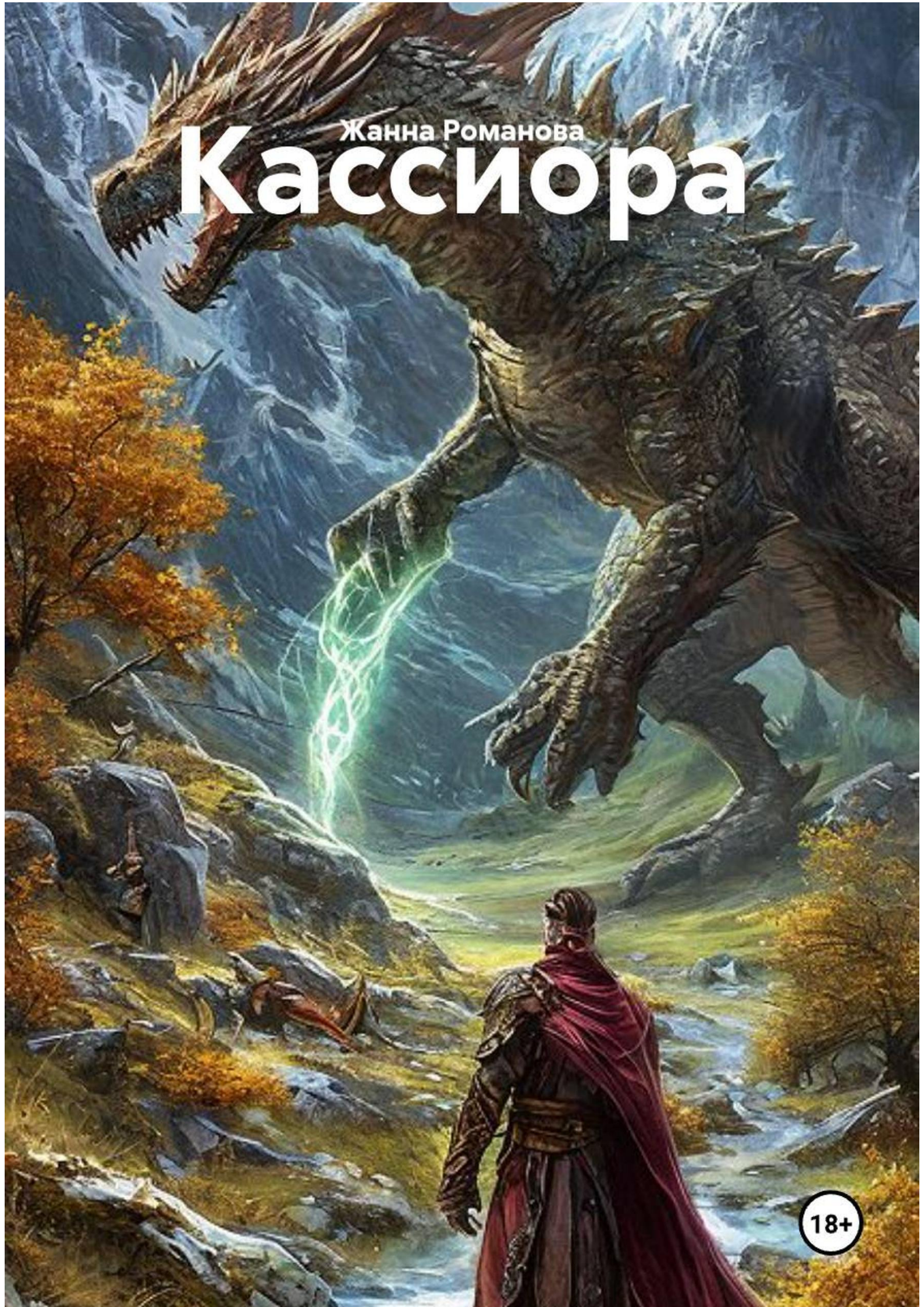




Жанна Романова

Кассиора

18+

Жанна Романова

Кассиора

«Автор»

2026

Романова Ж. Н.

Кассиора / Ж. Н. Романова — «Автор», 2026

Волшебная магия, Великолепные драконы, злые и добрые волшебники. Гномы и эльфы.

© Романова Ж. Н., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Глава 1	5
Конец ознакомительного фрагмента.	7

Жанна Романова

Кассиора

Глава 1

Кассиора — это мир, сотканный из света древних лесов, гула подземных кузниц и рёва небесных штормов. Он не был создан богами или титанами; согласно преданиям самих жителей, Кассиора родилась из дыхания первого дракона, чья чешуя стала камнем гор, кровь наполнила реки, а искры от крыльев зажгли первые звёзды. География: три мира в одном. Континент разделён на три великие зоны, каждая из которых дышит в своём ритме: Верхний ярус (Ветроступ): кроны исполинских деревьев Аларийских чащ, уходящие в облака.

Здесь почти нет земли — только сплетение ветвей, подвесные мосты из живого дерева и водопады, текущие вверх благодаря древней магии эльфов. Между кронами парят острова из уплотнённого тумана, на которых гнездятся молодые драконы. Срединные земли: бескрайние степи Серебряной полыни, где кочуют племена людей, и плодородные долины у подножия Хребта Мира. Это сердце торговли и дипломатии континента. Нижний ярус (Глубь): колоссальная сеть пещер под Хребтом Мира. Здесь никогда не заходит солнце — его заменяют друзья светящихся кристаллов, пульсирующих в такт сердцу планеты. В самых глубоких чертогах, куда не проникает даже свет кристаллов, течёт река Расплавленного Золота.

Народы Кассиоры. Эльфы Ветроступа (Алари) Они первыми встретили пробуждение мира и научились говорить с деревьями. Алари высоки, их кожа имеет бледно-оливковый оттенок, а волосы напоминают расплавленное серебро или осеннюю листву. Время для них течёт иначе: один год жизни человека для эльфа подобен короткому сну. Их магия неразрывно связана с природой. Они не строят дома, а уговаривают живые деревья расти нужным образом, создавая изящные спиральные башни. Эльфийская столица, Сильварион, находится так высоко в кронах, что её шпили пронзают дождевые облака. Алари считают драконов старшими братьями и редко спускаются на землю, предпочитая путешествовать на спинах младших крылатых ящеров — веерников. Гномы Глуби (Кхаргримы) Дети камня и пламени. Кхаргримы коренасты, широкоплечи, а их бороды настолько длинны и густы, что служат им одновременно одеждой, бронёй и инструментом — в косы они вплетают медные трубки для розжига горнов и карманы для редких самоцветов.

Они живут тысячелетиями, но ведут строгий учёт каждому прожитому дню. Их подземные города-государства — это механические чудеса. Огромные залы освещаются гигантскими люстрами из золотистого пирита, а по улицам текут реки лавы, заключённые в рунические трубы для обогрева жилищ. Гномы — непревзойдённые рунные мастера. Именно они создают зачарованную сталь, способную выдержать коготь взрослого дракона, и големов-стражей, охраняющих ворота в Глубь. Главный город, Гронтхейм, целиком высечен внутри цельного алмаза размером с небольшую гору. Люди Срединья Самая молодая, страстная и непредсказуемая раса Кассиоры. Люди живут недолго, всего семьдесят-восемьдесят зим, поэтому они отчаянно спешат оставить свой след в истории. Их королевства (Валория, Штормовой Берег, Солнечная Марка) постоянно меняют границы, союзы заключаются и распадаются за одно поколение.

Люди лишены врождённой магии эльфов или связи с камнем, как у гномов, но обладают редким даром — Искрой. У некоторых она проявляется как талант к управлению погодой, у других — как способность лечить наложением рук или дар убеждения. Человеческие маги-Адепты черпают силу из собственных эмоций, что делает их колдовство мощным, но опасным. Именно люди приручили первых наземных животных и создали сложную систему ирригации в засушливых степях. Драконы Пустотных Вершин Они не правят Кассиорой, но являются её

древним равновесием. Эти существа столь огромны, что взмах их крыльев меняет направление ветров над всем континентом. Их чешуя не просто отражает свет — она преломляет его, заставляя небо вокруг переливаться всеми цветами радуги во время полёта

.Драконы разумны и говорят на Языке Первого Слога, который может расколоть скалу или исцелить смертельную рану. Они делятся на четыре великих клана: Небокрылые: сапфировые и золотые ящеры, живущие выше всех. Хранители памяти мира. Бездонные: обсидиановые гиганты, обитающие в вулканических разломах. Мастера огненной магии. Сумрачные: изумрудные змеи туманных болот. Повелители иллюзий и снов. Звездохвостые: белоснежные драконы полярных пиков, чьи следы замерзают прямо в воздухе. Раз в сто лет наступает Великий Танец — брачный сезон драконов. Небо затягивает пеплом проснувшихся вулканов, а грозы быют без перерыва неделями. В это время ни один корабль не выходит в море, а все народы запирают двери, ведь влюблённый дракон способен случайно уничтожить целый город одним лишь поворотом своего исполинского тела. Ткань мироздания Все расы связаны нерушимым Пактом Четырёх Ветров, подписанным после Войны Расколотого Неба триста лет назад.

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.