

Через два месяца после того как мне исполнилось 10, случилось просто невероятное событие – бабушка Иде начала учить меня грамоте. Правда, если уж совсем быть точным не только меня, а всех кому в этом году исполнилось 10. Естественно, прежде всего, мы начали с изучения алфавита и письменности людей. В этом мире он состоял из 36 букв, 10 гласных и 26 согласных. Здесь я и смог проявить свой невероятный талант к обучению. Нет, нет, по меркам лордов теней, я не был таким уж невероятно талантливым ребенком. Просто у меня имелось несколько весомых расовых преимуществ над остальными.

И так, поскольку именно лорды теней чаще всего первыми отправлялись в новые неизведанные миры, мы развили определенные способности и навыки. Во-первых, при помощи теневой энергии мы могли на некоторое время воссоздать любой предмет. Ну, например, пробирки для алхимии, топор, лопату и т.д. То есть, абсолютно все то, что нам нужно в данный момент. Изучения магии природы помогала нам не остаться голодными даже в самых суровых климатических зонах, а используя магию тьмы, мы могли не привлекать к себе внимания. Но, раз мы первопроходцы, то наша главная задача собрать как можно больше информации об окружающем мире. Для этого использовались специальные техники запоминания, наниты и теневые големы. Техники позволяли намного быстрее структурировать полученные знания, наниты стимулировали мозг, помогая ему быстрее запоминать. Можно сказать, что именно благодаря им, у меня была просто фотографическая память.

Что же касается големов, то они использовались, если нужно было обработать действительно большой объем данных. К примеру, лорду теней удалось пробраться в закрытую библиотеку, где хранится множество важной информации и у него всего два-три часа, прежде чем его обнаружат. Как же ему поступить в подобной ситуации? Чаще всего, в подобных случаях лорды теней призывали своих теневых големов и приказывали им просматривать все книги. Нет, не читать, а именно просматривать. При этом, внутри големов начинали формироваться кристаллы знаний – особое хранилище данных, которыми мы пользуемся. Оно может хранить абсолютно все, от обычного текста до чувств и эмоций. И так, после того как големы просмотрят необходимые книги, лорд теней собирал кристаллы, убирал своих помощников и уходил из закрытой библиотеки, пока его никто не заметил. Потом, оказавшись в спокойной обстановке, он изучал все, что ему удалось получить. Чаще всего, это происходило в мире снов, куда взрослые лорды теней могли переходить, полностью создавая особый портал. Почему именно там? Во сне абсолютно все относительно, даже время. Поэтому, найдя особую область, где оно течет быстрее, можно было обработать просто невероятное количество информации.

Но естественно, на данный момент, я еще слишком мал, поэтому могу положиться только на техники и наниты. Однако и того оказалось вполне достаточно, чтобы намного опередить всех моих свойственников. Безусловно, подобное просто не могло остаться незамеченным. Поэтому, бабушка Иде начала не только заниматься со мной дополнительно, но и прямо в деревне нашла еще нескольких учителей. Так как дядя Тобиас очень много времени провел на границе с орками, он смог передать мне их язык и письменность. Дядя Эдгар, которого все в деревне называли «Северянином», научил меня языку северных странников, но только разговорному, ибо их письменности он попросту не знал. Дядя Логан, которого именовали «Странником» немного научил меня географии и рассказал много различных историй о разных странах и народах.

И так, как же выглядел процесс обучения. Важную роль в нем, прежде всего, играли дощечки, покрытые чем-то черным, и мел. На них базировалось изучение едва ли не всех предметов. К примеру, бабушка Иде писала на большой черной доске, что висела на стене ее дома, какое-то слово или букву, а мы старались правильно написать его на своих маленьких. То же самое можно сказать и об арифметике. Задание с примерами на большой доске и ответы на маленьких.

Ну, что сказать, если подытожить первые полгода с начала моего обучения, то за это время мне удалось освоить арифметику, что не странно, ведь ее изучение входит в базовый курс теневой крепости; к удивлению моих учителей, научиться говорить на всех языках, что они мне преподавали. Здесь пришлось потрудиться, но в теневой крепости имелись шаблоны языков множества народов, так что, ночью, во сне, получив дополнительное время, я тоже учился. Естественно шаблон всего лишь шаблон, и он требовал откатки и обработки. Поэтому довольно часто я произносил не те слова или делал это не правильно.

Что же касается географии и разных стран то, в этом случае я замучил своими вопросами не только дядю Странника и всех остальных жителей деревни, но и авантюристов, что время от времени доставляли нам провизию. Впрочем, это дало свои результаты, хотя мне удалось более менее узнать информацию только о ближайших странах.

И так, на что же похож мир Фарнеус и какие народы в нем обитают. Начнем с того, что главным верховным божеством является богиня жизни Фрида, ее храмы находятся в каждой стране и используются в качестве роддомов. Что в принципе весьма логично. Ведь где еще должны появляться дети, как не в храме богини жизни. Стоит отметить, что никто не знает, как именно выглядит богиня Фрида, поэтому в храмах эльфов она эльфийка, в храмах людей - человек, в храмах орков - орк и т.д.

Также, в мире Фарнеус большинство народов возглавляют именно богини, поэтому причины для глобальных конфликтов порой весьма специфические.

Но давайте вернемся к географии и странам:

Северный архипелаг

Географическое положение. Довольно многочисленная группа островов, на самом севере разведанных земель, где обитают Северные странники.

Государственный строй. Если верить дяде Северянину, демократия. Да, довольно странно было услышать подобное, но тем не менее это действительно так. Правда, довольно специфическая. Из-за постоянных переездов от острова к острову, люди фактически жили на кораблях. Одна семья одно судно. Корабли объединялись во флотилии, именуемые кланами. Главным над кланом был Ярл. Правда выбирали его не голосованием, а во всеобщей драке. В определенный день «выборов», сторонники всех кандидатов вместе со своими предводителями собирались в чистом поле и начинали мутузить друг друга. Правда без брони и кулаками, все же это выборы, а не бойня. Над ярлами стоял конунг, которого выбирали весьма схожим способом, с той лишь

разницей, что в потасовке участвовали только претенденты.

Боги. Возглавляет этот народ богиня мореплавания Аиша. Чаще всего изображается как молодая рослая девица с длинным гарпуном. Последним, кстати говоря, владеют все северные странники, так как именно им производится вылов рыбы. Своим верным последователям дарует защиту от холода. Именно благодаря ей Северные странники способны жить там, где все остальные народы уже давно бы замерзли.

Богиня Аиша весьма дружна с богиней орков и богиней дроу. Но, вместе с тем, данная особа презирает богиню людей и богиню эльфов, считая последних слабыми и ни на что не способными. Отношения с богиней гномов нейтральны. Также стоит отметить, что из-за своего взрывного характера и готовности решать любые проблемы силой, богиня Аиша также считается покровительницей воительниц.

Бог Торус. Супруг Аиши и бог войны. Почитается всеми воинами мира Фарнеус без исключения. Поэтому, его храмы можно увидеть во многих городах этого мира. Очень любит свою супругу и готов ради нее совершить любое безумство. Особая сила которую он дарует своим последователям называется «Боевой кураж». Но, действует она на каждого по-разному. Северяни впадают в боевое безумие. Для эльфов течение времени вокруг них словно замирает. Люди перестают ощущать боль, а гоблины становятся абсолютно бесстрашными. Торус дружит с богом дроу и богом орков. И довольно часто отправляется вместе с ними поразвлечься, но об этом чуть позже.

Аргензия

Географическое положение. Одна из самых больших стран. В основном населена людьми, но в отдельных регионах встречаются и многочисленные представители иных рас.

Государственный строй. Весьма характерная для любого королевства людей, монархия. Но, в связи с разделением мира на гексы, удержаться на троне намного сложнее, поэтому правящие династии время от времени сменяются, особенно если правитель допускает в стране возникновение «Великого голода», когда голодать вынуждена даже знать.

Боги. Главной богиней здесь считают богиню света Мирабеллу.

Как и все божества света, данная особа считает своими врагами нежить и демонов. Поэтому, ее самые ярые последователи, паладины и священники, готовы на все, чтобы уничтожить эту скверну. Своим самым преданным слугам богиня даровала особые силы: «Очищающий свет», способный уничтожать нежить и демонов, а также «Исцеляющая длань», заклинание, позволяющее залечивать легкие раны. Что же касается взаимоотношений с другими божествами, богиня терпеть не может Аишу и ее подруг, богиню дроу и богиню орков, так как считает их жестокими дикарями, что не способны испытывать светлых чувств.

Бог карающего пламени или, другими словами, бог справедливости Гелиос. Супруг богини Мирабеллы. Покровительствует судьями, стражами и всеми кто сражается ради

справедливости.

Своим самым преданным последователям – Инквизиторам, дарует особую силу «Пламенный взор истинны», позволяющий им видеть зло и ложь. Стоит отметить, что хотя его храмы можно найти в любой из стран, ярые последователи этого бога ведут себя совершенно по-разному. К примеру, у людей Инквизиторы больше всего похожи на воинов, они носят весьма заметную красную экипировку, всегда честны и невероятно жестоки к преступившим закон.

Преступников, как любая другая инквизиция, они попросту сжигают, используя второй дар своего бога, «Очищающее пламя». А вот у светлых эльфов, последователи этого бога действуют совершенно иначе. Никто из них не выделяется среди остального народа, а эльф совершивший преступление в какой-то момент просто исчезает. У гномов они больше всего похожи на обычных проповедников, но действуют не менее эффективно. Подойдя к предполагаемому преступнику, такой инквизитор весьма величественно произносит: «Собрать покаясь перед взором всевидящего и предками». Если преступник рассказывал о всех своих преступлениях, его отправляли на определенный срок работать в опасные шахты, если нет - набивали за любую провинность метку изгнанника и выдворяли прочь. У Гелиоса довольно неплохие отношения с богом эльфов и богом гномов. Впрочем, развлечься вместе с богами северян, дроу и орков, он тоже не против. Однако происходит подобное редко, так как Мирабелла очень ревнива. После каждого такого отдыха устраивается такой скандал, что ее жрецы начинают предупреждать народ о приближающемся конце света.

Северные Пещеры

Географическое положение. Горный хребет на севере континента. Заселен гномами, но в некоторых особых местах встречаются и небольшие поселения дроу.

Государственный строй. Диктатура. Стоит упомянуть, что Северные пещеры еще несколько столетий назад не были отдельным государством, а являлись частью «Пещерной империи». О самой Империи известно крайне мало, лишь то, что неохотно рассказали гномы. Если верить их рассказам, там настоящий застой, гномы под руководством древних кланов напрочь увязли в традициях и нормах предков, что тянут свои корни еще со времен мировой войны. Так что все в стране до сих пор живут, как в осаде, не доверяя никому и считая всех остальных врагами. Однако, несколько столетий назад, гном Старус Огнебородый попытался поднять восстание, но его довольно быстро подавили, и мятежникам пришлось бежать. Так как очаги восстания горели по всей «Пещерной империи», гномы начали лезть фактически отовсюду. Естественно, сперва все подумали, что это нападение и наземные страны выдвинули против подземных вторженцев свои войска. Впрочем, гномы, потратив последние силы на побег, не стали сражаться и просто сдались. К моему огромному удивлению, все закончилось относительно хорошо, ибо произошло невероятное, люди и эльфы проявили невероятную щедрость и подарили беглецам Северный горный хребет, что раньше служил естественной границей. В ответ на столь благородный жест, гномы, что больше всего не любили оставаться в должниках, поклялись выплатить обеим сторонам полную стоимость этих земель. Естественно, всю сумму, вот так сразу они отдать не могли, поэтому, засев за расчеты, создали график выплат, в котором, отведя себе столетие на обустройство, расписали ежемесячные выплаты на следующие двести лет. После этого Старус Огнебородый подписал две книги. Почему именно книги? Как оказалось, гномы в этом мире еще те педанты, поэтому, постарались вписать в письменные обязательства абсолютно все нюансы, в том числе и самые сложные расчеты, демонстрирующие, почему они будут платить именно столько.

Так что как минимум столетие, «Северные пещеры» выплачивают деньги как эльфам так и людям, причем полностью соблюдая суммы указанные в обязательствах.

Боги. Возглавляет народ гномов богиня домашнего очага и уюта Сатария. Покровительствует домохозяйкам и бережет теплый уют в доме. Пожалуй едва ли не единственная из богинь чьи небольшие храмы можно увидеть и в других странах. Особо яростных последователей у нее нет, но в ее храме можно получить маленькие обереги, способные защитить дом от мелкой нежити и нечести. Богиня Сатария весьма дружна с богиней света, нейтрально относится к богине орков и северных странников. Презирает богиню эльфов и ненавидит богиню дроу. Основная причина почему Сатария так не влюбила эльфиек, заключается именно в том, как ведут себя последние, но об этом чуть позже.

Бог металла и кузнечного дела Мерусс. Супруг Сатарии. Второй самый почитаемый бог мира Фарнеус, больше верующих только у верховной богини Фриды, что впрочем не удивительно, ведь Меруссу поклоняются не только кузнецы, но и фактически все мастеровые. И не важно, что именно они изготавливают, обувь, мечи или мебель.

Какими-то особыми способностями он своих верующих не наделяет, однако искренне помолившись ему можно получить вещий сон с решением важной проблемы или подсказкой, как создать что-то новое. Бог Мерусс довольно добрый и отзывчивый. Он всегда готов помочь другим богам, кому броню отремонтировать, кому изготовить украшение, чтобы извиниться перед супругой, кому новый капкан для охоты сделать. Чаще всего он заглядывает к своему другу, богу эльфов, но и от предложения поразвлечься не отказывается, правда уходит с пьянки самым первым, ведь дома его ждет любимая супруга.

Великий Лес

Географическое положение. Бескрайней лесной массив, в котором проживают светлые эльфы. Впрочем, дроу фактически живут там же, но глубоко под ним. Стоит упомянуть историю этого государства. Во времена до возникновения магических источников, эльфы были едины и считались самым могущественным народом мира Фарнеус. Даже богов у них было четыре, а не двое как у всех остальных. Богиня красоты, Богиня возмездия, Бог Мудрости, а также Бог Музыки и плутовства. Однако, несколько столетий назад произошла невероятная трагедия, каким-то образом демонам удалось проникнуть в сердце великого леса и сжечь Древо мира. Почему подобное произошло, никто точно не знает, одни говорят, что демоны появились из самого первого, еще нестабильного магического источника, другие, что их призвали люди, третьи, что никаких демонов не было вовсе, а дерево сгорело во время переворота. Причем большинство склонялось именно к последней версии, ведь после случившегося, эльфы начали стремительно меняться. Ранее этот народ мог использовать все стихии. Но после трагедии и внезапного появления магических источников, их тела начали перестраиваться только под одну стихию. Таким образом, эльфы разделились на несколько подрас, что отличались характером, взглядом на мир и цветом волос, а иногда и кожи:

1. Солнечные эльфы - светлые волосы, невероятно ответственные, гордые, способные использовать только магию света.

2. Эльфы ветра - Голубые волосы, магия ветра и невероятная тяга к путешествиям.
3. Эльфы воды - Синие волосы, магия воды, Чаще всего именно они становятся целителями.
4. Лесные эльфы - Зеленые волосы, магия земли, самые спокойные и уравновешенные. Поскольку дома эльфов по сути являются живыми деревьями, их народ исполняет роль весьма специфических архитекторов.
5. Пламенные эльфы - Красные волосы, магия огня, самые импульсивные из всех. Чаще становятся воинами, наемниками или искателями приключений.
6. Эльфы тьмы - Черные волосы, магия тьмы. В основном занимаются некромантией и различными темными искусствами.
7. Эльфы хаоса - Белые волосы, магия крови. Довольно жестокие и обожают пытать пленников.

Вот именно благодаря подобным изменениям, народ эльфов раскололся на Светлых эльфов и дроу. Причины подобного понять не сложно. После появления огромных магических источников мертвые больше не желали лежать в могилах, и если в землях людей в массовом подъеме нежити стали обвинять некромантов, то в землях эльфов, виновниками стали считать эльфов тьмы и эльфов хаоса. Затем, как источник всего зла на свете, их же обвинили и в уничтожении древа. Им довелось уйти в подземный мир, где они и создали собственное государство.

Государственный строй. Конституционная монархия. У эльфов имеется свой король, но, фактически, государством управляет совет старейшин, а монарх, своего рода, символ единства. Хотя, в случае возникновения военного конфликта именно он является тем единым лидером, что управляет всеми войсками.

Боги. После раскола, главной богиней у светлых эльфов стала богиня любви Ишу. Дева олицетворяла собой истинную и единственную любовь, в которую верили все светлые.

В нее верили не только перворожденные, но и люди. Однако, в глазах последних, она скорее являлась богиней ночных бабочек, что дарили свою любовь всем, кто мог за это заплатить. Безусловно, подобное было далеко не без причины. Поскольку к ней уж слишком часто заглядывал бог дроу. Именно поэтому богиня домашнего очага и уюта, Сатария, ее терпеть не могла. В свою очередь, богиня Ишу презирает богиню орков и богиню северян, считая их мужланками. И, естественно, смертельно ненавидит богиню дроу. Дарит же Ишу своим последователям истинную, единственную любовь или, если верить людям, защиту от венерических болезней.

Бог Мудрости Элир, супруг богини Ишу. Как сошлись эти двое никому не известно, впрочем как и то, почему они до сих пор остаются вместе. Элир намного старше своей супруги и почему-то предпочитает не обращать внимания на измены Ишу. Впрочем, он их даже не

замечает, поскольку все время занимается какими-то исследованиями.

Его храмы не так распространены по остальным странам, как у других богов, но имеются в наличии в каждом крупном городе. Как уже упоминалось ранее, любит поболтать с богом кузнецов о различных изобретениях и порассуждать с богом людей о несправедливости этого мира. Своим самым верным последователям дарует возможность читать на любом языке этого мира.

Бартагор

Географическое положение. Бескрайние прерии, где обитают орки. Ранее тянулись от океана до Великого леса эльфов, но с возникновением Великого северного магического источника, все изменилось. Славные набеги на богатые леса эльфов остались в далеком прошлом, ведь сейчас, чтобы добраться до ушастых, оркам пришлось бы преодолеть пустыню звероловцев, земли насквозь пропитанные магией и болота гоблинов. Другими словами подобный поход просто не может завершиться удачно. Плюс, после появления источников, земли орков заполонили различные, крайне агрессивные монстры.

Государственный строй. Анархия. В прериях орков проживает множество как больших, так и маленьких племен, что из-за нехватки ресурсов, постоянно грызутся друг с другом. У зеленокожих всего три источника получения денег: продажа костей убитых ими монстров некромантам, продажа выловленной рыбы людям и естественно набеги на земли королевства Артензия.

Боги. Возглавляет народ богиня элементарей Риха. Покровительствует шаманам.

В первые несколько столетий после открытия магических источников была невероятно занята, ведь элементарии, что служили ей и ее шаманам, больше не желали работать за магическую энергию, так как последней, было предостаточно. Риха потратила просто невероятное количество времени на приведения в чувство своих слуг и объяснения «Кто главный». Как результат, теперь шаманы жертвуют элементариям жизненную энергию. Но не свою, а как минимум раз в неделю, приносят в жертву какое-нибудь животное противоположной стихии. К примеру духи огня любят рыбу, а духи земли - птицу. Богиня Риха весьма дружна с богиней северян и богиней дроу. Что же касается остальных небожительниц, ей абсолютно все равно, что о ней думают и кем считают. Особая сила, что она дарует своим последователям, называется «Духовный взор». Она позволяет видеть потустороннее, чаще всего ее используют, чтобы видеть не материализовавшихся элементариев.

Супруг Рихы, бог охоты Траллус. Покровительствует всеми охотниками, и неважно из какой они расы. Да даже не важно на кого они охотятся. Другими словами, он может оказать помощь как обычному деревенскому охотнику, так и инквизитору, что преследует сбежавшего преступника.

Особая способность, которую он дарует своим последователям, называется - «Неутомимость», что позволяет некоторое время не чувствовать усталости. Подобное довольно

важно, если гонишься за добычей во время удачной охоты или убегаешь от нее, если все пошло не так как планировалось. Довольно часто приглашает поохотиться богов дру и северян или отправляется с ними поразвлечься.

Земли смерти

Географическое положение. Долина, окруженная несколькими горами, что находится на стыке границ земель людей, орков и зверолодей. Именно сюда сбежали большинство некромантов, когда на них возложили вину за повсеместное восстание нежити.

Государственный строй. Неизвестно. Про эту страну практически никому ничего не известно. Однако, людям это не мешает винить в любой нехватке продовольствия некромантов. Почему именно их? О, по официальной версии властей, темные маги, используя полчища нежити, нападают на склады с провизией и высасывают из хранящихся там продуктов жизненную энергию. Все это необходимо им, чтобы продлить своё мерзкое существование. Причем войска некромантов настолько неуловимые, что многотысячная армия буквально растворяется в воздухе за считанные секунды. А то, что прапрабабушка нынешнего короля выглядит на несколько лет младше самой юной 18 летней принцессы, это истинный дар богини. Причем таких одаренных среди высшей знати, буквально каждая четвертая, если не каждая третья.

Почему они не используют животных или других разумных? Ну, с разумными все довольно просто. Делая последний вздох, каждый может так сильно проклясть, что мало не покажется даже мастеру темных искусств. А вот вытягивать с животных жизненную энергию действительно пытались, но не смогли отделить ее от духовной составляющей. Попробовали использовать получившуюся субстанцию на подопытных без очистки, и как результат создали расу зверолодей.

Боги. Некроманты никому не поклоняются, даже богине смерти, так как считают, что все разумные вправе самостоятельно решать свою судьбу и даже боги им не имеют права указывать.

Обо всем этом мне поведал дядя Тобиас, причем используя для этого не самые вежливые слова. Как мне потом рассказал дядя Странник, им подарили «Эти невероятно плодовые и богатые живностью земли», когда они, рискуя своими жизнями, убили нескольких некромантов в замке барона Андерса, которому тогда служили. Дядя со сослуживцами наткнулись на них в одном из коридоров совершенно случайно, но самый религиозный парень, что служил тогда с ними, просто не смог пройти мимо. К сожалению, он тоже пал в этой потасовке, а барон «невероятно обрадовавшись», сделал просто очень щедрый подарок. Что самое скверное, деревня до сих пор зависела от него, ведь именно барон покупал древесину, которую они заготавливали, и поставлял провиант.

Священный султанат

Географическое положение. Огромная пустыня, куда племена орков вытеснили зверолодей. Но земли Священного султана не покрыты песком полностью, в самом центре этой страны

достаточно воды. Там скорее джунгли, нежели пустыня.

Государственный строй. Разрозненные вольные города, которыми правят султаны. Поселения звероловцев жестко поделены по расовому принципу. Так если, скажем, в городе живут тигры, то никого другого туда не пустят. Исключениям являются только рабы. Даже торговцам приходится разбивать палатки перед городской стеной. Возле довольно крупных поселений подобные стихийные рынки могут растягиваться настолько, что по своим размерам стоят больше нескольких кварталов.

Боги. Эта довольно молодая раса поклоняется не богам, а духам хранителям. Так, посреди города змей, можно увидеть очень много статуй змей, у волков – гигантского волка и т.д.

Топкие болота

Географическое положение. Болотистая местность к югу от Великого леса, где обитают многочисленные племена гоблинов.

Государственный строй. Некое подобие монархии или, чаще всего, простой племенной строй. В отличие от остальных рас, гоблины почему-то живут очень мало. Примерно лет 50-60. Хотя даже самый обычный человек спокойно доживает до 300-350. Поэтому, хотя время от времени самым выдающимся представителям удается объединить свой народ, после их смерти все снова разваливается.

Боги. С богами здесь все довольно просто и одновременно с тем сложно. Гоблины поклоняются тем же богам, что и все остальные народы. Но вот с богинями, у них все как-то странно. Дядя Странник утверждал, что когда-то, очень давно, их богиня прокляла их и превратила в тех, кем они являются на данный момент. Но как это произошло и почему, гоблины не помнят, ведь сменилось уж слишком много поколений.

Арсулус

Географическое положение. Земли дроу расположены глубоко под землей, но где именно никто не знает. После ухода с поверхности эльфам хаоса и темным эльфам пришлось создавать все с нуля. Так, первые начали похищать разумных с поверхности, превращая их в своих рабов или в неутраченную нежить. Именно благодаря этому Дроу получили достаточно рабочих рук для создания нового королевства. А вот эльфы хаоса занимались исследованием подземного мира и приручением обитающих там монстров. По словам гномов, в какой-то момент они наткнулись на «Пещерную империю», после чего вспыхнул военный конфликт, что не утих и до сих пор. А ведь прошло уже как минимум несколько тысячелетий.

Государственный строй. Тирания. Королева дроу правит своими подданными железной рукой и жестко расправляется со всеми, кто пытается ей противостоять. Самым страшным наказанием считается слияние с монстром. Во-первых, это невероятно больно. Во-вторых, этот ритуал выполняется при помощи магии хаоса, так что личность прошедшего меняется кардинально. Можно сказать, таким образом можно сделать союзника даже с самого злейшего врага. И в-

третьих, подобным образом можно создать очень сильных существ.

Боги. Возглавляет народ богиня возмездия Илиэр. После несправедливых гонений со стороны своих братьев, именно к ней воззвал народ дроу.

Своим самым верным слугам дарует особую атаку, что называется «Незаживающая рана». Если ее нанести другому живому существу, то излечить ранение практически невозможно, так что раненый, как минимум, просто истечет кровью. К счастью, подобная атака требует от дроу очень много сил, поэтому нанести за день больше одной они физически не способны. Дружит с богиней орков и богиней северян по весьма простым причинам. Первая абсолютно не нравится ее супругу, богу дроу, а у второй весьма ревнивый муж, что способен найти даже бога скрытности.

Супруг богини возмездия Илиэр, бог скрытности и плутовства Альтор. Покровительствует над ворами, обманщиками и убийцами. Причем совершенно неважно из какой они расы. До уничтожения мирового древа увлекался музыкой, но потом переключился только на скрытность и обман. Впрочем, в этом нет ничего удивительного, ведь погулять на стороне он любит, а его супруга крайне жестокая и ревнивая особа. Так что как говорить, чего не сделаешь ради того, чтобы выжить.

Особая способность, которую он дарует своим последователям, называется - «Покров тени», что позволяет некоторое время оставаться невидимым. Довольно часто приглашает поразвлечься вместе с ним богов орков и северян. Хотя, последнего побаиваться, так как уже несколько раз был избит, за неправильный взгляд на богиню Аишу.

Аитор

Географическое положение. Местонахождение неизвестно. Населен вампирами. По легенде, они были созданы богиней смерти для охоты на нежить, так что они как и зверолюди, довольно молодая раса.

Государственный строй. Неизвестен.

Боги. Возглавляет народ богиня смерти Илирия, сестра богини Фриды. Управляет местным филиалом преисподней, но демонам не доверяет, поэтому все наказания придумывает и исполняет сама. К некромантии относиться довольно спокойно, до тех пор пока маги смерти не переступают определенную границу и начинают удерживать души умерших в мире живых слишком долго. В этом случае, богиня Илирия насылает на них проклятие «Гниения», из-за которого разумный очень медленно превращается в гниющий ком мяса.

Супруга у нее нет, так что она все еще в поиске своего единственного. Какие силы она дарует своим слугам неизвестно, так как о вампирах ходит столько слухов, что не поймешь где правда, а где вымысел.

Северный магический источник

Невероятно огромный источник магической энергии, влияет на все, что находится рядом с ним. Возле магического источника постоянная аномалия, что делится на несколько зон, причем чем ближе к его эпицентру, тем меньше становятся гексы. Первая - внешняя, в ней стабильный умеренный климат с вечным летом. Вторая зона делится на несколько подзон:

1. Погода в гексах меняется невероятно быстро и резко. Буквально все сезоны проходят за 2 месяца, или другими словами, каждый из четырех сезонов длится 2 недели.
2. В каждом из гексов свой особый климат. Так, рядом могут соседствовать арктическая тундра и невероятно жаркая саванна. Именно здесь обитают самые ценные и опасные животные.
3. В этой подзоне время от времени то пропадали то появлялись сами гексы. Похоже они являлись осколками погибших миров, что влетали через образовавшуюся щель, но не смогли удержаться в мире. Уже буквально через неделю они исчезали.

Последняя, самая загадочная зона, называлась ядро. Туда ушло невероятно много экспедиций, но ни одна из них так и не вернулась. Поэтому, что же там никто не знает.

Вот таким вот образом прошли следующие полгода моей жизни. Я учился, таскал воду, практиковался в стрельбе с лука и тренировал силы лорда теней. Плюс дядя Тобиас начал учить меня владеть мечом, но это скорее для того, чтобы отвлечь меня от постоянных расспросов жителей деревни. Ведь он выматывал меня так, что я еле передвигал ноги.

С другой стороны, это помогло мне заключить мой первый контракт с обитателями мира снов. Моими первыми кошмарами стали "Наблюдатели". Подобных существ никогда нельзя призвать в реальный мир полностью, поэтому они всегда полуматериальны. При этом, они просто великолепно умеют скрывать себя и отводить глаза. Наблюдатель может летать прямо перед вашим лицом, но вы его никогда не увидите, только почувствуете, что кто-то на вас смотрит. Пользы в бою от них никакой, но как шпионы и разведчики, они просто превосходны. Для существования в реальном мире им нужно очень мало теневой энергии.

Ах да, в последние несколько месяцев со мной начал регулярно связываться дедушка. Он рассказывал мне интересные истории из жизни столицы, а я хвалился своими успехами в учебе. Похоже, он действительно воспринимал меня как своего внука, хотя никакой кровной связи между нами и быть не может.

Бабушка Иде за время, проведенное возле источника, начала чувствовать себя значительно лучше и уже не только занималась обучением детей, но и снова начала готовить различные зелья и травы. Надеюсь мне когда-нибудь удастся уговорить ее научить меня алхимии.....

=====

Имя - Мартин, (Матеус Арвейн, Зеос).

Раса - Лорд теней.

Возраст 10 лет.

Деньги - 0 золотая 0 серебряных 25 медных монеты.

Имущество - Несколько вырезанных из дерева игрушек. Пара детских мужских костюмов. Бомба на шее. Средство связи с герцогом Генрихом.

Теневые камни наполненные маной - 12 шт.

Освоенное оружие

1. Лук.

2. Меч.

Активные проклятия:

Законопослушный - Вы всегда следуете и четко исполняете законы скитальцев. Не распространяется на законы страны или мира в которой вы проживаете.

Воля главы рода - Вас приняли в древний род и теперь вы обязаны исполнять все, что вам прикажут старшие.

Активные силы.

Регенерация - высший уровень.

Воин - начальный уровень 1.

Маг - начальный уровень 4.

Доминатор - начальный уровень 10.

Первостепенные задачи

1. Продолжить тренировки.
2. Снять с шеи бомбу, или хотя бы обезвредить ее.
3. Уговорить дядю Тобиаса показать мне город Картарус.
4. Уговорить бабушку Иде научить меня алхимии.

=====

Редакторы: Nisa

<http://tl.rulate.ru/book/13860/268678>