогда не предназначались для живых.

Здесь также изложены принципы действия магии, происхождение древних языков, устройство времени, особенности различных эпох и события, навсегда изменившие облик Теранны. Каждая глава является частью единой летописи — попыткой собрать воедино всё, из чего складывается жизнь этого мира.

Однако следует помнить, что перед вами лишь первая редакция хроник. Многие тайны ещё остаются нераскрытыми, отдельные события известны лишь по противоречивым летописям, а некоторые знания были намеренно скрыты теми, кто не желал, чтобы истина пережила их эпоху.

Возможно, здесь вы узнаете то, что осталось за пределами страниц книг, повествующих о судьбах героев «Книги Судьбы». События, которые в основном повествовании упоминались лишь вскользь, получают более подробное объяснение, а знакомые имена, места и легенды предстанут перед вами с иной стороны.

Но даже эти хроники не содержат всей истины. Народы Теранны по-разному помнят собственное прошлое, жрецы искажают волю богов, победители переписывают историю, а мёртвые уже не способны исправить ложь, оставленную живыми. Поэтому некоторые сведения могут противоречить друг другу — так же, как расходятся между собой предания, вера и память народов реального мира.

Эта книга не является повествованием об одном герое или одной войне. Это рассказ о мире, существовавшем задолго до рождения главных действующих лиц и продолжающем жить после их смерти. О мире, где каждый поступок оставляет след, каждая клятва имеет цену, а судьба отдельного существа может оказаться связана с судьбой целой планеты.

Перед вами не просто собрание названий, дат и описаний. Это попытка открыть дверь в Теранну и позволить вам увидеть её такой, какой её вижу я: суровой и прекрасной, древней и постоянно меняющейся, полной тайн, утраченных знаний и историй, которые ещё только ждут своего часа.

Добро пожаловать в мир «Книги Судьбы».

Мир, рождённый в воображении, обретший жизнь на страницах и теперь открывающий свои тайны перед вами.

Глава 2. Система Адам

Система Адам — одна из тысячи звёздных систем, расположенных в созвездии Евдарины. Подобные системы служат местами, где боги проводят эксперименты над самой жизнью, воплощая свои замыслы в новых существах и целых мирах. Словно гончары, лепящие сосуды из бесформенной глины, они создают живые организмы, наделяют разумом прежде пустые планеты и даруют им частицу собственной энергии в момент сотворения.

Планета Лаврас

Планета Лаврас была создана древним богом Зернисом примерно за сто тысяч лет до Первой эры. Это был его первый эксперимент по созданию миров. Первой разумной расой Лавраса стали драниды, позже перенесённые богиней Аэру на Теранну. Вся планета покрыта лавой и усеяна активными вулканами. Из-за непрерывно висящего в атмосфере пепла и отсутствия кислорода она непригодна для обычной жизни.

Планета Саларан

Планета Саларан была создана Зернисом за пятьдесят тысяч лет до Первой эры и стала его вторым экспериментом. Здесь обитали ликтары, позднее также перенесённые Аэру на Теранну. Планета покрыта льдом и снегом. Несмотря на наличие кислорода, условия жизни на ней остаются крайне суровыми.

Планета Теранна

Планета Теранна — третий эксперимент Зерниса, созданный примерно за двадцать пять тысяч лет до Первой эры. Это его наиболее совершенное творение, ставшее домом для множества живых существ.

Поначалу её населяли лишь дикие и неразумные создания, однако позднее на Теранне появились Древние — первая раса, наделённая высоким разумом и впоследствии восставшая против своего создателя. Климат и природа планеты чрезвычайно разнообразны: на ней существуют леса, пустыни, ледяные земли, плодородные равнины, болота, горные цепи и другие биомы.

Планета Эдэрнис

Планета Эдэрнис была создана Зернисом за две тысячи сто лет до Первой эры. Она представляет собой преимущественно водный мир, над поверхностью вод которого возвышаются лишь три крупных острова.

Несмотря на то что Эдэрнис считается водной планетой с богатой кислородом атмосферой, доподлинно неизвестно, какие существа населяют её в настоящее время и появится ли на ней когда-нибудь разумная жизнь.

Солнце Гелиос

Солнце Гелиос — второе светило системы Адам, созданное Гелиосом, сыном Аэру, из собственной божественной сущности. Оно было создано, чтобы поддерживать Солнце Зернис, питать его божественной энергией и помогать сохранять жизнь в мирах системы. Точная дата создания светила неизвестна.

Хотя Гелиос способен принимать физическую оболочку, он редко удаляется от Солнца Зернис и никогда не покидает его надолго. Длительное отсутствие Гелиоса способно ослабить оба светила и нарушить равновесие всей системы Адам.

Солнце Зернис

Солнце Зернис было создано из сердца самого Зерниса после уничтожения его физической оболочки. Это живое вместилище его сущности, в котором сохраняется сила погибшего бога, ожидающего грядущего возрождения.

Хотя плоть Зерниса была уничтожена, его сердце, заключённое внутри светила, продолжает удерживать остатки божественной сущности и сохраняет возможность однажды вернуть бога к жизни.

Несмотря на то что Солнце Зернис является искусственным, магическая сердцевина заставляет его оказывать необычное воздействие на окружающие планеты. Под влиянием светила дни и времена года могут становиться значительно продолжительнее, а в пространстве периодически возникают небольшие магические бури, нарушающие течение энергии и мешающие нормальной работе магии на планетах во время своей активности.

Основные спутники планет

Спутники планет представляют собой физические воплощения божественных сущностей, скрывающиеся под видом небольших небесных тел с каменистой поверхностью. По своей сути они являются глазами высших существ, позволяющими им наблюдать за собственными владениями.

Спутники способны воздействовать на планеты, вокруг которых вращаются, заключая их в магические барьеры, которые не позволяют обитателям покинуть пределы мира, а чужакам — проникнуть на его поверхность.

На орбитах таких спутников незаметно перемещаются небольшие дворцы, в которых высшие сущности обитают, принимая свои телесные оболочки.

Небесные тела Аэру и Суэру являются живыми воплощениями двух дочерей Зерниса: старшей Аэру и младшей Суэру. Их основная задача — защищать планету Теранна и её обитателей от Скверны.

Поскольку именно на Теранне была собрана большая часть разумных видов, населяющих систему Адам, а сама планета постоянно подвергается катаклизмам, вызванным устройствами Древних, её окружают сразу два божественных спутника.

Их обязанности разделены: один оберегает Теранну от внешних угроз, тогда как другой поддерживает жизненную силу планеты. Это необходимо до тех пор, пока истощённый магический кристалл, заключённый в её недрах, не будет восстановлен. Если же он окончательно расколется, Теранна лишится питающей её магической энергии и погибнет.

Тра-Гра — сын Аэру и спутник Саларана. Его главная задача — следить за тем, чтобы планета не раскололась из-за нестабильности дефектного магического кристалла, расположенного в её недрах и вызывающего аномально низкие температуры.

Хотя кристалл считается дефектным и может порождать различные аномалии как на самой планете, так и за её пределами, Тра-Гра втайне от матери поглощает исходящую от него избыточную и искажённую энергию, используя её для собственных целей. Благодаря этому он может проводить эксперименты по созданию различных форм жизни, не расходуя собственную божественную силу и не подвергая её истощению.

Одновременно с этим Тра-Гра невольно исполняет обязанности хранителя: поглощая излишки энергии, он стабилизирует кристалл, не позволяя ему разрушить Саларан или вызвать новые аномалии во всей системе Адам.

Хронос — сын Аэру и спутник Лавраса. Он вдохнул в планету подобие разума, превратив её в живой источник силы и позволив ей самостоятельно изменяться и развиваться.

Во время создания Лавраса Зернис направил в его кристалл чрезмерно мощный поток божественной энергии. Из-за этого кристалл производит значительно больше магической силы, чем способен удерживать, и её дальнейшее накопление может привести к взрыву, мощности которого будет достаточно, чтобы уничтожить всю систему Адам.

Хронос сумел найти выход, превратив планету в своеобразный генератор. Теперь избыточная энергия кристалла питает магический барьер, окружающий всю систему и защищающий её от проникновения нежелательных существ.

Однако из-за нестабильного состояния кристалла целостность барьера постоянно нарушается. В разных его частях хаотично возникают небольшие трещины, позволяющие наиболее могущественным существам проникать сквозь защиту и вторгаться в пределы системы Адам.

Хадэш — сын Аэру и спутник Эдэрниса. Он был назначен хранителем планеты, однако со временем начал проводить жестокие эксперименты над жизнью, создавая различные расы зверолодей. Неудачные творения Хадэш безжалостно уничтожал, а их души использовал как источник магической силы.

Со временем этот бог фактически стал властителем смерти и хранителем душ. Обладая извращённым чувством юмора и тягой к жестоким забавам, он часто втайне от матери проникает в Пустоту, где издевается над душами умерших и предлагает им всевозможные сделки в обмен на возможность покинуть мир мёртвых.

Однако одного у Хадэша отнять нельзя: он свято чтит заключённые договоры и данные клятвы. Какими бы безумными, жестокими или невыполнимыми ни казались его условия, он всегда держит слово. Если смертному удаётся обыграть бога либо исполнить все условия заключённого с ним соглашения, Хадэш неизменно выполняет свою часть уговора.

Миры Закулисья

За пределами материального космоса существуют миры, в которые невозможно проникнуть обычным способом. К их созданию причастны силы, которых нельзя назвать просто богами. Это Творцы — созидатели самой сущности бытия и Вселенной.

К Мирам Закулисья относятся обители высших сил, а также пространства, где заключены или свободно обитают существа, чья природа была осквернена и искажена чуждой магией. Эти измерения существуют за пределами привычных законов пространства и времени, поэтому смертные не способны попасть туда без вмешательства богов, древних артефактов или сил, превосходящих их понимание.

Обитель Высших

Все существа, даже боги, имеют начало и конец. Боги рождаются из чистой энергии, берущей начало в Обители Высших — месте, где они могут создавать для себя физические тела и через них проникать в материальный мир.

Смертным Обитель Высших недоступна: если обычное живое существо каким-либо образом попадёт туда, его тело мгновенно обратится в прах.

Однако гибель тела не всегда означает уничтожение души. В некоторых случаях смертный успевает увидеть истинный облик Обители, прежде чем его плоть рассыплется, а сознание будет поглощено потоками первородной энергии. Никто из переживших подобное не возвращался в прежнем облике.

Край Скверны

Когда бог умирает, но не успевает вернуться в Обитель Высших, его сущность искажается, превращаясь в Скверну — силу, которая поглощает жизнь и разлагает саму ткань мироздания. Чтобы остановить её распространение, Творцы создали Край Скверны — замкнутое космическое пространство, окружённое божественным барьером.

Однако, подобно любому щиту, этот барьер не является неуязвимым. Если бог умирает в страшной агонии, высвободившийся поток энергии способен пробить преграду и открыть Скверне путь в другие миры.

Внутри Края Скверны не существует привычных законов природы. Пространство там постоянно меняется, поглощая остатки погибших миров и превращая их в бесформенную массу. Скверна не просто уничтожает жизнь — она извращает её, создавая существ, движимых лишь голодом, яростью и стремлением распространить заражение.

Бездна

Для существ и миров, заражённых Скверной, но не уничтоженных ею окончательно, Творцы создали Бездну — отдельное измерение, ставшее одновременно убежищем, тюрьмой и местом вечного изгнания.

В ней обитают древние создания, которые либо вовсе не подчиняются богам, либо признают их власть лишь частично. Среди них встречаются демонические существа, веками жаждущие покинуть свою темницу, обрушиться на миры смертных и утолить неистребимый голод.

Бездна разделена на бесчисленное множество областей, каждая из которых подчиняется собственным законам. Одни земли охвачены вечным пламенем, другие погружены в ледяную тьму, а третьи представляют собой бескрайние пространства из живой плоти. Населяющие их существа непрерывно сражаются между собой, пытаясь завладеть проходами, ведущими в материальный мир.

Край Пустоты

После смерти душа обычного существа покидает тело и попадает в Пустоту — зеркальное отражение физического мира, где миллионы душ ожидают своей участи. Одним из них боги позволяют переродиться и вновь вернуться в мир живых, тогда как другие выбирают забвение и исчезают навсегда.

Пустоту невозможно однозначно назвать ни краем вечного блаженства, ни местом окончательной смерти. Она предстаёт перед каждой душой по-разному, принимая облик, соответствующий внутренней сущности умершего.

Человек с чистой совестью и незапятнанной душой увидит бескрайние зелёные поля, ясное небо и земли, наполненные покоем. Тот же, кого терзает вина за совершённые злодеяния, окажется в мире мрака, отчаяния и боли. Там души умерших будут мучить его до тех пор, пока чувство собственной вины продолжает питать созданное им посмертие.

Однако облик Пустоты определяется не только поступками умершего, но и его собственным восприятием содеянного. Тот, кто совершал зло, не испытывая раскаяния, может оказаться в безмятежном мире, тогда как невиновная душа, терзаемая чувством вины, способна сама создать для себя подобие вечной темницы.

Именно поэтому Пустота считается не судилищем богов, а отражением самой души. Она не выносит приговоров и не определяет меру наказания — каждый умерший сам становится создателем своего посмертия.

Глава 3. Планета Теранна

Теранна — третья планета в системе двух звёзд, созданная богом Зернисом ещё на заре времён. Считается, что она была создана примерно за двадцать пять тысяч лет до Эры Возрождения.

Изначально на планете существовал единый великий материк, получивший название Элбэнон. Его населяли неразумные дикие животные. Шли годы, Теранна менялась и развивалась. Благодаря своему сердцу — великому кристаллу жизни — она постепенно превращалась в цветущий рай. Однако развитие жизни продолжалось, и на планете начали появляться разумные существа, считавшие себя высшей формой жизни. Они расселялись по всему матерiku и быстро увеличивали свою численность.

Примерно за десять тысяч лет до Эры Возрождения первая цивилизация объявила войну самим богам, стремясь заполучить их силу и уподобиться им в величии. Она начала охотиться на детей Зерниса: убивать их, проводить над ними эксперименты и поглощать их сущности. В ответ боги нанесли удар по первой цивилизации. Однако, обладая огромным магическим потенциалом, она сумела выстоять и продолжила борьбу с богами.

Примерно за восемь тысяч лет до Эры Возрождения, когда война с первой цивилизацией казалась нескончаемой, а физическая оболочка самого Зерниса была уничтожена, одна из его дочерей решила создать новую цивилизацию, чтобы склонить чашу весов в пользу богов.

После долгого и кровопролитного противостояния Война Проклятых подошла к концу: первая цивилизация была наконец разгромлена, а её уцелевшие представители изгнаны с планеты. Верные, понеся катастрофические потери, начали расселяться по всей Теранне.

К началу Первой эры, прозванной людьми Эрой Возрождения, Верные построили множество городов, заселили самые отдалённые уголки материка и начали изучать наследие древних: города, подземные лаборатории и загадочные механизмы.

Итогом этих исследований стало Великое Разделение, произошедшее во Второй эре — Эре Света. После активации одного из древних механизмов планету сотрясли ужасные землетрясения, расколовшие материк Элбэнон на части. Катастрофа привела к массовой гибели разумных существ и падению многих цивилизаций.

Когда бедствие утихло, выжившие начали возрождать свои города и культуру. Переселившись на новообразованные острова и континенты, разумные расы начали восстанавливать свои общества.

Стремясь к знаниям, маги различных школ начали исследовать подземные лаборатории древних в поисках утраченного. В конце Второй эры они вскрыли одну из таких лабораторий и выпустили в мир Великую Заразу, прозванную Мором Смерти.

Когда зараза распространилась по планете, многие живые существа, имевшие непосредственную связь с самой Теранной, то есть обладавшие тем, что позднее стали называть магическим даром, погибли страшной смертью.

Выжившие, собрав последние силы, начали хоронить мёртвых и восстанавливать прежний уклад жизни. К началу Третьей эры, прозванной людьми Эрой Печали, на планете воцарился относительный мир.

Когда королевства разумных рас наконец укрепились, их правители поставили перед собой цель вернуть былое величие и продолжить развитие. К началу Четвёртой эры на Теранне были известны следующие земли.

Континент Эврас

Континент Эврас получил своё название от народа первых людей, заселивших его после Великого Разделения. Континент разделён на три части: Южные земли, Дикие земли и Северные земли.

Южные земли

Южные земли представляют собой самую густонаселённую часть континента. Здесь сосредоточено наибольшее число поселений разумных рас благодаря небольшому числу диких животных и монстров.

В Южных землях преобладает равнинная местность, однако регион богат густыми лесами и редколесьями, небольшими горными массивами на западе, юге и севере, а также высокими заснеженными горами, разделяющими его на две части.

Южные земли богаты растительностью, особенно на западе, где находятся озёра с пресной водой, питаемые подземными источниками. На востоке протекает множество рек, впадающих в океан.

Дикие земли

Дикие земли — наименее заселённая область континента. Крупные поселения разумных рас здесь встречаются крайне редко из-за изобилия диких зверей и монстров.

Эти земли, считающиеся самыми опасными на всём континенте, покрыты густыми и живописными лесами, занимающими почти всю их территорию. Редкие поляны, протяжённые болота и реки на востоке, а также горная гряда с древней долиной в центре этих земель нарушают однообразие бескрайнего лесного массива.

Северные земли

Северные земли считаются обжитыми, но остаются закрытыми для чужаков. Здесь есть немало поселений разумных рас, несмотря на обилие диких зверей и монстров.

Негласно их делят на горные и лесные регионы. На западе тянется череда высоких и низких гор, перемежающихся многочисленными долинами. Однако поселения здесь встречаются редко: большинство из них скрыто внутри гор или под землёй.

На востоке произрастает множество деревьев-великанов — огромных, толстых и величественных, не подвластных даже самому острому топору. Они растут вдоль многочисленных рек, особенно густо покрывая их берега.

Кроме того, на востоке встречаются живописные зелёные равнины и невысокие горы, украшающие ландшафт.

Морозные земли

Своё название Морозные земли получили от участников имперской экспедиции. Это небольшой континент, покрытый вечным снегом.

Учёные считают, что когда-то эти земли были цветущим раем, но после неизвестных событий, связанных с Мором Смерти, покрылись льдом. К Четвёртой эре в Морозных землях не сохранилось ни одного племени или поселения, которое можно было бы считать разумным обществом. Теперь эти территории населены исключительно монстрами, чудовищами и иной нечистью, а среди вечных снегов возвышаются руины погибших цивилизаций.

Несмотря на суровый холод — температура зачастую опускается до минус тридцати градусов, — регион богат лесами и заснеженными горами. Благодаря подземным горячим источникам местные реки не замерзают, однако вокруг них теперь собираются лишь дикие животные и чудовища.

Поздние главы также прямо указывают, что к Четвёртой эре Морозные земли окончательно лишились разумных обществ.

Острова Тумана и Костей

Острова Тумана и Костей, или, как их называют имперцы, Пограничные колонии, — два соседних острова, получившие свои названия по итогам имперской экспедиции.

Это высокие гористые острова с центральными долинами, покрытыми низкими лесами. Постоянных поселений разумных рас на островах нет; лишь небольшие аванпосты на побережье напоминают о жизни.

Несмотря на суровость климата, малое число хищников и монстров делает острова сравнительно безопасными. Разнообразные руины, курганы, кладбища и густой туман, окутывающий центр одного из островов, придают этим местам жуткую атмосферу и отпугивают случайных путников.

Центральные острова

Центральные острова, или Колонии Содружества, — пять небольших островов, расположенных в самом сердце Теранны. Они находятся близко друг к другу и омываются четырьмя великими водами: Дикими, Мёртвыми, Западными Тихими и Северными Ледяными.

Благодаря изобилию дичи и отсутствию особо опасных животных острова густо заселены. Благоприятный климат, плодородная почва и наличие полезных ископаемых превратили их в торговый центр и привлекательный регион для представителей самых разных слоёв общества.

В состав Центральных островов входят остров Одинокой Горы, остров Волков, Серебряный остров, остров Камня и остров Чайки.

Остров Одинокой Горы

Остров Одинокой Горы невелик и покрыт густым лесом. Своё название он получил из-за одинокого спящего вулкана на северо-западе.

Местность здесь холмистая, равнины встречаются редко. Изобилие мелких животных и небольшое число монстров способствуют заселению острова и развитию хозяйства.

Остров Волков

Остров Волков назван из-за изобилия диких волков, нападающих на фермы и уничтожающих скот.

Местность здесь холмистая и покрыта лесами по краям, а в центре возвышается гора, покрытая помётом морских птиц. Заезжие охотники массово истребляют волков, но их численность не уменьшается.

Серебряный остров

Серебряный остров назван в честь залежей серебра, скрытых в горе на западе острова. Окружающие её леса используются для нужд местных шахт.

Диких животных здесь немного; они мелкие и служат пищей для шахтёров.

Остров Чайки

Остров Чайки назван в честь чаек, заселивших местную горную цепь. Их помёт стал ценным удобрением для почвы.

В юго-восточной части острова расположен равнинный участок с плодородной почвой и спокойным климатом. Отсутствие монстров делает остров привлекательным для земледельцев.

Остров Камня

Остров Камня целиком покрыт каменистыми холмами. Животных здесь нет, но богатство кристаллов, скрытых под землёй, привлекло толпы рудокопов, торговцев и бандитов.

Несмотря на отсутствие пищи и плодородной земли, доходы от добычи позволяют обеспечивать все потребности острова за счёт импорта.

Ат-Морэнис

Ат-Морэнис представляет собой довольно большой остров. Хотя сами элайфы считают его континентом, большинство моряков и странников, которым довелось побывать в этих закрытых землях, называют его островом. Именно это мнение распространилось по всему миру.

Элайфы, являющиеся основными обитателями этих земель, делят остров на три части: южные Каменные земли, Срединные земли и северные Усталые земли.

Каменные земли

Каменные земли получили своё название из-за каменистой местности, покрытой многочисленными высокими горами.

Это самая ценная и надёжно охраняемая часть острова. Поскольку горы богаты редкими металлами и таят в себе древние руины, местное население не допускает чужаков в эти земли, скрывая тайны этих мест от посторонних глаз.

Срединные земли

Срединные земли названы так из-за обилия плодородных равнин, густых лесов, богатой фауны и небольшого числа монстров.

Это самая густонаселённая часть острова. Именно здесь находятся крупнейшие города и сотни небольших поселений народа элайфов.

Усталые земли

Усталые земли получили своё название из-за мёртвых песчаных равнин, некогда бывших плодородными полями.

Сегодня это опустошённые территории, населённые песчаными монстрами. Усталые земли — наименее обжитая часть острова. Из-за нехватки оазисов и источников пресной воды здесь почти нет ни городов, ни деревень.

Летние острова

Летние острова представляют собой три крупных острова, расположенных близко друг к другу. Ранее они были частью континента Ат-Морэнис, но в начале Второй эры, уже после Великого Разделения, в результате отдельного мощного землетрясения откололись от него, став самостоятельными землями.

Потеряв связь с жизненной силой континента, острова постепенно иссохли, превратившись в песчаные пустыни, населённые таинственными монстрами, обитающими глубоко под поверхностью.

Несмотря на суровые условия, на островах есть оазисы с пресной водой и плодородной почвой. Благодаря им местные жители могут выживать, переходя от одного источника к другому или основывая рядом с ними постоянные поселения.

Хотя здесь встречаются песчаные холмы и горы, острова бедны полезными ископаемыми, а протекающие по ним реки почти не способствуют развитию земледелия.

В состав Летних островов входят остров Пламени, остров Скорпиона и остров Смирения.

Остров Пламени

Остров Пламени получил своё название в честь культа вечного огня. Согласно преданию, пламя возникло после того, как молния ударила в одинокое дерево посреди пустыни, и с тех пор не угасало.

Считается, что оно и по сей день горит в центре острова.

Остров Скорпиона

Остров Скорпиона назван так из-за огромных ездовых скорпионов, которых здесь разводят. Эти необычные существа помогают перевозить товары, а также позволяют добраться до самых суровых районов острова, где обитают кочевые племена беднусов.

Остров Смирения

Остров Смирения получил своё название благодаря храму, воздвигнутому первыми поселенцами.

Местные жрецы, называемые монесами, проповедуют культ смирения и духовного покоя, призывая последователей отказаться от мирских благ и посвятить себя поиску высшего знания и обретению гармонии с пустыней.

Клыкастые острова

Клыкастые острова — группа крупных островов, расположенных близко друг к другу. Они считаются одним из самых суровых мест на планете, где обычному человеку выжить практически невозможно.

Их основными обитателями являются монстры и дикие племена нелюдей.

Несмотря на вечный снег и температуру, опускающуюся до минус сорока градусов, местные жители сумели приспособиться к суровому климату. Они строят жилища из огнестойкой древесины, хорошо сохраняющей тепло.

Внутри таких домов можно разводить большие костры, не опасаясь пожара, и тем самым спасаться от холода.

Для большинства островов характерны густые леса, одинокие горы, каменистые берега и непригодные для земледелия равнины, покрытые морозостойкой травой, служащей кормом для длинношёрстного рогатого скота.

Исключением является остров Габта, где расположен огромный кратер, образовавшийся в результате магического взрыва в конце Второй эры.

В состав Клыкастых островов входят Габта, Лудац, Гана, Мумна и Идэ. Точные сведения о происхождении этих названий отсутствуют. Согласно морским преданиям, острова получили свои имена в честь вождей племён, впервые заселивших эти суровые земли.

Время и продолжительность года на Теранне

Планета Теранна вращается вокруг двух солнц, а продолжительность года варьируется от трёхсот шестидесяти пяти до одной тысячи четырёхсот шестидесяти дней — в зависимости от продолжительности сезонного цикла.

Оба светила имеют божественное происхождение и не являются обычными звёздами: Солнце Зернис возникло из сердца Зерниса, а Солнце Гелиос было создано Гелиосом из собственной божественной сущности. Их совместное воздействие на планету остаётся нестабильным.

В результате гравитационных и энергетических искажений сезонные циклы Теранны могут как затягиваться, так и ускоряться.

Сутки на планете длятся, как правило, сорок три часа. Наиболее продолжительный световой день наблюдается летом и осенью, а наиболее короткий — зимой и весной.

Времена года на Теранне

Аэстас (зима)

Аэстас — самое суровое время года. В его разгар температура в северных и ледяных регионах может опускаться до минус шестидесяти градусов, в умеренных областях — до минус тридцати, а в пустынях даже днём держится около нуля. Ночью она резко опускается ещё ниже.

Продолжительность Аэстаса может достигать трёхсот шестидесяти пяти дней. Это самый продолжительный из зафиксированных периодов сезонного затухания.

В это время хозяйственная деятельность почти полностью прекращается, а жители укрываются в городах и деревнях, чтобы пережить лютые морозы.

Несмотря на всю свою жестокость, Аэстас считается самым мирным временем года, поскольку государства не ведут между собой никаких войн. Однако местное зверьё в этот период спускается с гор и выходит из лесов в поисках пищи.

Аутумнус (весна)

С приходом Аутумнуса на Теранну возвращается жизнь. В это время выжившие жители начинают расчищать поселения, оплакивать погибших, засеивать поля и выводить на пастбища скот. Начинается возрождение — как символическое, так и буквальное.

Температура колеблется от нуля до плюс пяти градусов в северных и умеренных регионах, а в пустынях может подниматься до плюс десяти.

Самый продолжительный Аутумнус длился семьсот тридцать дней, став временем великого земледельческого расцвета для некоторых государств.

Хибернис (лето)

Хибернис — время жизни и смерти. Это самое жаркое и продолжительное время года. Его наибольшая зафиксированная продолжительность составила одну тысячу четыреста шестьдесят дней.

Именно во время Хиберниса начинается массовый сбор урожая, расцветают искусство и наука, но вместе с ними вспыхивают войны. Города сгорают, кровь льётся, а государственные границы рушатся.

Температура в пустынных регионах может достигать плюс сорока и более градусов, однако местные обитатели воспринимают такую жару как часть повседневной жизни.

Это время также считается наиболее благоприятным для охоты: из своих укрытий выходит множество мелкой дичи, а путешественники, учёные и художники странствуют по миру в поисках вдохновения.

Вер (осень)

Вер — последний рубеж перед холодами. Это время урожая, наводнений и чудовищ.

Монстры в этот период активно размножаются и часто нападают на поселения, стремясь расширить границы своей среды обитания.

Вер сопровождается проливными дождями. Реки выходят из берегов, затапливая города и деревни, расположенные у воды.

Несмотря на то что температура не опускается ниже нуля, погода остаётся прохладной, а атмосфера — тревожной. Самая долгая осень длилась триста шестьдесят пять дней.

Измерение времени

В условиях нестабильного движения небесных тел традиционные способы определения времени по положению светил оказываются ненадёжными. Поэтому в большинстве поселений используются Великие песочные часы, установленные в городских башнях, храмах и общественных зданиях.

Внутри высокой бронзовой рамы медленно пересыпается серебристый песок, проходящий через пять соединённых между собой стеклянных колб, каждая из которых соответствует одному из пяти периодов сорока трёхчасовых суток.

По бокам рамы проходит выгравированная шкала с часовыми делениями, позволяющая определять точное время в пределах каждого периода.

Шкала разделяет сутки на следующие отрезки:

Первый свет (начало дня) — с нулевого по шестнадцатый час. Это начало нового дня: большинство жителей пробуждаются, открываются лавки и мастерские, а улицы постепенно наполняются жизнью.

Восхождение (дневной период) — с шестнадцатого по тридцатый час. Это самый продолжительный и деятельный период суток, на который приходится основная часть работы, торговли, путешествий и общественной жизни.

Зенитный час (середина дня) — с тридцатого по тридцать четвёртый час. Это время наивысшей активности мира, которое считается наиболее благоприятным для принятия важных решений, переговоров и церемоний.

Склон дня (вечер) — с тридцать четвёртого по тридцать девятый час. Это период завершения дел: жители возвращаются домой, рынки закрываются, а города постепенно погружаются в покой.

Часы теней (ночь) — с тридцать девятого по сорок третий час. В это время большинство жителей отдыхает, тогда как стража, путешественники и служители храмов продолжают нести службу до наступления Первого света.

Для путешественников существуют переносные солнечные часы — деревянные диски с вырезанными делениями и центральной палочкой. Чтобы определить время, путнику необходимо повернуться лицом к одному из солнц, после чего тень от палочки укажет текущий час.

В пасмурную погоду или ночью используются кристаллы Солнца — магические артефакты, испускающие слабый луч света, который позволяет определить приблизительное время. Однако их эффективность нередко ставится под сомнение, и большинство жителей считает такие устройства ненадёжными.

На планете Теранна месяц длится двадцать восемь дней, неделя — семь дней, а сутки — сорок три часа.

Исторические периоды

Период до Исцеления

Периодом до Исцеления называют время, предшествовавшее началу Первой эры. Согласно древнейшим летописям, он начался приблизительно за сто тысяч лет до Эры Возрождения.

Долгое время мир пребывал во тьме и хаосе, пока не началось первое великое пробуждение. Это была эпоха древних событий, забытых цивилизаций и неизведанной магии, когда законы мироздания ещё не были до конца установлены, а судьбы народов находились во власти богов и первородных сил.

Первая эра — Эра Возрождения

С нулевого по двухтысячный год.

Это время, когда мир пробудился после долгих веков тьмы. Люди и другие расы вновь обрели стремление к знаниям, искусству и наукам.

В эту эпоху были заложены основы цивилизации, построены первые великие города и академии, а магия начала раскрываться во всей своей силе.

Эра Возрождения стала символом нового рассвета, надежды и начала великого пути разумных народов.

Вторая эра — Эра Света

С двухтысячного по трёхтысячный год.

Это был период расцвета и процветания. Вторая эра стала временем просвещения, развития магии и относительной гармонии между народами.

Великие державы расширяли свои границы, а культуры разных рас переплетались, создавая богатое наследие.

Свет, давший название этой эпохе, символизировал не только сияние двух солнц, но и внутреннее просвещение, духовное пробуждение и развитие магического искусства до невиданных прежде высот.

Однако именно безграничное стремление к знаниям привело народы Теранны к новой катастрофе. Исследователи начали проникать в древние города и подземные лаборатории первой цивилизации, не понимая истинного предназначения обнаруженных там механизмов.

Третья эра — Эра Печали

С трёхтысячного по четырёхтысячный год.

Это было мрачное время испытаний, болезней и невосполнимых потерь. Последствия Мора Смерти, войны, предательства и природные катаклизмы опустошили земли и привели к падению многих великих держав.

Люди и другие разумные существа сталкивались не только с внешними врагами, но и с собственными страхами, отчаянием и жадой власти.

Магия, некогда считавшаяся величайшим даром, всё чаще становилась причиной разрушений. Эра Печали оставила глубокие раны в истории, но также закалила тех, кто выжил.

Четвёртая эра — Эра Солнца

С четырёхтысячного года по настоящее время.

Эра Солнца стала эпохой обновления и надежды. После долгих веков страданий мир начал постепенно восстанавливаться.

Разрушенные города возрождались, государства укрепляли свои границы, а народы вновь обращались к ремёслам, науке и магическому искусству.

Солнце стало символом света, тепла и жизненной силы, способной оживить погибшие земли и вдохнуть надежду в сердца уцелевших народов.

Многие верят, что именно в эту эру Теранну ожидают великие свершения, объединение государств и окончательное возрождение цивилизации. Другие же опасаются, что стремление вернуть утраченное величие вновь приведёт мир к катастрофе.

Великие катаклизмы

Мор Смерти

В конце Второй эры, приблизительно в две тысячи девятисотом году, мир охватила страшная эпидемия, которую позже стали называть Мором Смерти.

Она не была обычной болезнью. Согласно сохранившимся свидетельствам, зараза вырвалась из одной из древних подземных лабораторий, вскрытой магами и исследователями в поисках утраченных знаний первой цивилизации.

Мор поражал прежде всего существ, имевших непосредственную связь с жизненной силой Теранны. Болезнь распространялась с невероятной скоростью, уничтожая целые города, поселения и народы.

Ни магия, ни целебные снадобья, ни молитвы не могли остановить её распространение.

Многие считали, что Мор Смерти был древним оружием, созданным первой цивилизацией для борьбы с богами и их детьми. Другие верили, что болезнь стала наказанием за непомерную жадность знаний и попытки проникнуть в тайны, которые должны были навсегда остаться погребёнными под землёй.

Со временем Мор начал утихать, унеся бесчисленное множество жизней тех, кто обладал связью с самой планетой — тем, что просвещённые люди называли магическим потенциалом.

Выкосив лавиную долю одарённых этой силой существ, чума постепенно сошла на нет, а затем окончательно исчезла.

Война Проклятых

Война Проклятых началась приблизительно за десять тысяч лет до Эры Возрождения.

Первая цивилизация, достигшая невероятного могущества, объявила войну богам, стремясь завладеть их силой и уподобиться им.

Её представители начали охотиться на детей Зерниса, проводить над ними жестокие эксперименты и поглощать заключённые в них божественные сущности.

В ответ боги обрушили на первую цивилизацию всю свою мощь. Однако её магический потенциал оказался настолько велик, что война растянулась на многие тысячелетия.

Во время противостояния были уничтожены целые города древних, истреблены древние существа, а обширные земли навсегда лишились жизни.

Когда физическая оболочка Зерниса была уничтожена, одна из его дочерей создала новую цивилизацию — Верных, призванных склонить чашу весов в пользу богов.

После долгой и кровопролитной борьбы первая цивилизация была разгромлена, а её уцелевшие представители были изгнаны с Теранны либо укрылись в тайных убежищах.

Война оставила после себя руины, проклятые земли, подземные лаборатории и механизмы, предназначение которых до сих пор остаётся неизвестным.

Великое Разделение

Примерно на рубеже Эры Возрождения и Эры Света произошёл катаклизм, навсегда изменивший облик Теранны.

Исследователи древностей активировали один из механизмов первой цивилизации, обнаруженный в подземной лаборатории. Почти сразу после этого планету сотрясли мощные землетрясения.

Начались извержения вулканов, чудовищные штормы и разломы земной коры.

Единый материк Элбэнон раскололся на множество частей. На месте прежних земель образовались новые континенты, острова, морские проливы и горные цепи.

Одни государства исчезли под водой, другие оказались отрезаны от остального мира, а миллионы живых существ погибли.

Великое Разделение вызвало массовые переселения народов, падение древних государств и возникновение новых культурных, религиозных и политических противоречий.

Именно после этого события карта Теранны приобрела свой современный облик.

Переселение странников

Переселением странников называют события, происходившие в разные периоды истории Теранны.

Во время каждого из них в небесах возникали яркие сияющие вспышки, после которых на планете появлялись доселе неизвестные существа, постепенно расселявшиеся по её землям.

Эти события сопровождались мощными выбросами магической энергии и огромными столбами света, нисходившими с небес и ударявшими по поверхности Теранны.

Их появление вызывало локальные катаклизмы, вследствие которых части континентов откалывались и превращались в небольшие острова, а уже существующие острова раскалывались на более мелкие участки суши.

В истории Теранны было задокументировано по меньшей мере два подобных явления. Одно из них произошло в начале Второй эры на западе Теранны, другое — приблизительно в конце Второй — начале Третьей эры в северной части планеты.

Глава 4. Расы и народы Теранны

В течение бесчисленных веков, под светом солнц и тенью Пустоты, мир Теранны был домом для великого множества разумных рас — как рождённых богами, так и выкованных временем. Одни из них стали венцом творения высших сил, другие же были лишь несовершенной попыткой повторить деяния своих отцов и создателей.

На протяжении долгих веков планету населяли самые разные расы. С течением времени они расселялись по землям Теранны, создавали собственные государства и разделялись на многочисленные народы — столь схожие между собой и одновременно столь разные.

Люди

Люди — одна из древнейших разумных рас, созданных богиней Аэру. Их появление относится примерно ко времени за восемь тысяч лет до начала Первой эры. С самого начала человечество расселилось по всему великому материку Элбэнон.

Первые люди были созданы как воины для борьбы с народом эйнеров — представителями Первой цивилизации и врагами самих богов, — и потому Аэру наделила их долгой жизнью, продолжавшейся от ста пятидесяти до двухсот лет.

Хотя первые люди жили долго, они, как и все смертные, были подвержены болезням. Несмотря на отсутствие ярко выраженного атлетического телосложения, они превосходили своих потомков по силе и выносливости. Их врождённая способность быстро приспосабливаться к разным климатическим условиям позволила им заселить самые разные регионы Теранны.

После окончания Войны Проклятых раса людей понесла катастрофические потери и к началу Первой эры стала одной из самых малочисленных. Во время Великого Разделения — катаклизма, расколовшего Элбэнон на отдельные континенты и острова во Вторую эру, — остатки человечества переселились на континент Эврас и стали называться эврасами.

Видя, что первые дети Аэру находятся на грани исчезновения, богиня Суэру тайно от своей сестры решила вмешаться в их судьбу. Результатом её вмешательства стало появление нового народа — нохэнов, людей пустыни.

Чтобы не раскрыть своего участия, Суэру переселила их на Летние острова — некогда цветущий край, превратившийся в мёртвую пустыню. Там народ нохэнов начал развиваться, исследовать океаны, а во Вторую эру — осваивать отдалённые архипелаги.

Во время одного из таких путешествий нохэны встретили эврасов и, объединившись с ними, создали новый народ — остэров, названных «детьми островов».

Остэры соединили в себе черты обоих народов-прародителей: эврасы были долгоживущими, но отличались низкой рождаемостью, тогда как нохэны жили значительно меньше, однако быстро увеличивали свою численность.

Потомки этих двух народов получили среднюю продолжительность жизни — от девяноста до ста лет — и умеренно высокую рождаемость.

На протяжении тысячелетий остэры выступали посредниками между своими прародителями, объединяя разрозненные культуры и сближая различавшиеся между собой традиции и мировоззрения. К Четвёртой эре они стали преобладающим населением в колониях обоих народов, сформировав собственную культуру и уклад жизни, отличавшиеся от традиций их предков.

Эврасы

Эврасы отличаются светлой кожей, высоким ростом — от ста девяноста до двухсот сантиметров — и лёгким румянцем.

Для них характерны вытянутые треугольные лица, впалые щёки, высокие скулы и волевые подбородки. Волосы у них чаще всего светлые или каштановые, иногда рыжие, а глаза — голубые или серые.

Женщины обладают длинными шелковистыми волосами. Телосложение эврасов обычно среднее или крупное. По характеру они уравновешенны и сдержанны, редко проявляют свои чувства и не терпят пустословия.

Нохэны

Нохэны, хотя и отличаются высокомерным нравом, уступают эврасам в росте: их рост составляет от ста семидесяти пяти до ста восьмидесяти пяти сантиметров.

Они крепки и хорошо сложены. Кожа у них обычно смуглая или загорелая, а овальное лицо имеет тёплый бронзовый оттенок. Лоб высокий, брови густые, а тёмные глаза отличаются живостью и выразительностью.

Нос у нохэнов прямой, рот аккуратный, а зубы ровные и белые. Женщины отличаются изяществом, правильными чертами лица и благородными манерами.

Остэры

Остэры отличаются очень светлой, почти белой кожей, чёрными или пепельными волосами и карими глазами.

Их рост обычно составляет от ста семидесяти пяти до ста семидесяти восьми сантиметров, хотя отдельные представители могут достигать ста восьмидесяти сантиметров. Телосложение у них преимущественно стройное, порой худощавое.

Характерными чертами остэров являются изящная походка и необычная манера речи: они говорят о себе в третьем лице, словно намеренно подчёркивая свою инаковость.

Однако такая особенность свойственна далеко не всем представителям этого народа. За долгие годы жители Теранны настолько привыкли к подобной манере речи, что почти не обращают внимания на остэров, разговаривающих обычным образом.

Несмотря на это, большинство чужеземцев по-прежнему считает представителей этого народа странными, скрытными и чрезвычайно хитрыми.

Элайфы (эйлэны)

Элайфы, или эйлэны, — вторая разумная раса, созданная богиней Аэру. Их первое появление относится к периоду с нулевого по сотый год Первой эры.

С самого начала элайфы расселились на севере великого материка Элбэнон, ведя кочевой образ жизни. Осознавая, что они стали лишь вторыми детьми Аэру, элайфы затаили злобу на людей и вскоре начали совершать набеги на их незащищённые поселения.

После Войны Проклятых люди из-за своей крайней малочисленности не могли в полной мере защитить собственные земли, однако человеческие королевства всё же сдерживали натиск кочевников.

С началом Великого Разделения — катаклизма, который во Вторую эру расколол Элбэнон на отдельные континенты, острова и архипелаги, — элайфы получили шанс на возвышение. Выжившие переселились на Ат-Морэнис.

После Великого Разделения Ат-Морэнис ещё некоторое время сохранял в своём составе земли, которые позднее станут Летними островами. Во время одного из последующих этапов Великого Переселения по поверхности Теранны ударили огромные столбы света. Выбросы магической энергии вызвали сильные землетрясения и разломы земной коры, в результате которых несколько крупных участков Ат-Морэниса откололись от основного массива суши. Именно из этих земель впоследствии образовались Летние острова.

Таким образом, Великое Разделение и отделение Летних островов являлись разными событиями, тогда как последнее стало одним из многочисленных катаклизмов, сопровождавших длительный процесс Великого Переселения. Это также согласуется с более поздней историей Ат-Морэниса.

Своё новое королевство элайфы нарекли Домом Первородных, а себя начали называть гордыми — народом, считавшим себя истинными наследниками воли Аэру.

После второго великого катаклизма — Мора Смерти, обрушившегося на мир в конце Второй эры, — множество земель превратилось в выжженные пустоши.

Обвинив в трагедии людей, гордые объявили священную войну всему человеческому роду. Собрав великое воинство, они пересекли западный океан Чудовищ и вторглись в Северные земли Эвраса.

Там их встретили дикие племена — потомки первых людей. Они попытались оказать захватчикам сопротивление, однако уступали им в численности, вооружении и уровне развития. Вскоре человеческие племена были оттеснены вглубь континента.

Увидев страдания детей своей сестры, Суэру решила вмешаться в войну и, чтобы остановить жестокость элайфов, прокляла их народ.

В семьях молодых гордых стали рождаться дети с неестественно тёмной кожей, более низким ростом и продолжительностью жизни, равной человеческой или того меньше.

Их появление стало для элайфов символом божественной кары и расплаты за совершённые злодеяния. Охваченный страхом и отчаянием, народ гордых увидел в этих детях угрозу своей чистоте и начал изгонять «осквернённых» с Ат-Морэниса.

Так появился народ падших — изгнанных элайфов. Они переселились на чужие земли, где основали королевство Тиис и стали жить относительно мирно и обособленно.

Стремясь искупить преступления своих предков, они помогли диким племенам людей изгнать гордых элайфов с континента, положив начало дружественным отношениям между падшими и людьми.

Гордые (Первородные элайфы)

Гордые — высокие, стройные и худощавые гуманоиды ростом от одного метра восьми-десяти пяти сантиметров до двух метров.

Продолжительность их жизни достигает одной тысячи лет, но бессмертными они не являются. Подобно людям, элайфы постепенно стареют, однако внешние признаки увядания становятся заметны лишь в последние десятилетия их жизни.

Гордые элайфы изысканны в движениях, элегантны в облике и славятся почти сверхъестественной грацией.

Их кожа преимущественно бледная, а глаза могут быть ярко-зелёными, тёмно-синими или почти чёрными. Отличительной особенностью гордых является необычайно крупная радужная оболочка, занимающая большую часть видимой поверхности глаза.

Волосы обычно светлые, прямые и густые; у некоторых элайфов они имеют серебристо-седой цвет уже с рождения. Уши длинные и заострённые; они нередко краснеют, когда элайф испытывает гнев, смущение или возбуждение.

Падшие (Изгнанные элайфы)

Падшие ниже гордых, но сохраняют свойственные их расе стройность и изящество.

Их рост составляет от одного метра семидесяти сантиметров до одного метра восьмидесяти пяти сантиметров. Из-за проклятия Суэру продолжительность их жизни сократилась до девяноста — ста лет.

Их кожа имеет тёмный оттенок, но цвет глаз и волос остался таким же, как у гордых. Стремясь подчеркнуть свою независимость и бросить вызов отвергнувшим их предкам, многие падшие окрашивают волосы в яркие и пёстрые цвета.

В отличие от гордых, их уши короче, но всё ещё остаются заострёнными и отличаются необычайной чувствительностью. При благоприятных условиях падшие способны различать отдельные звуки на расстоянии до одного километра.

Дворфы

Дворфы — одна из древнейших разумных рас, появившаяся приблизительно между тысяча двухсотым и тысяча двести пятидесятым годами Первой эры.

Созданные Тра-Гра, сыном Аэру и богом ремесла, дворфы представляют собой невысокий и крепкий народ, средний рост представителей которого составляет около одного метра пятидесяти сантиметров.

Изредка встречаются более высокие дворфы, но, как правило, их рост не превышает одного метра пятидесяти пяти сантиметров.

В первые столетия после появления дворфов на материке Элбэнон многие люди считали их одной из ветвей человеческого рода.

Они начали селиться в людских городах, и во время правления короля Артурениса, сторонника равноправия между расами, дворфы получили гражданские права и стали постепенно вливаться в человеческую культуру.

Живя рядом с людьми на протяжении многих поколений, они перенимали их обычаи и традиции — порой в ущерб собственным корням.

Во времена нашествий кочевников малочисленные дворфийские отряды вставали плечом к плечу с людьми, защищая их поселения и укрепляя союз двух народов.

Однако с наступлением Великого Разделения — катаклизма, который во Вторую эру расколол Элбэнон на множество континентов и островов, — дворфы были вынуждены укрыться в горах. Именно это отступление спасло их народ от полного уничтожения.

После катастрофы дворфы окончательно переселились в горные регионы, разделившись на самоуправляемые кланы.

Стремясь сохранить единство народа и обеспечить его выживание, представители кланов провели всеобщее голосование, во время которого каждая община выдвинула собственного кандидата.

В результате был избран первый Верховный король, объединивший под своей властью всех дворфов.

Ведя замкнутый образ жизни, дворфы медленно, но уверенно развивались. Они строили глубокие шахты и протяжённые туннели, соединяющие клановые общины.

Некоторые из этих подземных путей проходили под морями и связывали земли, расположенные на разных континентах.

Их общество стало замкнутым, но устойчивым, основанным на труде, почитании традиций и родовой чести.

Внешне дворфы напоминают людей, однако отличаются более массивным и мускулистым телосложением. Их лица чаще всего грубоваты, а крупные и резкие черты редко соответствуют представлениям других рас о красоте.

Мужчины почти всегда носят длинные бороды и волосы, которые заплетают в косы. Однако некоторые дворфы в силу личного выбора, принадлежности к определённому клану или древней традиции полностью сбривают бороды.

Согласно дворфийским обычаям, мужчина считается полностью зрелым, когда его борода достигает пояса. Обычно это происходит приблизительно к пятидесяти пяти годам.

Женщины дворфов, хотя и редко соответствуют человеческим или элайфским представлениям о красоте, высоко ценятся среди своего народа.

Они обладают крепким, но пропорциональным телосложением и почти не уступают мужчинам в физической силе, что нередко поражает представителей иных рас.

Дворфы живут от трёхсот до четырёхсот лет. Это выносливый, закалённый народ, словно высеченный из горного камня и выкованный из железа.

Воспитанные в духе упорства, дисциплины и братства, они ценят честь, ремесло и верность роду выше золота и власти.

Мужчины дворфов особенно болезненно реагируют на любые намёки на посягательство на женщин своего народа, защищая их достоинство и безопасность столь же ревностно, как родовые реликвии и сокровища, выкованные руками предков.

Эйшеноры (эйнеры)

Эйшеноры, или эйнеры, — одна из древнейших и самых загадочных рас Теранны. Именно древняя цивилизация эйнеров вошла в позднейшие хроники под названием Первой цивилизации.

Точная дата их появления неизвестна, но доподлинно установлено, что к моменту сотворения Теранны представители этой расы уже существовали.

Многие ошибочно приписывали их создание самому Зернису, однако некоторые просвещённые смертные, опираясь на фрагменты древних записей, предполагают, что эйнеры могли возникнуть естественным путём — в результате чрезвычайно редкого либо искусственно ускоренного процесса эволюции.

Современные эйшеноры существенно отличаются от своих предков.

Древние эйнеры обладали двумя парами рук, а их лица были гладкими и сплюснутыми. Однако в ходе многочисленных трансмутационных экспериментов их потомки утратили дополнительную пару конечностей и приобрели вытянутые звероподобные лица, напоминающие морды ящеров.

Изменилось и строение их конечностей. У древних эйнеров было по три пальца на каждой руке, тогда как у современных мужских особей их число может составлять от трёх до пяти. У женщин обычно сохраняется по три пальца на каждой руке.

Ящеровидное строение ног и длинный хвост остались неизменными, однако количество пальцев на стопах стало нечётным и может различаться даже у одной особи.

Так, на одной ноге эйшенора может быть три пальца, а на другой — пять. Подобная асимметрия считается последствием древних трансмутаций и не воспринимается представителями расы как физический недостаток.

Приблизительно за десять тысяч лет до начала Первой эры цивилизация эйнеров, уже достигшая огромного могущества, вступила в открытое противостояние с богами. Так началась Война Проклятых — конфликт, которому предстояло продолжаться многие тысячелетия.

Несмотря на войну, эйнеры не прекратили развиваться. Напротив, необходимость противостоять божественным силам ускорила развитие их магии, технологий и способов управления энергией.

Приблизительно за восемь тысяч пятьсот лет до начала Первой эры, спустя многие столетия после начала Войны Проклятых, цивилизация эйнеров вступила в один из периодов своего наивысшего магического расцвета. Обладая врождённой способностью управлять потоками магии, они значительно расширили своё государство и начали массово возводить Башни Мудрости — величественные сооружения, которые на самом деле являлись гигантскими машинами, предназначенными для поглощения и накопления магической энергии.

С их помощью эйнеры частично поглотили божественную силу самого Зерниса, после чего в Великой Кузне выковали Кольца Могущества, переданные верховным жрецам.

Подобное святотатство стало величайшим оскорблением для богов. К этому времени Война Проклятых уже продолжалась многие столетия, однако похищение части силы Зерниса и создание Колец Могущества вывели противостояние на новый уровень. Разгневанный Зернис усилил натиск на эйнеров и направил против них своих небесных детей.

Великая и трагическая война между богами и эйнерами продолжалась не одно тысячелетие.

Несмотря на могущество своей цивилизации, эйнеры постепенно утратили города, армии и большую часть созданных ими магических механизмов.

Примерно за восемь тысяч лет до начала Первой эры, когда физическая оболочка Зерниса уже была уничтожена, Аэру создала людей как новую расу воинов, призванную помочь богам в борьбе с эйнерами.

В конце концов государство Первой цивилизации пало, а уцелевшие представители расы были рассеяны по Теранне.

Как говорят легенды, чтобы окончательно покарать эйнеров за их дерзость, Аэру, дочь Зерниса, наложила на них проклятие, обрѣкшее расу на медленную деградацию, утрату знаний и распад.

Так появились эйшеноры — бледная тень некогда великой цивилизации, лишившаяся былого могущества и почти всей своей врождённой связи с магией.

До конца неизвестно, каким образом эйшеноры пережили череду мировых бедствий и войн, но к моменту Четвёртой эры отдельные представители их народа по-прежнему встречаются в самых отдалённых уголках Теранны.

Средняя продолжительность жизни эйшеноров составляет от четырёхсот до пятисот лет, а их рост редко превышает один метр девяносто сантиметров.

Несмотря на то что их мускулатура не отличается выраженной рельефностью, эйшеноры обладают необычайной физической силой и способны поднимать грузы, значительно превосходящие массу их собственного тела.

Их глаза водянистые, с узкими вертикальными зрачками, а кожа имеет преимущественно серый оттенок, иногда переходящий в тускло-зелѣный.

Вытянутые лица, асимметричные конечности и сдержанные движения делают их облик особенно чуждым другим разумным расам.

Само существование эйшеноров служит живым напоминанием о древней войне с богами, погибшем величии их предков и страшной цене, которую целая раса заплатила за собственную гордыню. Исходная версия помещала начало активного развития эйнеров примерно за восемь тысяч пятьсот лет до Первой эры; теперь эта дата относится именно к периоду их высокого магического расцвета во время уже идущей войны.

Драниды

Драниды — одна из редчайших рас, появившихся на Теранне во Вторую эру, приблизительно между две тысячи сотым и две тысячи двухсотым годами.

Эта раса не является коренной для планеты: её прародиной считается Лаврас — мир вулканов, лавовых долин и бесконечного жара.

Великое Переселение не было единичным событием. Этим названием обозначают продолжительный процесс, состоявший из нескольких отдельных явлений, происходивших в разные периоды: появления столбов света, мощных выбросов магической энергии, локальных катаклизмов и переноса живых существ между мирами.

Переселение дранидов стало одним из этапов этого процесса. Богиня Аэру, стремясь спасти творения своего отца от гибели, начала переносить обитателей соседних миров на Теранну.

Драниды оказались среди тех, кому было даровано спасение. Понимая, что не в силах защитить все миры, Аэру окружила Теранну магическим барьером, превратив планету в последний оплот жизни в системе Адам.

Так драниды, лишённые связи с родным миром, оказались в добровольном, но необратимом изгнании.

Они осели в засушливых землях, где даже в самые холодные периоды температура редко опускается ниже нуля. Такая жара стала для них благословением, поскольку Лаврас представлял собой раскалённый мир лавы и пепла, а огонь был неотделим от природы дранидов.

Потеряв связь с Лаврасом, драниды стали ощущать внутреннюю пустоту, словно вместе с родным миром утратили часть собственной сущности и древней силы.

Они живут группами численностью от десяти до двадцати особей, избегая крупных поселений. Предпочитая кочевать в глубинах пустынь, драниды нередко нанимаются телохранителями и проводниками либо становятся хранителями древних знаний.

Несмотря на пугающий облик, драниды по своей природе не склонны к беспричинной агрессии. Их врождённая харизма и спокойствие быстро вызывают доверие даже у настороженных чужаков.

Учёные предполагают, что причиной этого могут быть особые феромоны, постоянно выделяемые их организмом и незаметно воздействующие на окружающих.

Особенно сильно этот эффект проявляется у женщин-дранидов, которые благодаря сочетанию необычной красоты, чёрных волос и более выраженного воздействия феромонов способны буквально гипнотизировать представителей других разумных рас.

По своему строению драниды напоминают драконов, чья трансформация в двуногих разумных существ по неизвестной причине остановилась на промежуточной стадии.

Они словно навсегда застыли между двумя природами — звериной и человекоподобной.

Их внешний облик чрезвычайно разнообразен, но наиболее распространённый тип представляет собой высокое двуногое существо с отдельными чертами человека и рептилии: бугристой чешуёй землистого оттенка, двумя массивными изогнутыми рогами, вертикальными зрачками и недоразвитыми крыльями.

Некоторые драниды обладают полностью развитыми крыльями и сохраняют способность к полёту, однако с каждым поколением таких представителей становится всё меньше. У других крылья отсутствуют вовсе.

Всех дранидов объединяют светящиеся красным глаза, тёмные отметины на лице, напоминающие застывшие тени, и исходящий от тела стойкий запах пепла.

Их телосложение кажется худощавым, однако драниды обладают колоссальной физической силой — особенно представители чистокровных родов.

Даже внешне хрупкий дранид способен без особых усилий поднять взрослое рогатое животное.

Драниды живут в среднем около девятисот лет. Их рост варьируется от одного метра восьмидесяти сантиметров до одного метра восьмидесяти пяти сантиметров.

Вся их жизнь проходит в непрерывном поиске равновесия между утраченной природой, памятью о Лаврасе и существованием в чужом мире.

Однако с каждым новым поколением их раса всё заметнее угасает. Молодые драниды рождаются менее выносливыми, живут значительно меньше своих предков и всё хуже управляют стихией огня.

Это стало неизбежной ценой изгнания: память о родном пламени постепенно меркнет, а могущество древней крови медленно превращается в легенду.

Гоблины

Гоблины — одна из младших рас Теранны, первые представители которой появились между две тысячи двести первым и две тысячи двести пятым годами Второй эры.

Они были созданы Тра-Гра, сыном Аэру и богом ремесла, во время его второго крупного эксперимента по сотворению разумной жизни.

В поисках идеального существа Тра-Гра проводил бесчисленные опыты, изменяя тела, разум и природные способности своих творений. Гоблины стали побочным, несовершенным, но неожиданно жизнеспособным результатом одного из этих экспериментов.

После своего появления гоблины расселились в восточной части Диких земель, где создавали небольшие племена и селились вблизи рек, озёр и морского побережья.

Их образ жизни был прост и незатейлив: они занимались охотой, собирательством и обменом с соседними племенами.

Вскоре они столкнулись с дворфами — народом, также созданным Тра-Гра. Первые встречи привели к нескольким кровопролитным конфликтам, однако осознание общей угрозы и уязвимости обоих народов вынудило их заключить перемирие, которое, несмотря на редкие столкновения, сохраняется до сих пор.

Общее происхождение не породило между дворфами и гоблинами настоящей близости, поэтому представители двух рас по-прежнему относятся друг к другу с настороженностью и предпочитают сохранять дистанцию.

Гоблины — крайне разобщённый народ, и лишь перед лицом общей смертельной угрозы отдельные племена способны забыть давние распри и объединиться в единую армию для защиты своих земель.

При этом они считают орков своими старшими братьями и при встрече проявляют к ним подчёркнутое уважение, нередко переходящее в безоговорочное повиновение.

Когда во второй половине Второй эры Теранну охватил Мор Смерти, многие земли стали пустынными и безжизненными.

Массовая гибель животных поставила народы, жившие преимущественно охотой, на грань вымирания. Гоблины, утратившие доступ к основным источникам пищи, были вынуждены совершать набеги не только на соседние поселения, но и на племена собственного народа.

Именно в это мрачное время дворфы, не забыв об их общем происхождении, протянули гоблинам руку помощи.

Они научили их основам земледелия, передали знания об изготовлении орудий труда, строительстве зернохранилищ и ведении устойчивого хозяйства.

Этот поступок не только спас гоблинов от вымирания, но и заложил основу непрочного, однако жизненно важного союза, державшегося на взаимной выгоде, терпимости и памяти о пережитой катастрофе.

Гоблины — невысокие гуманоиды, средний рост которых составляет около одного метра пятидесяти сантиметров.

Их кожа толстая, кожистая, преимущественно серая, нередко покрытая шрамами, бородавками и струпами.

Лица гоблинов узкие и угловатые, с длинными ушами и маленькими красными глазами-бусинами, посаженными близко друг к другу.

Их широкий рот усеян множеством мелких острых зубов, позволяющих пережёвывать почти любую пищу.

Несмотря на распространённое среди других рас представление об их нечистоплотности, гоблины по-своему тщательно следят за внешностью.

Они отрачивают волосы и заплетают их в сложные косы, число, длина и форма которых могут указывать на возраст, племенную принадлежность, общественное положение или совершенные в бою подвиги.

Жизнь гоблина редко превышает пятьдесят лет, и потому их культура сосредоточена на настоящем: они стремятся жить быстро, не откладывать принятие решений и ценить каждый дарованный им день.

Короткая продолжительность жизни сделала гоблинов решительными, приспособляемыми и непредсказуемыми.

В качестве союзников они могут быть чрезвычайно полезны, однако их переменчивость, племенная разобщённость и склонность к внезапным поступкам нередко затрудняют любое долгосрочное сотрудничество.

Орки

Орки — одна из самых молодых разумных рас Теранны. Их первое появление относится приблизительно к две тысячи трёхсотому году Второй эры.

Они стали заключительным экспериментом бога-ремесленника Тра-Гра, сына Аэру, стремившегося создать идеальное живое существо.

В отличие от его предыдущих творений, орки стали результатом бесчисленных опытов, исправлений и неудач. По замыслу Тра-Гра, они должны были воплотить в себе силу природы, выносливость зверя и разум воина.

Появившись уже после Великого Разделения, орки расселились на Клыкастых островах — суровых, скалистых и негостеприимных землях, почти непригодных для земледелия.

Осознав, что без союза с Матерью-Природой им не выжить, первые орки начали массово разводить домашний скот, полагаясь не только на собственную силу, но и на упорный труд.

Стремясь жить в согласии с окружающим миром, первые шаманы разделили орочий народ на отдельные племена.

Каждое из них возглавляли вождь и совет шаманов, отвечавших не только за проведение обрядов, но и за сохранение древних законов.

В течение многих столетий орки вели замкнутую жизнь, основанную на натуральном хозяйстве, укрепляя связь с землёй, природой и зверем.

Во второй половине Второй эры, когда Теранну охватил Мор Смерти, Клыкастые острова по большей части уцелели.

Однако неизвестная хворь, распространившаяся среди домашнего скота, поставила орков на грань голода.

Нехватка пищи и пастбищ привела к первой Войне десяти кланов — кровавой и беспощадной борьбе за оставшиеся ресурсы.

Шаманы, стремясь остановить резню, воззвали к Матери-Природе и, согласно древним преданиям, были услышаны.

В начале Третьей эры на островах начали появляться ликтары — странные звероподобные существа, напоминающие огромных волков, способных передвигаться на двух ногах. Их тела были покрыты густой шерстью, а разум почти полностью подчинён дикой ярости.

Их появление стало одним из более поздних проявлений того же длительного процесса Великого Переселения, во время которого на Теранну в разные периоды попадали существа из других миров.

Кланы пытались сражаться с ликтарами поодиночке, но лишь объединившись, орки смогли остановить их нашествие.

Этот подвиг стал новым рубежом в истории народа, доказав, что истинная сила орков заключается не только в ярости отдельного воина, но и в единстве всех племён.

После победы над ликтарами орки поняли, что Клыкастые острова больше не способны прокормить их растущие племена.

Тогда были построены первые драккары — прочные корабли, приспособленные к плаванию по бурным и холодным морям. Вскоре орки начали совершать набеги на соседние острова и прибрежные поселения.

Однако не все орки приняли путь завоеваний. Некоторые кланы остались верны древнему завету Матери-Природы, восстановили стада и попытались установить мир с уцелевшими ликтарами.

Обратившись к шаманским обрядам, они сумели усмирить звериную ярость этих существ и пробудить в них подобие разума.

Сила ритуалов позволила ликтарам принимать человекоподобный облик и постепенно влиться в орочью культуру, став почитаемыми членами отдельных кланов.

Орки отрицают какую-либо связь с дворфами и гоблинами, хотя представители этих народов нередко утверждают обратное.

Они считают себя самостоятельной расой, созданной для того, чтобы выживать в суровом мире, сражаться за собственные земли и защищать всё, что считают своим.

При этом орки в равной степени уважают силу тела и стойкость духа.

Внешне орки напоминают крупных людей с ярко выраженными звериными чертами.

Их массивные, напоминающие кабаньи клыки зубы выступают над нижней губой, а рот полон острых и крепких зубов.

Рост орков обычно составляет около двух метров, но благодаря широким плечам, тяжёлому костяку и развитой мускулатуре они кажутся ещё более внушительными.

Цвет их кожи варьируется от пепельно-серого до тёмно-зелёного. Лица грубые и широкие, с выступающими скулами, тяжёлой нижней челюстью и массивными надбровными дугами.

Волосы жёсткие, волнистые и чаще всего тёмные, а на ощупь напоминают щетину дикого кабана.

Одной из самых поразительных особенностей орков считается чрезвычайно высокий болевой порог.

Хотя они ощущают боль так же остро, как представители других рас, их воспитание и менталитет учат воспринимать страдания как испытание силы духа, а проявление слабости перед болью — как позор для воина.

Орки быстро взрослеют и живут в среднем от восьмидесяти до ста лет.

Однако лишь немногие из них доживают до глубокой старости: смерть в бою или от полученных ран воспринимается орками как естественный, а порой и наиболее достойный конец жизни.

Велисы (великаны)

Велисы, или великаны, — одна из наиболее загадочных рас Теранны.

Первые упоминания о них относятся приблизительно к три тысячи десятому году Третьей эры.

Кто был их творцом, до сих пор неизвестно. Некоторые учёные предполагают, что великаны являются потомками людей, подвергшихся сильным мутациям или магическому преобразованию.

Возможно, именно это привело к их колоссальным размерам, необычайной физической силе и отстранённости от мира меньших рас.

На протяжении долгих лет большинство народов, впервые сталкивавшихся с великанами, принимали их за чудовищ, порождённых дикой природой Теранны.

Лишь спустя многие столетия странники, забредавшие в отдалённые уголки мира, начали обнаруживать их поселения: примитивные хижины, загоны для скота и поля, вспаханные руками гигантов.

Тогда стало ясно, что велисы обладают разумом, хотя их образ жизни по-прежнему находится на границе между первобытной дикостью и осознанным существованием.

Установить контакт с великанами чрезвычайно трудно. Путники, попавшие в их селения, отмечали, что велисы редко соглашаются на разговор.

Иногда чужеземцев убивают на месте, считая их угрозой для племени. В иных случаях путникам удаётся обменяться с великанами лишь несколькими искажёнными и корявыми фразами.

Речь велисов тяжела и груба: они коверкают слова, пропускают окончания, а их высказывания нередко обрываются на полуслове.

Одежда велисов крайне примитивна: они используют шкуры животных, куски коры и древесины, создавая из них подобие плащей, накидок и грубых доспехов.

Из-за этого в тумане или сумерках испуганный путник легко может принять их за ожившие деревья.

Они живут племенами численностью от двадцати до тридцати особей и нередко враждуют как с соседними племенами, так и с представителями других рас.

Однако существуют исключения: по слухам, в отдалённых землях некоторые великаны живут рядом с дикими человеческими племенами, образуя своеобразные смешанные общины.

Велисы — существа ростом от пяти метров и выше. Их тела напоминают каменные изваяния — массивные, тяжёлые и грубые.

Несмотря на легенды, они не боятся солнечного света и не превращаются в камень. Напротив, великаны предпочитают дневной свет и нередко спят по ночам, прислонившись к скалам или деревьям.

Они живут от ста пятидесяти до двухсот лет, но из-за чрезвычайно низкой рождаемости численность их народа остаётся крайне малой.

Тела велисов покрыты густыми волосами, особенно у северных разновидностей, однако полноценной шерстью это назвать нельзя.

Их кожа толстая и жёсткая, способная выдерживать попадания стрел и удары обычных клинков, а физическая сила сравнима с разрушительной мощью разъярённого чудовища.

При всей своей силе велисы медлительны, тяжело усваивают новые знания и редко способны к продолжительным рассуждениям.

Их представление о мире сводится к нескольким простым истинам: выжить, защитить племя и добыть пищу.

Внешность и особенности тела велисов зависят от региона их обитания:

— Северные великаны — бледнокожие, покрыты густым волосяным покровом, особенно в области спины, плеч и груди. Их глаза светлые, а изо рта постоянно вырывается густой пар, даже в относительно тёплую погоду;

— Лесные великаны — обладают зеленовато-серой кожей, напоминающей покрытую мхом древесную кору. Их редкие волосы иногда переплетаются с травой, корнями и иной растительностью. Лесные велисы тише и менее агрессивны, чем их сородичи, однако отличаются крайней скрытностью;

— Горные великаны — полностью лишены волосяного покрова. Их кожа имеет серебристо-чёрный оттенок и твёрдую каменистую структуру. Их движения медленны и тяжеловесны, однако физическая сила поистине чудовищна.

Велисы остаются одной из наименее изученных рас Теранны. Возможно, в их грубой речи, медлительном разуме и исполинских телах до сих пор сохраняется отголосок древней магии.

Не исключено, что однажды мир узнает истинную причину их появления и поймёт, кем великаны были до своего загадочного преобразования.

Гномы

Происхождение гномов окутано тайной.

Первые упоминания об этой расе относятся к концу Третьей эры, однако уже тогда гномы появились словно из ниоткуда — будто их высек из камня древний зодчий, исполняя волю неведомых сил.

Согласно преданиям, когда-то они были рабами дворфов, а великий скульптор Трагниф считается их создателем или, по крайней мере, тем, кто впервые даровал им жизнь.

Легенда гласит, что Трагниф, в одиночестве странствуя по древним руинам, нашёл серебряное кольцо с зелёным рубином, сиявшим, словно трава в начале лета.

Кольцо манило его и едва слышно шептало.

Скульптор, одержимый мечтой вдохнуть жизнь в свои творения, не расставался с находкой ни на миг.

Он создавал статуи с поразительной тщательностью и, как сам позже признавался, чувствовал, что неведомая сущность направляет его руку.

Многие дворфы считали Трагнифа безумцем, однако он не сомневался в собственном предназначении.

Однажды скульптор заперся в мастерской, перерезал себе горло, и его кровь пролилась на кольцо.

Камень впитал её, вспыхнул ослепительным зелёным светом, и окружавшие Трагнифа статуи пробудились.

Так были рождены гномы — искусственные создания, появившиеся из камня, чужой воли и предсмертной боли своего творца.

Однако дворфы не приняли новое творение.

Считая гномов ничтожными и бездушными, они поработили их, заставляя трудиться в глубинах шахт, прокладывать туннели и возводить подземные залы.

Но гномы, несмотря на унижения, оказались стойкими, трудолюбивыми и на удивление одарёнными. За короткое время они прославились как искусные скульпторы, каменщики и шахтёры.

Через пятьдесят лет рабства гномы подняли Великое восстание.

В огне и крови они сбросили цепи, захватили один из дворфийских городов и объявили себя свободным народом.

Так родилась гномья нация — гордая, яростная и независимая, до сих пор ведущая борьбу против дворфийских кланов в Сумрачных горах континента Эврас.

Сегодня гномы живут в укреплённых горных крепостях, постоянно отражая натиск бывших хозяев.

Однако далеко не все из них желают продолжать бесконечную войну. Некоторые покидают родные земли и отправляются странствовать по Теранне в поисках мирной жизни, достойного ремесла и собственного пути.

Эти гномы становятся мастерами, торговцами, учёными и наёмниками, приобретая известность далеко за пределами своей родины.

Гномы — одна из самых низкорослых разумных рас Теранны: их рост редко превышает один метр сорок сантиметров.

Но за небольшим ростом скрываются удивительная сила и живучесть. Они ловки, изобретательны и с ранних лет учатся восполнять физические недостатки хитростью, скоростью и решительностью.

В бою опытный гном способен одолеть противника, превосходящего его ростом вдвое.

Внешность гномов чрезвычайно разнообразна. Цвет кожи варьируется от светлого до тёмного, а волосы могут иметь почти любой оттенок, включая ярко-синий, зелёный и малиновый.

Некоторые исследователи утверждают, что гномы окрашивают волосы и кожу, стремясь подчеркнуть своё положение, профессию или индивидуальность, поэтому определить их естественный облик порой невозможно.

Гномьи лица могут показаться непропорциональными представителям других рас: для них характерны очень крупные глаза, широкие рты и резко очерченные скулы.

Одним такой облик кажется привлекательным и необычным, другим — отталкивающим и пугающим.

Гномы — народ, рождённый из камня, крови и бунта. Их сердца пылают стремлением оставаться свободными и самим определять собственную судьбу.

И пока хотя бы один гном держит в руках молот, он продолжит прокладывать собственный путь в мире богов, великанов и древних сил.

Ликтары

Ликтары — одна из наиболее опасных и таинственных рас Теранны.

Их первое появление относится к переходному периоду между концом Второй и началом Третьей эры.

Изначально они населяли планету Саларан, но во время одного из поздних этапов Великого Переселения многие из них были перенесены на Теранну вместе с другими существами, которых богиня Аэру стремилась спасти от надвигающейся Скверны.

Таким образом, переселение ликтаров не противоречит более раннему появлению дракидов: оба события являются отдельными этапами единого многовекового процесса Великого Переселения.

Сами ликтары утверждают, что были созданы богом Зернисом — владыкой огня, несокрушимой воли и первобытного хищного инстинкта.

Поселившись в самых диких и труднодоступных уголках Теранны, ликтары с самого начала представляли серьёзную угрозу для других разумных рас.

Несмотря на наличие разума, их хищническая сущность нередко одерживала верх.

Они уничтожали поселения, нападали на деревни, сжигали укрепления и пожирали поверженных врагов, из-за чего стали объектом всеобщего страха, ненависти и многочисленных проклятий.

Войны с ликтарами вошли в предания многих народов, а их орды не раз осаждали крупные города, оставляя после себя лишь пепел и пустоту.

Однако среди ликтаров иногда появлялись более рассудительные представители, способные подавлять собственную ярость.

Именно они решались пройти обряд Скрещения, проводимый орочьими шаманами.

Благодаря этому ритуалу ликтар обретал способность принимать человекоподобный облик — форму человека, элайфа или представителя иной разумной расы — и лучше контролировать живущего внутри зверя.

Такие ликтары селились среди других народов, создавали семьи и постепенно становились частью общества.

От этих союзов рождались полукровки — потомки смешанной крови, которых нередко отвергали как дикие ликтары, так и представители цивилизованных рас.

Со временем основные силы ликтаров были вытеснены с обжитых территорий. Многие поверили, что древняя угроза окончательно миновала, однако вскоре Дикие земли вновь наполнились воем и ужасом.

С тех пор каждый, кто осмеливается проникнуть в эти края, рискует не только жизнью, но и собственной душой.

Ликтары резко отличаются от других рас Теранны как поведением, так и внешним обликом.

Их глаза могут быть пронзительно-голубыми, янтарными или бледно-серыми, реже — тёмно-красными.

В тусклом свете такие глаза кажутся светящимися, словно в их глубине пылает огонь.

Однако на самом деле они не излучают света: этот эффект представляет собой оптическую иллюзию, вызванную необычным строением зрачков и глазной оболочки.

Их уши заострены, но значительно короче, чем у элайфов.

Зубы, особенно клыки верхней и нижней челюстей, удлинены и чрезвычайно остры, благодаря чему ликтары способны без труда разрывать плоть и дробить небольшие кости.

Их рост варьируется от одного метра восьмидесяти сантиметров до одного метра девяноста сантиметров.

Телосложение преимущественно худощавое и жилистое, хотя иногда встречаются массивные и мускулистые особи.

Однако истинная природа ликтара раскрывается только после превращения.

В зверином облике ликтар становится человекоподобным волком, соединяющим в себе человеческие пропорции и хищные черты дикого зверя.

Всё его тело покрывается густой длинной шерстью, преимущественно чёрного цвета, реже — тёмно-серого или бурого.

У полукровок иногда встречается ослепительно-белая шерсть, считающаяся одним из наиболее заметных признаков смешанного происхождения.

Передние конечности зверя представляют собой нечто среднее между человеческими руками и волчьими лапами.

Наличие противопоставленного большого пальца позволяет ликтарам хватать предметы, удерживать добычу и пользоваться оружием даже после превращения.

Пальцы заканчиваются крепкими длинными когтями, одинаково пригодными для охоты, лазания и ближнего боя.

Голова в звериной форме напоминает голову огромного волка, но отличается более широкой мордой и округлым лбом, благодаря чему в облике ликтара одновременно сохраняются звериная свирепость и следы разумного сознания.

За спиной движется сравнительно короткий пушистый хвост, помогающий сохранять равновесие во время бега, прыжков и резких поворотов.

Ликтары — раса, живущая на грани между зверем и разумом, между проклятием и даром.

Одни из них стремятся обуздать свою природу и найти место среди других народов, другие — полностью отдаются ярости и жажде разрушения.

Однако все без исключения несут в себе наследие Зерниса — огненное, хищное и неприимимое.

Глава 5. Бестиарий Теранны

На протяжении тысячелетий Теранну населяли не только разумные народы, но и бесчисленное множество чудовищ, хищных тварей и существ, чья природа не поддаётся обычному пониманию. Они скрывались в густых лесах, поднимались из глубин океанов, бродили среди ледяных пустошей, обитали под землёй и гнездились в руинах древних цивилизаций. Некоторые из них были обычными животными, изменившимися под воздействием магии, тогда как другие появились в результате божественных экспериментов, древних проклятий или проникновения чуждых сил из иных миров.

Происхождение многих чудовищ остаётся неизвестным. Одни были созданы богами как стражи, оружие или наказание для непокорных народов. Другие возникли из тел существ, заражённых Скверной, либо появились после катаклизмов, искаживших природу целых земель. Некоторые твари существовали на Теранне ещё до появления первых разумных рас и, возможно, помнят времена, о которых не упоминается ни в одной сохранившейся летописи.

Монстры Теранны различаются не только обликом, но и степенью опасности. Одни охотятся на одиноких путников и домашний скот, другие способны уничтожить целую деревню за одну ночь. Наиболее могущественные создания становятся настоящими бедствиями: они разоряют города, опустошают земли и вынуждают целые народы покидать свои дома. Против таких существ отправляют целые армии и опытных охотников, однако даже это не всегда приносит победу.

Жители Теранны научились жить рядом с постоянной угрозой. В поселениях возводят высокие стены, на дорогах устанавливают сторожевые заставы, а охотники на чудовищ пользуются уважением, сравнимым с почётом воинов и магов. Тем не менее ни стены, ни оружие, ни древние заклинания не способны полностью защитить народы Теранны от существ, которые веками учились убивать и выживать.

Чудовища Теранны — неотъемлемая часть этого мира. Они являются порождениями его магии, истории и многочисленных ран. Пока планета продолжает жить, её леса будут наполняться рычанием, океанские и подземные глубины — пробуждаться от движения древних тел, а путники — исчезать на дорогах, оставляя после себя лишь кровь и следы когтей.

Мертвяки (нежить)

Мертвяки — существа, возвращённые к подобию жизни неупокоенными духами, которые вырвались из Пустоты и завладели безжизненными телами умерших. Этими созданиями движет непреодолимое стремление вернуть утраченную плоть, ради чего они вселяются в тела погибших существ, буквально заставляя их вновь двигаться и отчаянно пытаясь вспомнить, кем были при жизни.

Самостоятельно покинуть Пустоту способна далеко не каждая душа. Подобное происходит, когда её воля и особенно сильные отрицательные эмоции — ненависть, ярость, отчаяние, жажда мести или неспособность принять собственную смерть — становятся достаточно сильны, чтобы прорвать границу между мирами. Однако подобные случаи редки: чаще возможность вернуться в мир живых душе предоставляет Хадэш.

Хотя мертвяки являются порождениями Пустоты, прежде они сами были бесплотными душами и потому сохраняют лишь отдельные обрывки прежнего разума. Они не раз объединялись в небольшие группы, а порой и в целые армии, следуя остаткам собственных воспоминаний и не до конца осознавая смысл своих поступков.

Каждого мертвяка неудержимо влечёт к теплу, которое некоторые называют сиянием души. Эту жизненную силу источает всякое живое существо, и нежить способна ощущать её даже на значительном расстоянии.

Некоторые маги, преступая границы дозволенного, проводят чудовищные эксперименты, пытаясь подчинить остаточное сознание нежити своей воле. Продолжительное соприкосновение с разумом мертвяков почти неизбежно приводит заклинателей к безумию. Однако в редких случаях, когда опыт оказывается успешным, маг обретает власть над нежитью и способен направлять целые отряды мертвецов против своих врагов.

Мертвяки из-за удерживающих их духовных оков нередко остаются привязанными к месту собственной гибели. Чаще всего их можно встретить на полях сражений, в руинах городов и деревень, а также среди развалин иных мест, где когда-то было пролито много крови или проявлялась магия.

Глубоко в глуши, вдали от земель, до которых добралась цивилизация, мертвяки могут столетиями бесцельно бродить, следуя обрывкам собственных воспоминаний, сохранившихся в захваченных ими телах.

Несмотря на возвращение из мёртвых, эти существа не являются неуязвимыми и могут быть окончательно уничтожены. Для этого необходимо полностью лишить дух возможности управлять захваченным телом. Труп можно рассечь на части рубящим или режущим оружием, сжечь до состояния праха либо поразить освящённым оружием, выкованным из закалённой стали с примесью кристаллической пыли.

По внешнему виду мертвяки представляют собой трупы, находящиеся на разных стадиях разложения. На них обычно сохраняется одежда, доспехи или иные предметы, которые были при них в момент смерти. Их присутствие выдаёт резкий зловонный запах гниющей плоти и тлена, нередко ощущаемый задолго до появления самой нежити.

Саранча

Саранча — общее название орды паукообразных существ, движимых волей Великой Матери. Многие полагают, что её рой состоит исключительно из пауков-воинов, однако это ошибочное представление. Под властью Великой Матери в составе орды встречаются плотоядные особи, кислотные пауки, падальщики, рабочие и множество иных разновидностей существ.

Чаще всего саранча обитает в болотистых местностях, диких и необжитых землях, разветвлённых пещерах, пронизывающих недра планеты, а также на полях сражений, где сотни гниющих трупов становятся кормом для выводка Великой Матери.

Внешне отдельные разновидности саранчи мало отличаются друг от друга. Обычная особь обладает четырьмя тонкими заострёнными лапами, прочным хитиновым панцирем, длинной вытянутой пастью с мощными челюстями и массивным брюшком, заканчивающимся ядовитым жалом. Размер таких существ обычно сопоставим с размером взрослой лошади, а их поведение напоминает повадки обезумевшего от голода хищника.

Отдельные разновидности могут отличаться количеством конечностей, размерами и строением тела. Некоторые из них способны выбрасывать из пасти тонкую струю яда или разъедающей кислоты, тогда как наиболее опасные особи могут размножаться самостоятельно, не нуждаясь в непосредственном участии Великой Матери.

Обычно саранча собирается в группы численностью от двадцати до сорока особей. Одинокий путник, случайно проникший на занятую ими территорию, почти не имеет шансов выбраться оттуда живым.

Когда наступают холодные времена года и привычной добычи становится недостаточно, отдельные выводки объединяются в огромные рои. Подобно живой чуме, они обрушиваются на поселения разумных рас, пожирая людей, животных, запасы пищи и даже останки погибших, не оставляя после себя почти ничего.

Благодаря прочному хитиновому панцирю саранча устойчива к ударам дробящего оружия. Однако точный колющий удар, нанесённый острым клинком или копьём в сочленение панциря, способен пробить защиту и поразить жизненно важные органы.

Во время охоты на этих существ лучники и арбалетчики стараются ослабить их с безопасного расстояния, целясь в глаза, пасть и соединения конечностей. После этого воины, вооружённые топорами, отсекают лапы обездвиженной твари, а копейщики добивают её, вонзая длинные наконечники в уязвимые участки тела.

Гидра

Гидра — многоголовая ядовитая тварь со змееподобным телом, обитающая в глубинах болот, озёр и рек Теранны. Её нередко называют «болотным драконом» из-за способности извергать струю кислоты, подобно тому как драконы изрыгают пламя.

По своей натуре гидра — крайне ленивое и малоподвижное существо. Она редко покидает своё логово, но, когда это всё же случается, её жертвами нередко становятся путники, забредшие глубоко в болота или прибрежные леса.

Несмотря на распространённые рассказы об исполинских размерах гидр, большинство представителей этого вида сопоставимо по величине с обычной коровой, а самые молодые особи — с крупной кошкой. Однако особенно древние гидры, прожившие несколько сотен лет, могут достигать тридцати метров в длину и восьми — десяти метров в обхвате.

Многие, кому доводилось столкнуться с этой тварью, отмечают, что гидра боится огня, поэтому даже обычный дорожный факел иногда способен спасти путнику жизнь.

Согласно распространённому заблуждению, убить гидру можно лишь обезглавив её. В действительности же для этого достаточно поразить сердце, мозг или иные жизненно важные органы.

Хотя гидра обычно обладает змееподобным туловищем, у отдельных особей со временем могут вырастать мощные лапы с когтями, а кожа — покрываться плотными хитиновыми пластинами.

Многие учёные полагают, что подобные изменения являются следствием естественного приспособления гидр к различным условиям обитания. Однако ряд скептиков считает, что причиной этих уродливых преобразований служит магическая энергия, веками воздействующая на живые организмы Теранны.

Грифон

Грифон — крупное существо с задними лапами льва, а также передними конечностями, головой и крыльями орла. Крылья грифона обычно окрашены в тёмно-каштановый или золотистый цвет.

Хотя размеры зверя впечатляют — его длина достигает приблизительно трёх-четырёх метров, а высота немного превышает два метра, — размах крыльев может достигать семи метров, что позволяет ему свободно маневрировать среди густых лесов и высоких гор.

Передняя часть тела покрыта густыми перьями того же оттенка, что и крылья, тогда как львиная задняя часть укрыта плотной шерстью, цвет которой нередко отличается от окраса оперения. Все четыре конечности заканчиваются длинными загнутыми когтями.

На земле грифоны чувствуют себя не менее уверенно: благодаря кошачьей грации и ловкости они способны стремительно бегать, высоко прыгать и резко менять направление движения. Однако в бою грифон старается при первой возможности подняться в воздух, откуда атакует противника клювом и когтями.

При опасности или проявлении агрессии он издаёт пронзительный крик, способный на несколько мгновений парализовать противника страхом.

Обычно грифоны гнездятся глубоко в дуплах гигантских деревьев или на неприступных горных вершинах, а порой — в руинах древних городов, устраивая логова в полуразрушенных замках и амбарах.

Большую часть жизни они проводят поодиночке, однако, выбрав пару, сохраняют верность своему спутнику до самой смерти.

Для охоты грифоны иногда объединяются в небольшие стаи. Во время так называемой Великой охоты их число может достигать двенадцати особей. Подобная стая способна напасть даже на взрослого дракона и при благоприятных обстоятельствах одолеть его, хотя такие случаи чрезвычайно редки.

Несмотря на дикую и независимую природу этих существ, некоторые опытные путешественники похищают птенцов грифона и продают их охотникам или дрессировщикам. Обучение начинается с первых месяцев жизни и продолжается многие годы.

К десяти годам такой грифон достигает полной зрелости, после чего его продают состоятельным покупателям, готовым заплатить огромную цену за приручённого зверя.

Лишённые свободы и естественного воспитания, ручные грифоны нередко становятся пугливыми и покорными. Торговцы и землевладельцы используют их для охраны, перевозки грузов и даже в качестве тягловых животных, заставляя тащить тяжёлые повозки до конца жизни.

Происхождение этих существ доподлинно неизвестно. Каждый, кто впервые видит грифона, понимает, что подобное создание едва ли могло возникнуть естественным путём.

Одни учёные полагают, что далёкий предок грифона поглотил энергию магических кристаллов, вышедших на поверхность, и именно она вызвала столь необычные изменения тела. Скептики же считают грифонов результатом древних опытов богов или неизвестной цивилизации, не связывая их появление с природной магией.

Убить грифона, вопреки распространённым страхам, возможно при помощи обычного оружия. Его тело не защищено прочной чешуёй или панцирем, поэтому несколько точных колющих ударов либо множество стрел способны нанести зверю смертельные раны.

Однако приблизиться к взрослому грифону чрезвычайно трудно: благодаря скорости, когтям и способности атаковать с воздуха он почти всегда успевает убить или тяжело ранить охотника раньше, чем тот нанесёт решающий удар.

Химера

Химера — существо, сам облик которого способен поразить воображение представителей разумных рас.

Созданная под воздействием дикой магии в те времена, когда волшебство ещё не было запрещено, химера стала результатом экспериментов магов, одержимых жадой знаний и стремлением подчинить себе саму жизнь.

Используя магические кристаллы, извлечённые из недр планеты, они искажали и преобразовывали заключённую в них энергию, пытаясь вывести идеальное создание посредством насильственного соединения нескольких форм жизни.

Так появились первые химеры. Даже в наши дни, когда в отдельных государствах определённые направления магии запрещены или находятся под строгим контролем, дикие маги продолжают дело своих предшественников, создавая чудовищ в тайных лабораториях, скрытых от глаз властей и охотников.

Если творение обезумевшего мага вырывается из-под контроля, на свободу может попасть чудовище исполинских размеров. Такая химера становится настоящим проклятием для окрестных поселений: она пожирает людей и скот, разрушает дома и нередко полностью опустошает земли вокруг своего логова.

Большинство химер не обладает полноценным разумом и действует под властью противоречивых животных инстинктов, унаследованных от существ, из которых было создано их тело.

Этой особенностью часто пользуются охотники, приманивая тварь, загоняя её в заранее подготовленную ловушку и лишь затем обрушивая на неё всю доступную силу.

Убить химеру чрезвычайно трудно. Её тело может состоять из частей двух, трёх, а иногда и четырёх различных существ, каждая из которых сохраняет собственные органы, защитные свойства и инстинкты. Поэтому охотникам нередко приходится последовательно уничтожать все жизненно важные части чудовища, прежде чем оно окончательно перестанет представлять угрозу.

Невозможно точно сказать, где обитают химеры, поскольку выбор логова напрямую зависит от природы соединённых в них существ. Они могут селиться в высоких горах, диких лесах, болотах, глубоких пещерах или заброшенных руинах, скрытых от глаз цивилизации.

Внешний вид и размеры этих созданий значительно различаются. К примеру, соединение волка, змеи и крупной ящерицы способно породить чудовище величиной с двухэтажный дом. Такая тварь может плевать кислотой, обладать крепкой чешуйчатой кожей и мощными челюстями, усеянными острыми зубами.

Однако при неудачном эксперименте, в котором используются насекомые и мелкие рептилии, результатом может стать химера размером с обычную кошку. Подобные существа редко опасны поодиночке, но, собираясь в стаи, они способны за несколько мгновений повалить жертву и обглодать её до костей.

Виверна

Виверна — существо, прозванное простым людом падальщиком, поскольку оно питается разлагающимися останками некогда живых существ. Во все времена виверны были проклятием для разумных народов: они оскверняли могилы, разносили болезни и пожирали тела павших воинов на местах великих сражений.

Считается, что виверны ведут стайный образ жизни. Хотя по своей природе они трусливы и редко решаются напасть в одиночку, группа из двух или трёх особей способна начать охоту даже на вооружённого путника.

Убив жертву, виверны уносят её в логово и оставляют там до тех пор, пока плоть не начнёт разлагаться. Лишь когда тело достигает нужной стадии гниения, твари приступают к трапезе.

Внешне виверна представляет собой крупное четвероногое создание с плоской головой, длинной шеей и сильно искривлённым позвоночником. Из задней части туловища вырастает длинный гибкий хвост, заканчивающийся острым жалом. Неестественно сгорбленная поза и резкие движения подчёркивают хищный и коварный облик твари.

Виверна обладает четырьмя мощными конечностями, на каждой из которых расположено по четыре длинных когтя, а её тяжёлые челюсти способны разорвать человеческое тело на части. По размерам взрослая особь сопоставима с крупной коровой.

Несмотря на сравнительно небольшие габариты, она чрезвычайно опасна, особенно во время охоты в составе стаи.

По своей натуре виверна — хитрое и коварное существо, которое никогда не нападает на противника прямо. Она старается подобраться со слепой стороны, внезапно вцепиться в жертву когтями и разорвать её мощными челюстями.

Если группа охотников сталкивается с целой стаей этих существ, они стараются занять круговую оборону, выставить вокруг себя длинные заострённые колья и развести как можно больше костров.

Яркий свет дезориентирует виверн, нарушает их координацию и мешает им определить точное положение добычи. Благодаря этому охотники могут приблизиться к ослеплённой и растерянной твари, после чего добить её копьями или иным оружием ближнего боя.

Дракон

Дракон — одно из древнейших существ, созданных на заре времён.

В момент зарождения мира Высший бог Зернис, желая защитить своих детей, создал драконов, чтобы те охраняли порядок и жизнь на планете.

После уничтожения физической оболочки Зерниса и завершения Войны Проклятых драконы сочли свой долг исполненным и добровольно отделились от остального мира. Поселившись в самых глухих уголках Теранны, они постепенно утратили связь с разумными народами и начали нападать на путников, неосторожно вторгавшихся в их владения.

Хотя ныне драконы считаются дикими тварями, многие очевидцы, пережившие встречу с этими грозными созданиями, утверждают, что в них сохранились остатки древнего разума.

Некоторые особенно удачливые путники, повстречавшие древнего дракона, уверяют, что подобные существа способны разговаривать и обладают могущественными сверхъестественными способностями. Согласно этим рассказам, старейшие драконы могут проникать в сознание жертвы, искажать её восприятие и подчинять чужую волю собственной.

Драконы по праву считаются одними из самых грозных существ Теранны. Они представляют собой огромных рептилий, покрытых прочной чешуёй, с четырьмя мощными конечностями и широкими перепончатыми крыльями.

У них длинная гибкая шея, узкая треугольная голова и огромная пасть, усеянная рядами длинных острых зубов. У особо древних драконов на голове, спине и конечностях появляются массивные костяные наросты, служащие дополнительной защитой.

Цвет чешуи варьируется в зависимости от места обитания, а размеры драконов могут различаться чрезвычайно сильно: самые молодые особи сопоставимы с крупной кошкой, тогда как древнейшие создания достигают величины небольшой горы.

Обладая способностью извергать потоки пламени, драконы могут расплавлять не только металл, но и камень.

Доподлинно известно, что драконы не являются бессмертными. Однако, обладая способностью поглощать магию непосредственно из сердца Теранны, они могут прожить несколько тысяч лет.

Тем не менее подобным даром обладают лишь редкие и чрезвычайно древние особи: продолжительность жизни большинства драконов составляет от ста до двухсот лет.

Всю свою жизнь дракон проводит с одним партнёром, глубоко привязываясь к нему и своим детёнышам. Родители яростно защищают потомство и при необходимости без колебаний жертвуют собственной жизнью ради его спасения.

Если дракон нападает на поселение, победа над ним становится событием, о котором складывают легенды. Чтобы уничтожить существо, защищённое прочной чешуёй и вооружённое острыми когтями, зубами и пламенем, способным плавить металл, приходится собирать целую армию, призывать опытных охотников и использовать тяжёлые осадные орудия.

Даже в этом случае сражение нередко заканчивается гибелью большей части охотников.

Голем

Голем — существо, долгое время известное лишь по рассказам стариков и пьяниц, но действительно существовавшее в эпоху, когда маги ещё умели подчинять дикую магию своей воле.

Некогда големы считались неутомимыми стражами, охранявшими могущественных волшебников, которые могли обуздывать энергию магических кристаллов и с её помощью оживать изваяния из глины, камня и иных материалов.

В мрачные времена, когда в ряде государств определённые виды и направления магии были объявлены вне закона, а практиковавших их магов начали преследовать, многие создатели големов были убиты или вынуждены скрываться.

Оставшись без хозяев, но продолжая питаться энергией искажённых кристаллов, големы сохранили верность последним полученным приказам. Некоторые из них и по сей день охраняют заброшенные мастерские, тайные лаборатории и подземные убежища, в которых древние маги проводили свои запретные эксперименты.

По внешнему виду големы могут значительно отличаться друг от друга. Чаще всего они представляют собой неуклюжие безликие фигуры, сложенные из грубо отёсанного камня.

Однако создания искусных мастеров могут иметь облик идеально вылепленных статуй, зверей, воинов и даже представителей разумных рас. Их размеры варьируются от небольших существ, едва достигающих человеческого колена, до исполинов высотой в несколько десятков метров.

Искажённый кристалл, вмонтированный в тело голема, служит одновременно источником энергии, сердцем иместилищем заложенной создателем воли. Он способен поддерживать движение каменной оболочки на протяжении сотен лет.

Однако, когда заключённая в кристалле энергия окончательно иссякает, голем замирает и рассыпается, превращаясь в обычную груду камней, глины или металлических обломков.

Искатели сокровищ, достаточно алчные или безрассудные, чтобы проникнуть в тайник древнего мага, нередко сталкиваются с големом-стражем, продолжающим исполнять приказ давно умершего создателя.

Уничтожить такое существо крайне трудно. Для этого необходимо разрушить его сердце — магический кристалл, скрытый глубоко внутри прочной оболочки. Сначала охотникам приходится раздробить каменное тело, определить местоположение ядра и лишь затем нанести решающий удар.

Големы лишены сострадания, страха и способности чувствовать боль. Даже утратив одну или несколько конечностей, они продолжают выполнять приказ и атакуют с прежней силой, пока кристалл остаётся целым.

Обездвиженный голем способен схватить подошедшего слишком близко противника, раздробить ему кости, оторвать голову или разорвать тело на части.

В наши дни создание големов считается почти утраченным искусством, поскольку маги, способные безопасно управлять дикой энергией кристаллов, давно погибли или исчезли.

Те немногие волшебники, которые всё ещё тайно практикуют подобную магию, обычно не пытаются создавать новых стражей, а стремятся подчинить уже существующих.

Для установления связи с древним големом магу приходится пожертвовать частью собственного сознания, поместив обрывок разума внутри его кристалла.

Если ритуал проходит успешно, волшебник обретает могущественного и беспрекословного слугу. В случае неудачи голем может поглотить разум заклинателя, превратив его тело в безвольную оболочку либо навсегда заточив сознание внутри собственного каменного сердца.

Мутант

Мутант — разумное существо, подвергшееся воздействию дикой магии. Живые организмы, неспособные управлять её потоками, при длительном соприкосновении с диким магическим кристаллом изменяются под его влиянием, постепенно утрачивая разум и свой первоначальный облик.

Мутант представляет собой насильственно искажённое магией создание, превращённое в крупного и агрессивного зверя, особенно опасного во время приступов неконтролируемой ярости.

Обычно это массивное существо с обезображенным лицом и многочисленными телесными деформациями, возникшими в ходе превращения. Внешний облик мутанта напоминает тело, с которого заживо содрали кожу, обнажив мышцы, сухожилия и части костей.

Выступающие костяные шипы позволяют ему использовать собственный скелет как естественное оружие, способное пронзать и разрывать жертву.

К несчастью, в последние годы мутанты встречаются всё чаще. Заблудившиеся путники, разбившие лагерь рядом с открытой кристаллической жилой, нередко касаются выступивших на поверхность кристаллов или забирают их с собой из любопытства и жажды наживы.

Со временем дикая энергия начинает проникать в тело и сознание жертвы. Когда процесс мутации вступает в активную фазу, она впадает в неудержимую ярость, нападая на каждого, кто встанет на её пути.

Пока мутация находится на ранней стадии, мутанта ещё можно убить сравнительно легко: достаточно отрубить ему голову или нанести точный колющий удар в сердце.

Однако, когда превращение завершается и существо принимает окончательный облик, уничтожить его становится чрезвычайно трудно. Кожа мутанта уплотняется, мышцы разрастаются, а внутренние органы могут смещаться или дублироваться, из-за чего привычные смертельные удары нередко оказываются бесполезными.

Мутанты не имеют постоянного места обитания. Они могут скрываться в лесах, пещерах, древних руинах и заброшенных поселениях, а на ранних стадиях превращения — продолжать жить среди разумных народов, внешне почти не отличаясь от окружающих.

Поэтому никто не может быть уверен, что сидящий рядом собеседник не заражён дикой магией, пока тот не лишится рассудка и не попытается вырвать ему глотку.

Осквернённый

Осквернённый — монстр, один лишь облик которого способен внушить ужас даже опытным воинам.

Точно неизвестно, когда эти существа появились впервые, однако многие учёные полагают, что это произошло в конце Второй эры, когда по всей планете свирепствовал Мор Смерти.

Именно тогда на Теранну упал метеорит, принёсший с собой осколок Скверны — чуждой силы, способной исказить живую материю, поглощать её и изменять саму природу поражённых существ.

Внутри небесного осколка находилась чёрная субстанция, являвшаяся одним из проявлений Скверны. Подобно живому паразиту, она начала поглощать живые организмы.

С каждым новым поглощённым существом субстанция становилась сильнее, перенимая отдельные особенности его тела, способности и повадки.

Вскоре она начала размножаться, создавая новые подобия самой себя.

Однако, прежде чем эти порождения успели распространиться по Теранне, группа неизвестных магов обнаружила и захватила так называемый Материнский Разум — первородную сущность данного проявления Скверны, управлявшую связанными с ней осквернёнными, — после чего заключила его в тайное заточение.

Осквернённый внешне напоминает бесформенную вязкую массу, способную принимать облик поглощённой жертвы.

Если он поглощает человека, то может воспроизвести его внешность, но лишь в грубо искажённом виде, сохраняя общие очертания тела — голову, руки и ноги. Всё остальное состоит из плотной вязкой массы, напоминающей чёрный камень или застывшую смолу.

Несмотря на то что осквернённые считаются монстрами, они не действуют под властью обычных животных инстинктов, а подчиняются воле Материнского Разума.

Те, кто встречал их в дикой местности, утверждают, что обычно осквернённый не реагирует на внешние раздражители. Однако в определённый момент, словно получив незримый приказ, он внезапно приходит в движение и начинает действовать быстро, слаженно и целенаправленно.

Особенно пугающим считается то, что несколько осквернённых способны действовать как единый организм: одновременно менять направление движения, окружать добычу и отступать, не произнося ни звука и не подавая друг другу видимых знаков.

Осквернённые редко нападают на поселения разумных рас, предпочитая уединённые и труднодоступные места, где возводят странные постройки из чёрной слизи и прокладывают тоннели глубоко в недрах Теранны.

Небольшие группы искателей сокровищ нередко спускаются в подобные подземелья в поисках древних реликвий, однако вместо сокровищ сталкиваются с целыми скоплениями этих существ.

Уцелевшие искатели отмечают, что осквернённые крайне уязвимы перед огнём. Под воздействием высокой температуры чёрная субстанция размягчается, теряет способность сохранять форму и начинает быстро разрушаться.

Обычное оружие также может уничтожить тварь, если нанести точный удар в область сердца или полностью отделить голову от туловища.

Особо удачливые и богатые авантюристы, обладающие магическим оружием, утверждают в своих записях, что мощный рубящий или колющий удар в туловище способен мгновенно разрушить внутреннюю структуру осквернённого и привести к его окончательной гибели.

Кракен

Кракен — древнее существо, созданное ещё на заре времён богом Зернисом. В ту эпоху кракены, наряду с драконами, были стражами планеты, охранявшими её водные просторы от незваных гостей.

Будучи истинными владыками океанов, они оберегали зарождавшуюся жизнь от существ, способных проникнуть на Теранну извне. Когда необходимость в их защите исчезла, кракены были освобождены от службы и предоставлены самим себе.

Во время Войны Проклятых кракены вновь были призваны на службу Зернису, однако в кровопролитных сражениях погибла большая часть их вида, а численность уцелевших сократилась почти до полного исчезновения.

Кракен — исполинское осьминогоподобное чудовище, длина которого вместе со щупальцами составляет от тридцати до шестидесяти метров.

Он обладает шестью длинными и мощными щупальцами, усеянными острыми шипами, а его массивная голова и огромные глаза внушают страх любому, кто осмелится взглянуть на него.

Многие ошибочно полагают, что кракен беспомощен на суше. В действительности развитая мускулатура позволяет ему выползать на берег и некоторое время передвигаться по земле, опираясь на щупальца.

Однако дышать вне воды кракен не способен, поэтому во время подобных вылазок вынужден задерживать дыхание и вскоре возвращаться в родную стихию.

Его гигантская пасть, расположенная в нижней части тела и усеянная несколькими рядами острых зубов, способна разрывать и поглощать почти любое существо, оказавшееся в пределах досягаемости.

Кроме того, кракен извергает едкие чернила, которые разъедают плоть, дерево и способны расплавить даже прочную сталь.

Обитая преимущественно в Мёртвых Водах, кракены нападают на заблудшие торговые суда, а порой даже на целые флоты, пытающиеся сократить путь через опасные морские просторы.

Атакуя корабль, кракен обвивает его щупальцами, ломает мачты, проламывает корпус, пожирает моряков, а обломки судна утаскивает на дно.

Однако известны случаи, когда менее крупные кракены поселялись в полузатопленных городах у побережий или в глубоких озёрах. Скрываясь под водой, они подстерегали приближившихся к берегу животных и людей, а затем внезапно хватали их щупальцами и утаскивали на глубину.

Убить кракена одновременно легко и трудно: для этого необходимо разрушить его мозг или полностью лишить чудовище подвижности, отсеки все шесть щупалец.

Однако приблизиться к его телу и нанести решающий удар почти невозможно без помощи хорошо вооружённого отряда. Для охоты на кракена требуется небольшая армия, оснащённая баллистами, тяжёлыми гарпунами и оружием, покрытым сильнодействующим ядом.

Тем не менее самым надёжным способом пережить встречу с кракеном остаётся древний совет моряков: не входить в его владения. Гораздо разумнее продлить путешествие на несколько недель и выбрать безопасный путь, чем попытаться сократить дорогу через воды, из которых может не вернуться даже целый флот.

Краусы

Краусы — существа, созданные богом Зернисом в качестве живого оружия во время Войны Проклятых против народа эйнеров.

Служа своему богу, краусы гибли сотнями и тысячами. После уничтожения физической оболочки Зерниса, а позднее и завершения Войны Проклятых, краусы окончательно остались без своего создателя и повелителя.

Постепенно одичав, они расселились в глубинах морей и океанов Теранны. С тех пор краусы стали бичом всех моряков: нападая на рыбацкие, торговые и военные суда, они захватывали корабли, пожирали членов экипажа, а затем уводили захваченные суда в неизведанные воды.

По внешнему виду краусы представляют собой неестественное сочетание человека и различных морских хищников, населяющих воды Теранны.

Чаще всего на их предплечьях выступают острые костяные наросты, покрытые парализующим ядом, который они используют, чтобы обездвижить жертву перед убийством.

Хотя краусы могут перенимать черты разных морских созданий, наиболее распространённой их разновидностью считаются акулopodobные особи. Обладая прочной кожей, зачастую покрытой чешуёй, они способны дышать как под водой, так и на суше.

Рост взрослого крауса обычно составляет около одного метра девяноста сантиметров.

Краусы нередко используют оружие разумных рас, хотя, как правило, оно представляет собой ржавые и повреждённые клинки, копья и топоры, отнятые у погибших моряков.

После расправы над экипажем они забирают одежду жертв. Даже разорванные, залитые кровью одеяния имеют для краусов особую ценность: надевая их, существа словно пытаются приблизиться к людям, которых одновременно ненавидят, изучают и невольно копируют.

Согласно сохранившимся записям исследователей, краусы не общаются привычным способом. Они почти не издают осмысленных звуков и, вероятнее всего, передают друг другу мысли, образы и приказы посредством телепатической связи.

Именно этим объясняется их способность действовать с пугающей слаженностью даже в полной темноте и под водой.

Обитая преимущественно в Хищных Водах, краусы являются грозными противниками. Когда их численность достигает опасного уровня, отдельные стаи объединяются и совершают набеги на прибрежные города.

Атака обычно начинается с захвата порта: краусы поднимаются из воды, уничтожают стражу и перекрывают пути к отступлению, после чего устремляются в город. Там они грабят жилища, разрушают постройки и истребляют местных жителей.

Хотя краусы представляют серьёзную опасность, умелый воин способен одолеть одиночную особь в бою.

Однако среди них встречаются особенно опасные представители — вожаки, отличающиеся огромной силой, развитым разумом и исключительной свирепостью. Именно они возглавляют крупные стаи, направляют нападения и посредством телепатической связи подчиняют своей воле остальных краусов.

Призрак

Призрак, также называемый привидением или неупокоенным, — бесплотное существо, сбежавшее из Пустоты и вернувшееся в мир живых.

Чаще всего призраками становятся души разумных существ, погибших насильственной смертью и не сумевших смириться со своей гибелью.

В редких случаях сила эмоций умершего оказывается настолько велика, что душа самостоятельно прорывает границу Пустоты и возвращается в мир живых. Особенно сильными якорями становятся ненависть, ярость, отчаяние, чувство вины, жажда мести или болезненная привязанность к живым. Чем сильнее сама душа и охватившие её эмоции, тем выше вероятность подобного побега.

Однако большинство умерших не обладает достаточной силой, чтобы самостоятельно покинуть Пустоту. Как правило, путь в мир живых открывает Хадэш — из любопытства, ради заключения сделки, исполнения определённого замысла или просто ради собственного развлечения.

После смерти неупокоенная душа может взывать к возмездию, умоляя позволить ей вернуться и отомстить виновникам своей гибели. Если её мольбы достигают Хадэша, бог смерти может открыть ей путь из Пустоты.

Получив свободу, неупокоенный начинает скитаться среди живых, стремясь завершить дело, оставшееся незаконченным при жизни.

Призрак существует независимо от какого-либо физического тела. Он способен парить над землёй, проходить сквозь стены, двери и другие материальные преграды, а также по собственной воле становится невидимым для глаз смертных.

Внешний облик призрака может быть самым разнообразным и зачастую отражает последние минуты его жизни. Если перед смертью существо лишилось конечностей, получило тяжёлые раны или было обезображено, его посмертный образ сохранит эти увечья.

Однако, поскольку призрак не обладает настоящим телом, подобные повреждения не препятствуют его передвижению.

Некоторые призраки сохраняют почти человеческий облик, тогда как другие со временем утрачивают черты прежней личности и превращаются в искажённые тени, окружённые холодом, туманом или тёмным сиянием.

Чем дольше призрак пребывает в мире живых, тем сильнее его облик и разум изменяются под воздействием ненависти, одиночества и энергии Пустоты.

Призрака невозможно убить обычным оружием смертных. Клинки, стрелы и копья проходят сквозь его бесплотное тело, не причиняя вреда.

Лишь оружие, освящённое в храме местного бога, служители которого действительно сохраняют связь со своим владыкой, способно ранить призрака и временно ослабить его, однако даже оно не может окончательно уничтожить неупокоенного.

Особо осведомлённые путники носят на шее символ Хадэша — перевёрнутый треугольник с глазом в центре. Считается, что такой оберег защищает разум владельца и затрудняет призраку проникновение в его сознание или тело, однако не обеспечивает полной защиты от древних и могущественных призраков.

Чаще всего призрака невозможно увидеть, если он сам этого не пожелает. Однако особый фонарь, излучающий зелёный магический свет благодаря изменённым кристаллам, заключённым в его сердцевине, позволяет обнаружить бесплотную сущность.

Свет такого фонаря заставляет призрака проявить свои истинные очертания и не позволяет ему приблизиться на расстояние менее трёх-четырёх метров.

Обладая бесплотной природой, призраки способны свободно проходить сквозь физические объекты.

Однако призрак не может пересечь границу здания, освящённого истинным жрецом, пока кто-либо из находящихся внутри добровольно не позволит ему войти. При этом достаточно даже неосторожно произнесённого приглашения: призраки воспринимают слова буквально и могут воспользоваться ими независимо от намерений человека.

Чтобы окончательно упокоить призрака, необходимо либо помочь ему завершить незаконченные дела, либо провести особый магический ритуал, известный как Нисшествие.

Этот обряд разрывает связь призрака с материальным миром и принудительно изгоняет его обратно в Пустоту.

Если же призрак не желает покидать мир живых, он может попытаться обрести новое физическое тело, захватив оболочку другого разумного существа. В таком случае жертва превращается в одержимого.

Одержимый

Одержимый — живое разумное существо, в тело которого проник призрак и начал подавлять сознание его истинного владельца.

В отличие от самого призрака, одержимый обладает физической оболочкой, способен взаимодействовать с материальным миром и внешне может почти не отличаться от обычного человека.

Захват тела не всегда происходит мгновенно. Сначала призрак проникает в сознание жертвы, вызывая кошмары, конвульсии, слуховые галлюцинации, беспричинный страх и провалы в памяти. Однако могущественный призрак способен на короткое время мгновенно перехватить управление чужим телом.

Получив контроль над конечностями носителя, он заставляет его против собственной воли наносить себе тяжёлые увечья, причиняя невыносимую физическую боль.

При этом истинный владелец остаётся в сознании, ощущает каждое повреждение, но не способен остановить собственное тело. Подобными истязаниями призрак ломает его волю, вынуждая прекратить сопротивление и окончательно уступить власть над телесной оболочкой.

Человек может слышать чужой голос внутри собственной головы, ощущать постороннее присутствие или замечать, что его тело совершает движения вопреки его воле. Даже вернув контроль, жертва нередко понимает, что призрак способен в любой момент вновь подчинить её тело и продолжить мучения.

На ранней стадии одержимости истинный владелец тела ещё способен сопротивляться. Он сохраняет собственные мысли, осознаёт происходящее и временами возвращает контроль над своими действиями.

Однако со временем призрак вытесняет его сознание всё глубже, лишая возможности говорить, двигаться и самостоятельно принимать решения.

Полностью подчинив тело, призрак превращает его владельца в беспомощного пленника, вынужденного наблюдать за действиями захватчика из глубины собственного разума.

Человек продолжает видеть, слышать и чувствовать происходящее, но уже не способен управлять собой.

Завладев телесной оболочкой, призрак получает доступ к голосу, воспоминаниям, навыкам и отдельным привычкам жертвы. Благодаря этому одержимый способен долгое время скрываться среди родственников, друзей и знакомых захваченного человека.

Тем не менее присутствие чужой сущности нередко выдают резкие перемены в характере, провалы в памяти, неестественные движения, отсутствующий взгляд, изменение голоса, внезапные приступы ярости и болезненная реакция на священные символы или освящённые предметы.

Чаще всего призрак использует захваченное тело, чтобы отомстить своему убийце, найти виновников собственной смерти или завершить дело, оставшееся незаконченным при жизни.

Если исполнить задуманное невозможно, призрак может навсегда привязаться к чужой оболочке и продолжить существование внутри неё.

Чем дольше продолжается одержимость, тем сильнее разрушается тело жертвы. Оно постепенно истощается, кожа бледнеет, температура падает, а движения становятся резкими и неестественными.

Организм перестаёт нормально воспринимать пищу и сон, поскольку управляющий им призрак не чувствует человеческих потребностей и боли.

Обнаружить присутствие призрака внутри живого тела можно с помощью фонаря, излучающего зелёный магический свет.

Под его воздействием призрак проявляется в виде тёмного бесплотного силуэта, наложенного на тело жертвы и повторяющего её движения с небольшим запозданием.

Освящённое оружие способно ранить находящегося внутри призрака, однако его применение крайне опасно, поскольку нанесённые удары одновременно повреждают тело одержимого.

По этой причине охотники на призраков стараются не убивать жертву, а изгнать захватчика при помощи ритуала Нисшествия.

Если обряд проводится правильно, связь призрака с телом разрывается, после чего он возвращается в Пустоту, а первоначальный владелец вновь получает контроль над своей оболочкой.

Однако слишком резкое или неумелое изгнание способно повредить его разум и душу.

Если призрак покидает тело добровольно или оказывается изгнанным слишком поздно, прежний владелец может лишиться памяти, впасть в беспамятство, потерять рассудок либо умереть от истощения.

В редких случаях после изгнания часть сознания призрака остаётся внутри жертвы, из-за чего человек продолжает слышать его голос и видеть обрывки чужих воспоминаний.

Минасы

Минасы — древние существа, рождённые под влиянием дикой магии. Когда-то их считали разумным народом, поскольку они жили небольшими общинами, подчинялись вождям и яростно защищали свои владения от любых чужаков.

Минасы держались изолированно, не впуская на свою территорию даже соплеменников из других кланов.

На протяжении многих лет наиболее отважные учёные, сопровождаемые отрядами наёмников, пытались установить с ними мирный контакт.

Однако кровожадность минасов, их пристрастие к мясу разумных существ, особенно человеческому, и практически полная невозможность установить с ними устойчивые отношения привели к тому, что учёные большинства цивилизованных государств перестали официально относить их к разумным народам и включили в число монстров.

Подобная классификация остаётся спорной и во многом носит научный, культурный и политический характер. Она не доказывает отсутствия разума у самих минасов.

Эти существа образуют устойчивые общины, признают власть вождей, пользуются оружием и орудиями труда, способны самостоятельно создавать простейшие предметы и демонстрируют признаки социального поведения. Поэтому часть исследователей продолжает считать минасов разумным народом, пусть крайне примитивным, жестоким и почти не способным к мирному сосуществованию с другими расами.

В рассказах пьяниц, охотников и странствующих торговцев упоминаются редкие особи, способные сдерживать свою ярость и не набрасываться на путников при первой встрече.

Считается, что такие создания сохранили особенно высокую степень разума и даже могут понимать отдельные слова на языках разумных рас.

Ума минасов достаточно, чтобы пользоваться оружием, отнятым у людей и других народов, либо самостоятельно изготавливать примитивные дубины, каменные топоры и копья из древесины, костей и обломков металла.

Будучи бичом горных областей, минасы нередко разоряют поселения, возведённые у подножия гор, убивая защитников и уводя выживших в свои логова на корм сородичам.

Известна их страсть к драгоценным камням и металлам. Причина подобного влечения остаётся неизвестной: одни исследователи полагают, что блеск самоцветов напоминает минасам о породивших их магических кристаллах, тогда как другие считают собирание сокровищ лишь проявлением животной жадности.

Как бы то ни было, в логовах этих существ нередко обнаруживают золото, оружие, украшения и иные ценности, награбленные во время набегов.

Происхождение минасов точно не установлено. Некоторые исследователи, не пользующиеся особым уважением в научных кругах, полагают, что когда-то одно из древних человеческих племён поселилось возле открытой жилы магических кристаллов.

Их продолжительное излучение постепенно лишило людей рассудка, а затем исказило их тела, превратив в существ, сочетающих человеческие и бычьи черты.

Верхняя часть тела минаса отдалённо напоминает человеческую: он обладает широким торсом, двумя руками и развитыми плечами. Голова же имеет бычье строение и обычно увенчана массивными рогами, хотя встречаются и безрогие особи.

Нижние конечности заканчиваются раздвоенными копытами, а из основания позвоночника вырастает длинный хвост.

Рост взрослого минаса обычно составляет от одного метра восьмидесяти сантиметров до одного метра девяноста сантиметров, однако отдельные вожаки могут значительно превосходить своих сородичей размерами.

Размножаются ми́насы медленно, зато живут около двухсот, а порой и трёхсот лет, что позволяет их общинам сохранять численность на протяжении многих поколений.

Силой они значительно превосходят обычного человека. Даже рядовой ми́нас способен поднять взрослого воина одной рукой, проломить деревянную дверь или раздробить кости ударом тяжёлой дубины.

Наиболее крупные и мускулистые особи обычно становятся вождями, завоёвывая власть в жестоких поединках с другими претендентами.

Несмотря на полудикий образ жизни, ми́насы часто носят грубые одежды из шкур животных или даже человеческой кожи.

Вожди и особенно свирепые воины украшают себя костями побеждённых противников, драгоценными камнями и обломками доспехов, воспринимая их как знаки силы и высокого положения в общине.

Опытные воины утверждают, что убить ми́наса можно сравнительно легко, если суметь преодолеть его чудовищную силу и приблизиться на расстояние удара.

Достаточно поразить жизненно важный орган, рассечь крупную артерию или пробить горло: из-за обильной потери синей крови существо быстро слабеет и вскоре испускает последний вздох.

Однако вступать с ми́насом в открытое противостояние крайне опасно. Разъярённая тварь почти не чувствует боли и способна продолжать бой даже с тяжёлыми ранениями, пока окончательно не лишится сил.

Поэтому охотники предпочитают поражать ми́насов издалека либо заманивать их в узкие проходы, где чудовища не могут в полной мере использовать свою мощь.

Дэдмары

Дэдмары — древние потусторонние тёмные сущности, обитающие в Бездне. Они не являются порождениями Скверны, не заражены ею и существуют независимо от её природы.

Бездна представляет собой отдельное потустороннее измерение и одновременно служит общей тюрьмой для множества опасных существ и сущностей. В ней могут содержаться как создания, связанные со Скверной, так и совершенно иные потусторонние существа. Хадэш обладает властью над Бездной и способен через своих слуг заключать туда опасные души и сущности либо препятствовать их возвращению в мир живых.

Природа дэдмаров связана с их непреодолимой потребностью поглощать души. Они отслеживают умерших во время их перехода в Пустоту, привязываются к ним и начинают питаться исходящей от них духовной энергией.

Сначала дэдмар лишь ослабляет выбранную душу, затем постепенно подавляет её волю и в конце концов полностью поглощает, присоединяя её силу, воспоминания и отдельные части личности к собственной сущности.

Каждая поглощённая душа делает дэдмара сильнее. Чем больше духов он сумел поглотить за время своего существования, тем могущественнее становится. Древнейшие представители этого вида могли на протяжении веков поглотить огромное количество душ и превратиться в чрезвычайно опасные потусторонние сущности.

Накопив достаточную силу, дэдмар способен покинуть Бездну и проникнуть в мир живых. Чаще всего для этого он использует нестабильные проходы между измерениями или следует за душами, сумевшими вырваться из Пустоты.

Оказавшись среди смертных, дэдмар редко показывает свой истинный облик. Проникая в воспоминания выбранной жертвы, он принимает образ умершего родственника, друга или возлюбленного и начинает являться ей во снах, отражениях либо на границе зрения.

Выдавая себя за дорогого покойника, дэдмар пробуждает чувство вины, тоску и болезненные воспоминания, постепенно разрушая рассудок человека.

Когда разум жертвы становится достаточно слабым, дэдмар сбрасывает ложное обличье, раскрывает свою истинную сущность и нападает.

Он поглощает душу ещё живого существа, после чего завладевает его телом и вытесняет прежнее сознание.

В отличие от обычной одержимости, человек при этом не остаётся пленником собственной оболочки: его личность полностью уничтожается, а тело становится пустым сосудом для твари из Бездны.

Внешность дэдмаров крайне разнообразна. Обычно в глубинах Бездны они существуют в виде бесформенных скоплений чёрного энергетического дыма, пронизанного тенью поглощённых душ.

Однако после поглощения достаточного количества духов дэдмар способен создать устойчивую физическую оболочку.

Поскольку дэдмары не имеют пола, они принимают обличье, наиболее подходящее для охоты, обмана или сражения.

В своей истинной физической форме дэдмары часто имеют по две пары рук и ног, костяные наросты по всему телу и кожистые крылья — около одного метра в длину и до двух метров в размахе.

Размеры отдельных особей значительно различаются: от небольших тварей величиной со щенка до исполинов высотой с двухэтажный дом.

Вместо глаз у этих существ — бездонные чёрные провалы, из которых нередко медленно сочится чёрный туман или вязкая тёмная жидкость. В их глубине порой можно различить лица поглощённых душ, беззвучно взывающих о помощи.

Пасть, наполненная острыми, словно лезвия, зубами, способна прогрызть даже самую прочную броню, а когти без труда разрывают плоть и дробят кости живых существ.

Дэдмары способны использовать силу заключённых внутри них душ.

Наиболее могущественные особи воспроизводят голоса умерших, создают ложные образы, проникают в сновидения и вызывают у жертвы воспоминания, которых никогда не существовало.

Некоторые из них могут одновременно являться нескольким людям в разных обликах, подталкивая их к взаимной ненависти, безумию или убийству.

Ввиду магической природы дэдмара его можно изгнать обратно в Бездну с помощью особой зачарованной клетки, изготовленной искусными мастерами и освящённой жрицами, действительно связанными со своими богами.

Заключённое внутри существо теряет возможность менять облик и постепенно лишается сил, пока проведённый ритуал не разорвёт его связь с миром живых.

Однако дэдмара можно и уничтожить. Для этого необходимо сначала разрушить его телесную оболочку магическим либо освящённым оружием.

После гибели физического тела наружу вырывается истинная призрачная сущность твари, которую следует немедленно сжечь магическим огнём.

Если этого не сделать, дэдмар со временем восстановит силы, создаст новую оболочку и вновь вернётся к охоте.

Особую опасность представляют души, освобождающиеся после уничтожения дэдмара. Большинство из них оказывается настолько искажено многолетним заточением, что уже не способно самостоятельно найти дорогу в Пустоту.

Поэтому опытные охотники завершают уничтожение твари обрядом упокоения, иначе освобождённые духи могут превратиться в призраков или стать добычей другого дэдмара.

Саблезубые волки, или клыкари

Саблезубые волки, также известные среди охотников и следопытов как клыкари, — существа, появившиеся в результате искусственно направленной мутации.

В древние времена, когда маги ещё обладали огромным могуществом, многие из них экспериментировали с живыми организмами, стремясь создать новые формы жизни.

Одним из результатов подобных опытов стали саблезубые волки — существа, выведенные на основе крупных представителей семейства псовых и впоследствии превратившиеся в отдельный хищный вид.

Когда эпоха магов завершилась, многие их творения оказались на свободе. Покинув разрушенные лаборатории и подземные зверинцы своих создателей, клыкари быстро приспособились к жизни в дикой природе и постепенно расселились почти по всей территории Теранны.

Взрослый саблезубый волк достигает около одного метра в холке и до одного метра восьмидесяти сантиметров в длину, а его масса составляет от шестидесяти до восьмидесяти килограммов.

Эти твари обладают крепкими острыми зубами и характерной парой длинных, слегка изогнутых клыков на верхней челюсти, способных прокусывать кожаную и даже не слишком прочную кольчужную броню.

Окраска меха клыкарей зависит от места их обитания. У лесных особей шерсть обычно имеет коричневый, бурый или тёмно-серый оттенок, тогда как в холодных и заснеженных областях встречаются преимущественно белые, серебристые и сероватые звери.

Подобная окраска позволяет им сливаться с окружающей местностью и незаметно подбираться к добыче.

Ноги у этих существ длинные и мускулистые, лапы — значительно крупнее, чем у обычных собак, и снабжены короткими, но чрезвычайно острыми когтями.

Голова клыкаря широкая и массивная, а вытянутая морда постепенно сужается к чёрному чувствительному носу. Мощные челюстные мышцы позволяют зверю глубоко вонзать клыки в тело жертвы и удерживать её даже во время отчаянного сопротивления.

Саблезубые волки живут в стаях и охотятся небольшими группами, выбирая жертву, способную прокормить всех членов стаи. Они не боятся нападать даже на самых опасных обитателей лесов и действуют слаженно и организованно, что делает их особенно опасными.

Во время охоты клыкари редко бросаются на добычу всей стаей одновременно. Одна или две особи привлекают внимание жертвы, вынуждая её защищаться, в то время как остальные заходят с боков или подкрадываются со спины.

Выбрав подходящий момент, они набрасываются на противника, впиваются в его конечности и вонзают длинные клыки в горло или живот.

Следопыты, забредшие глубоко в чащу, часто становятся жертвами этих существ. Известны случаи, когда клыкари нападали даже на хорошо вооружённые отряды путешественников, двигавшиеся по лесным дорогам.

Звери могут часами следовать за людьми, выжидая, пока те устанут, разделятся или разобьют лагерь.

Некоторые особенно ловкие охотники проникают в логова клыкарей и похищают ещё не успевших окрепнуть щенков.

Молодых зверей можно приручить, если начать обучение вскоре после рождения. Выращенные в неволе клыкари становятся свирепыми сторожами, охотничьими животными или живым украшением богатых поместий, поэтому их продают местной знати за немалые деньги.

Однако даже приручённый саблезубый волк редко бывает полностью послушным. Он признаёт лишь сильного хозяина и при жестоком обращении способен напасть на него, после чего сбежать и вернуться к дикой стае.

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.