

ПАДЕНИЕ ПАНТЕОНА



Александр Мизин

Падение Пантеона

«Автор»

2026

Мизин А. П.

Падение Пантеона / А. П. Мизин — «Автор», 2026

Когда-то мир был создан ради гармонии. Боги разделили между собой силы природы, знания, жизнь и судьбы смертных, установив хрупкий баланс между светом и тьмой. Но даже среди богов нашелся тот, кто решил, что миру нужен хаос. Фоксир, бог хитрости, сумел обмануть Верховную богиню Астриэль и совершил поступок, навсегда изменивший судьбу пантеона. Его изгнание стало лишь началом череды событий, последствия которых вскоре затронут не только небеса. Тем временем две души оказываются разделены между совершенно разными мирами. Артур фон Лоренц родился в семье благородного барона. Окруженный роскошью, он все больше осознает несправедливость общества и не может смириться с тем, как богатые эксплуатируют бедных. Элина Грасс выросла в бедной деревне. Ей приходится много работать, но она никогда не теряет доброты, надежды и веры в то, что судьбу можно изменить. Они еще не знакомы. Они живут по разные стороны социального барьера. Но между ними существует необъяснимая связь.

© Мизин А. П., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Пролог.	5
Конец ознакомительного фрагмента.	9

Александр Мизин

Падение Пантеона

Пролог.

В начале времен существовала лишь она — Верховная Богиня Астриэль — воплощение божественной милости, высокая и изящная блондинка с безупречными чертами лица. Её длинные волосы, подобно солнечным лучам, струятся по плечам, переливаясь золотистым светом. Стройная фигура скрыта под белой полупрозрачной рясой, украшенной тонкими золотыми узорами, которые придают её облику ещё больше торжественности и мистического величия. На лбу сверкает изящная золотая диадема, символ её божественного статуса, а глаза навеки скрыты белой повязкой, словно подчеркивающей её связь с невидимым миром. Её присутствие излучает спокойствие, мудрость и непоколебимую силу.

Взглянув на пустоту она задумала создать мир, где могли бы сосуществовать противоположности. Отдав часть своей сущности, она сотворила Эо.

Покровитель всего живого Эо — старец с лысой не покрытой головой и длинной, словно бесконечную мудрость, седой бородой. Его наряд был простым: белая тога, именно в ней он выглядел особенно достойно и благородно. Несмотря на свою хилую внешность, которая могла бы ввести в заблуждение смертного, все боги трепетно относились к его авторитету. Его слова были законом, а решения — незыблемыми. Даже самые гордые и могущественные божества предпочитали избегать конфликтов с Эо, зная, что его мудрость и власть превосходили любые силы природы. В его присутствии каждый чувствовал себя как на весах справедливости, где каждое действие и намерение подвергались точному взвешиванию. Его воля стала основой для рождения бесчисленных существ, населяющих пространство.

Мир развивался неспешно, процветая под покровительством Астриэль и Эо. На его поверхности возникли разумные расы: люди, эльфы, гномы и полулюди, каждый из которых обладал своими уникальными качествами и умениями. Астриэль поняла, что для поддержания баланса между ними потребуется нечто большее, чем просто её наблюдение. Она собрала совет с Эо, и вместе они решили призвать трех великих богов, каждый из которых возьмет на себя определенную часть ответственности за развитие и гармонию мира.

Богиня любви Лира — олицетворение чистой нежности и очарования. Она невысокого роста, с миловидными чертами лица, которые кажутся выточенными из самого мягкого света. Её нежно-розовые волосы едва касаются плеч, словно легкие лепестки цветов, порхающие на ветру. На голове у неё маленькая заколка, напоминающая миниатюрный нимб — символ её божественной природы, который лишь усиливает ощущение её ангельской чистоты.

Её лицо — это само воплощение невинности и теплоты, способной растопить любое сердце. Лира облачена в воздушное нежно-розовое платье, длиной выше колена, которое идеально гармонирует с её волосами и подчёркивает её девственную красоту.

Бог знаний Ноэль — создание интеллектуальной элегантности и власти разума. Это высокий, величественный мужчина с безупречными пропорциями тела, где каждая линия говорит о силе духа и гармонии. Его короткая стрижка аккуратно обрамляет смуглое лицо, а надменный взгляд, скрытый за очками, источает уверенность в своём превосходстве. Ярко-голубые глаза, сверкающие подобно драгоценным камням, выдают глубину его мудрости и способность видеть сквозь иллюзии бытия.

На его ухе красуется серебряная серьга в виде клепки — деталь, добавляющая его образу нотку загадочности и современности. Но главным элементом его внешности является строгий шервани цвета слоновой кости, который он носит с непоколебимым достоинством. Этот наряд

символизирует не только его связь с древними традициями, но и его роль хранителя бесценных знаний.

Бог войны Тарос — это крупный мужчина с массивным телосложением, где каждая мышца, словно высечена из стали, говорит о его непревзойденной силе и боевом мастерстве. Его длинные черные волосы свободно струятся, а густая брутальная борода придает его облику особую суровость и величие. Каждый его взгляд пронизывает как удар копья, а уверенность в каждом шаге внушает благоговейный страх.

Его наряд прост, но символичен: красная набедренная повязка и сандалии подчеркивают его воинственную природу. Главным его оружием является божественное копье — могущественный артефакт, который сверкает в его руках, готовое поразить любого врага. Тарос — это живой символ ярости и отваги, чье присутствие на поле битвы может решить исход даже самого жестокого сражения.

Астриэль и Эо установили священный баланс между этими тремя великими богами, чтобы ни один из них не смог превзойти других. Так было создано триединство, которое стало основой для развития цивилизаций: сила и справедливость Тароса обеспечивали безопасность, любовь и красота Лиры питали мир, а знания и магия Ноэля открывали новые горизонты для развития.

Каждый из этих богов получил свой храм, свои священные тексты и своих последователей среди всех разумных рас. И хотя иногда между ними возникали разногласия, установленный Астриэль и Эо баланс помогал сохранять мир и гармонию в мире.

Со временем пантеон богов пополнился еще шестью божествами, каждый из которых олицетворял свой аспект бытия.

Бог хитрости Фоксир — это воплощение хитроумия, обаяния и противоречивости. Он предстаёт как высокий, стройный мужчина с безупречными чертами лица, сочетающими в себе элегантность и опасную красоту. Его серебристо-русые волосы всегда аккуратно уложены, а пронзительные зелёные глаза скрывают в себе глубину мыслей, которые сложно прочесть.

Его осанка и манеры демонстрируют небесное происхождение, хотя за маской благородства кроется личность, полная ревности и стремления к власти. В своём образе он облачён в черно-зелёное одеяние с металлическими деталями добавляя ему мистического шарма.

Фоксир — мастер манипуляций и иллюзий. Его язык острый, как лезвие, а слова способны как ранить, так и очаровать.

Богиня удачи Трифф — очаровательная девушка невысокого роста, излучающей непринуждённую радость и авантюрный дух. Её две большие синие косы спадают через плечи, создавая игривый контраст с длинной челкой, которая мягко колыхается при каждом её движении.

Её наряд состоит из белой рубашки, символизирующей чистоту намерений, и темно-синего сарафана, отражающего глубину её души и безграничность возможностей. Этот простой, но элегантный стиль подчёркивает её жизнерадостную натуру.

Богиня земли Гая — является воплощением природной красоты и гармонии. Это высокая женщина с изумрудно-зелеными волосами, собранными в плавный хвост, который словно переплетается с листвой окружающего мира. Её острые уши указывают на её близость к древним силам природы, а статное, прекрасное лицо излучает спокойствие и мудрость, накопленную веками.

Её наряд — короткое платье, сотканное из гигантских листьев и живых лоз, которые мягко колыхнутся даже без ветра, подчёркивая её связь с флорой и фауной. Каждый элемент её облика говорит о её роли хранительницы жизни на Земле.

Богиня моря Наира — девушка с необычной смесью противоречивых черт. Она обладает бледно-голубыми волосами, которые спадают распущенными по спине, а две аккуратные косы по бокам лежат на плечах, придавая её образу изящества. Её миловидное личико и привлека-

тельная фигура сразу обращают на себя внимание. В своём коротком голубом платье с белыми полупрозрачными вставками она выглядит как воплощение морской стихии.

Несмотря на свою красоту, характер Наиры нельзя назвать идеальным: она слегка наивна и порой демонстрирует удивительную простоту мышления. Заносчивость и меркантильность также являются её отличительными чертами — богиня часто позволяет себе высокомерные замечания и проявляет интерес к материальным благам. Однако, несмотря на все эти недостатки, Наира остаётся верной своему предназначению, не нарушая баланса мира и заботясь о гармонии морей.

Бог огня Брэнд — впечатляющая фигура, вызывающая как благоговейный трепет, так и почтительный страх. Это высокий, грозный мужчина с необыкновенно яркой внешностью: его шикарные локоны окрашены в оранжевый цвет, плавно переходящий к красному, словно сам огонь струится по его голове. Он облачен в темные коричнево-красные шорты, что подчеркивают его мощную физическую силу и природную стихийность.

Характер Брэнда отражает природу огня: он вспыльчив и категоричен, часто принимая решения на эмоциях. Однако, когда ситуация требует ответственности и сосредоточенности он способен принимать взвешенные, продуманные решения.

Бог неба Азур — величественная фигура, олицетворяющая собой бескрайние просторы и чистоту небес. Это высокий мужчина с атлетическим телосложением, которое символизирует его силу и мощь, свойственные стихии неба. Его кудрявые длинные волосы, переливающиеся подобно облакам на закате, и седая борода придают ему особую харизму и величие, внушая уважение всем, кто имеет счастье лицезреть его.

Одет он в белую мантию, которая развевается, словно легкий ветер, и белую набедренную повязку, подчеркивающую его связь с чистотой и свободой небесной стихии. Его образ излучает спокойствие и благородство, заставляя всех вокруг чувствовать себя защищенными под его покровительством.

И так зародился мир, полный контрастов и гармонии, где каждое божество играло свою роль, поддерживая хрупкий баланс между силами природы и человеческой волей.

С течением времени континенты начали обрастать поселениями, деревнями и городами. Каждая раса нашла свое место в этом мире, но их пути стали все дальше и дальше расходиться друг от друга.

Люди первыми основали государства и быстро вырвались вперед в развитии технологий и управления. Их города стали центрами торговли, науки и культуры. Они стремились к власти и экспансии, часто вступая в конфликты с другими расами за ресурсы и территории. Однако люди также были наиболее гибкими и адаптивными, что помогло им создать сложные социальные структуры и процветающие общества. Торговые отношения между людьми и гномами были прочными, но временами возникали споры из-за цен на ресурсы и технологии.

Гномы ушли в горные районы, где создали закрытые от внешнего мира города и крепости. Они стали мастерами горного дела и ювелирного искусства, добывая драгоценные металлы и камни из недр земли. Гномы были известны своей технической изобретательностью и созданием удивительных механизмов. Их общество было строго иерархическим, основанном на родовых связях и мастерстве. Гномы редко вступали в контакты с другими расами, предпочитая жить в изоляции. Хотя между гномами и эльфами существовало неформальное партнерство. Гномы обеспечивали эльфов редкими материалами для создания магических артефактов, а эльфы делились своими знаниями о магии.

Эльфы заняли первенство в изучении магии. Их города-библиотеки, расположенные в сердце древних лесов, стали местами паломничества для всех, кто искал знания. Эльфы были прирожденными магами, способными творить чудеса с помощью своей связи с природной магией. Они создали сложную систему обучения, где магические искусства передавались из поколения в поколение. Несмотря на свою мудрость, эльфы иногда демонстрировали высоко-

мерие по отношению к другим расам, считая себя избранными хранителями магического знания. Эльфы и люди имели высокий интеллект, их взгляды на развитие мира часто расходились. Люди стремились к быстрому прогрессу, а эльфы предпочитали медленное и осознанное развитие. Эти различия приводили к напряжению между ними.

Полулюди, напротив выбрали путь гармонии с природой. Они отказались от стремления к прогрессу и предпочли жить в лесных поселениях, сохраняя свои древние традиции. Полулюди были мастерами травников и знахарей, обладали глубокими знаниями о флоре и фауне. Они редко вступали в конфликты с другими расами, предпочитая избегать войн и сосредотачиваться на сохранении баланса природы. Полулюди поддерживали особую связь с животными и духами природы, что делало их важными хранителями экосистем.

Через тысячи лет мир стал намного более сложным. Расы продолжают развиваться в своих направлениях, но давние конфликты и союзы до сих пор влияют на их отношения. Баланс между ними поддерживается благодаря усилиям богов, хотя некоторые силы уже начинают замышлять его нарушение.

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.