

# **Светът**

Тази книга съдържа факти за света, в който се развива „Приключение с меч и магия”. Повечето от тези сведения са достъпни за всеки играч и могат да бъдат четени и препрочитани по всяко време, без това да попречи на удоволствието от играта.

Въпреки това не е нужно да изчетете всичко написано тук. Достатъчно е да знаете това, което трябва да знае вашия герой. Спокойно може да оставите вашия Разказвач да реши кое точно се налага да прочетете, за да започнете приключението.

Излишно е да споменаваме, че Разказвача трябва да е колкото се може по-добре запознат със съдържанието на тази книга. Това не означава, че той трябва да се въздържа от импровизация, напротив, добре е да се импровизира. Именно затова голяма част от информацията е оставена недоуточнена – представена е под формата на истории и легенди, които понякога си противоречат. Всеки разказвач може да приеме за вярна която пожелае от тях и да си изгради собствена теория за реалното положение в Титания. С времето, навлизайки все по-дълбоко в джунглата на информацията за този магически свят, невярната информация ще бъде подменена с вярна, но всеки разказвач и играч трябва да знае, че истината понякога има много проявления, така че всяко тълкувание и импровизация се приема за вярно.

## **Основно правило за забавление:**

*Напълно възможно е именно вашите предложения да дооформят крайния вид на действителността в Магландиум, така че се чувствайте свободни да импровизирате, променяйки света, дори когато се налага – и правилата. Никога не забравяйте, че играта трябва да ви забавлява, а не да ви ограничава!*

Понякога информацията е твърде конкретна и може да навреди на приключението, ако се знае от играчите. Затова когато имаме такъв случай в началото на съответния раздел/параграф ще намерите предупреждение доколко съдържаната информация е достъпна и каква част от нея е препоръчително да се знае. Разбира се, крайното решение е на читателя, който рано или късно ще прочете всяка страница на тази книга (нали затова сме я написали). Ако играчът е достатъчно умен, той лесно ще раздели знанията на героя си от своите собствени, а опитният разказвач винаги ще внесе нещо свое в приключението, така че изненадата никога няма да отпадне.

Всеки раздел е посветен на конкретна информация, така че с помощта на съдържанието лесно ще можете да намерите това, което ви трябва, без да се лутате из текста.



## Авторски екип

### „Аксиом16”:

Иван Атанасов  
Боян Иванов  
Димо Грозев  
Иван Димитров  
Божидар Грозданов

### Художници:

Светослав Христов  
Павел Байрактарски

„Приключение с меч и магия” е ролева игра, основана на създадената от Иван Атанасов ролева система „Аксиом16”. Светът на Титания и континентът Магландиум са създадени от екип „Аксиом16” по идея на Иван Атанасов. За пръв път книгата е издадена в началото на 2005-та година от ИК „Фентъзи Фактор” и ИК „Квазар”.

Повече информация може да намерите на официалния ни сайт [axiom16.com](http://axiom16.com), както и във [форума на играта](#).

**Настоящото издание на книгата е предназначено за свободно ползване. Този продукт може да се разпространява свободно без да се нарушава целостта му. Не се допуска използването му за комерсиални цели без писменото съгласие на авторите.**

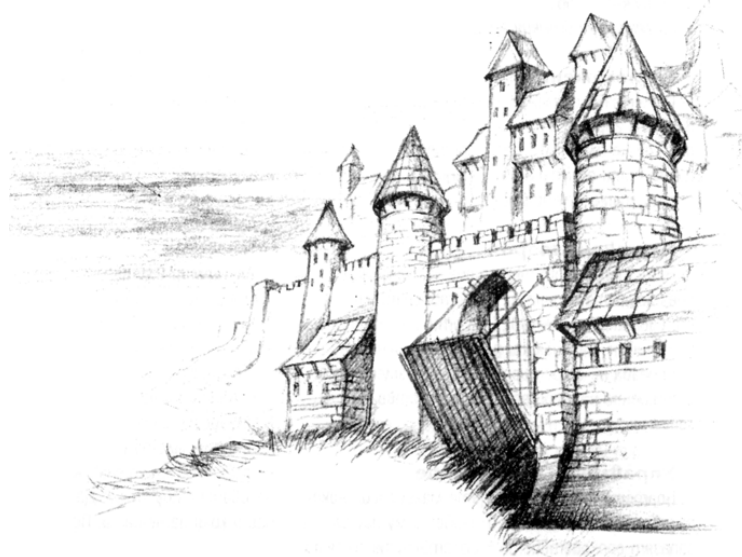
**Всичко, описано в книгата е плод на въображението на нейните автори. Всякаква прилика с действителни лица и събития е напълно случайна.**

*Екипът на „Аксиом16” Ви пожелава много вълнуващи приключения!*

# СЪДЪРЖАНИЕ

|   |   |
|---|---|
| <b>БОГОВЕ И ЛЕГЕНДИ.....5</b>           | КОНТИНЕНТИ И КЛИМАТ ..... 32                |
| ЛЕГЕНДА ЗА НАЧАЛОТО НА ВСЕЛЕНАТА .....5 | НЕБЕСНА КАРТА ..... 32                      |
| СЪЗДАВАНЕТО НА ТИТАНИЯ.....6            | ОБЩА ИСТОРИЯ НА ТИТАНИЯ ..... 33            |
| ПЪРВИТЕ БОГОВЕ НА ТИТАНИЯ.....7         | <i>Първи период – ерата на</i>              |
| ФАНААР .....10                          | <i>сътворението..... 33</i>                 |
| ОРИМ .....11                            | <i>Втори период – ерата на възхода . 33</i> |
| АХРА-МАН .....12                        | <i>Трети период – новото време..... 34</i>  |
| АЛФАННА .....12                         | МАГИЯ И НАУКА..... 34                       |
| НЕТИЛУН .....13                         | ДРЕВНИ ПОСТРОЙКИ И АРТЕФАКТИ ..... 35       |
| САЛФЕЙС.....13                          | МЕРНИ ЕДИНИЦИ ..... 36                      |
| ТАМОН.....14                            | <i>Измерване на разстояние:..... 36</i>     |
| ДРУГИ БОГОВЕ.....15                     | <i>Измерване на тегло:..... 37</i>          |
| ПОЯВА НА РАЗУМНИТЕ РАСИ.....15          | <b>МАГЛАНДИУМ .....38</b>                   |
| ПЪРВА ВОЙНА НА БОГОВЕТЕ .....17         | ИСТОРИЯ ..... 38                            |
| СВЕДЕНИЯ И ЛЕГЕНДИ ЗА ВТОРАТА ВОЙНА НА  | <i>Отчитане на времето..... 38</i>          |
| БОГОВЕТЕ .....21                        | <i>Минало..... 40</i>                       |
| АЛМАНАХ НА БОГОВЕТЕ .....25             | Възраждането .....40                        |
| <i>Първите богове на Титания.....25</i> | Войната на Гущероидите.....41               |
| Самариан .....25                        | Създаването на човешките съюзи.....42       |
| Кали.....26                             | <i>Настояще..... 43</i>                     |
| Хармонар .....26                        | <i>Близко бъдеще..... 43</i>                |
| Фанаар .....27                          | КАРТА ..... 44                              |
| <i>Нови богове.....27</i>               | <i>Разположение след разцеплението и</i>    |
| Орим Създателят .....27                 | <i>войната..... 44</i>                      |
| Алфанна .....27                         | <i>Физическа карта..... 45</i>              |
| Ахра-Ман .....28                        | Важни местности.....45                      |
| Нетилун / Тамон.....28                  | Острови .....47                             |
| Салфейс.....29                          | Планини .....48                             |
| <i>Други богове.....29</i>              | Гори .....50                                |
| Тримата повелители .....29              | Реки .....51                                |
| Бона.....30                             | Езера .....58                               |
| Четири вятъра .....30                   | Значими обекти.....60                       |
| Великото дърво.....31                   | ОБИТАТЕЛИ ..... 62                          |
| Еврез-Зул .....31                       | <i>Обща информация за различните</i>        |
| Планинските богове .....31              | <i>раси ..... 62</i>                        |
| <b>НАКРАТКО ЗА ТИТАНИЯ .....32</b>      | <i>Парична система..... 62</i>              |

|                                      |            |  |            |
|--------------------------------------|------------|--|------------|
| <i>Хората и техните съюзи.....</i>   | <i>63</i>  | <i>За началото.....</i>                | <i>153</i> |
| История.....                         | 63         | Петте етапа на развитие.....           | 155        |
| Расови особености.....               | 67         | Характеристики.....                    | 157        |
| Територии.....                       | 68         | Храна, отрови, мечти, страхове.....    | 159        |
| Бит и начин на живот.....            | 68         | Правилата на Блатото.....              | 159        |
| Прослойки.....                       | 69         | Йерархия.....                          | 160        |
| Жилища и среда на живот.....         | 73         | <i>Гоблините.....</i>                  | <i>162</i> |
| Управление.....                      | 75         | Поява и история.....                   | 162        |
| Развитие.....                        | 75         | Розата на Ахра-Ман.....                | 164        |
| Градове.....                         | 76         | Характеристики.....                    | 167        |
| Западният Съюз.....                  | 76         | Храна.....                             | 168        |
| Централният Съюз.....                | 83         | Йерархия.....                          | 169        |
| Източният Съюз.....                  | 93         | Имена.....                             | 170        |
| Неутрални градове.....               | 94         | <i>Други общности.....</i>             | <i>171</i> |
| <i>Елфите.....</i>                   | <i>96</i>  | <i>ГЕРОИТЕ НА МАГЛАНДИУМ.....</i>      | <i>171</i> |
| История.....                         | 98         | <i>Глиндор.....</i>                    | <i>171</i> |
| Расови особености.....               | 99         | <i>Грут Каменният Юмрук.....</i>       | <i>172</i> |
| Типични и нетипични умения.....      | 101        | <i>Джо Боузър.....</i>                 | <i>173</i> |
| Характер.....                        | 102        | <i>Соба Некромантът.....</i>           | <i>173</i> |
| Вечната гора.....                    | 103        | <i>Горунар.....</i>                    | <i>174</i> |
| Животът на Елфите.....               | 106        | <i>ОРГАНИЗАЦИИ.....</i>                | <i>174</i> |
| Управление и развитие.....           | 110        | <i>Гилдия „Синове на Глиндор”.....</i> | <i>175</i> |
| Градове и домове.....                | 115        | <i>Секта „Орден на Нечестивият” ..</i> | <i>176</i> |
| <i>Кланове на джуджетата.....</i>    | <i>119</i> | <i>Съдружие „Защитниците на</i>        |            |
| Няколко общи думи за джуджетата..... | 120        | <i>гората”.....</i>                    | <i>178</i> |
| Легенда за началото.....             | 122        | <i>Монасите на Салфейс.....</i>        | <i>179</i> |
| Войната със северните Гиганти.....   | 124        | <i>Сестрите на любовта.....</i>        | <i>180</i> |
| Територии.....                       | 126        | <i>Братството на източните</i>         |            |
| Животът на джуджетата.....           | 126        | <i>магьосници.....</i>                 | <i>181</i> |
| Управление и развитие.....           | 129        | <b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....</b>                 | <b>184</b> |
| Слухове за война.....                | 131        |  |            |
| Градове.....                         | 131        |  |            |
| <i>Племената на Гигантите.....</i>   | <i>135</i> |  |            |
| История.....                         | 136        |  |            |
| Расови особености.....               | 137        |  |            |
| Територии.....                       | 138        |  |            |
| Животът на Гигантите.....            | 142        |  |            |
| Религия.....                         | 143        |  |            |
| Управление и развитие.....           | 145        |  |            |
| Жилища.....                          | 149        |  |            |
| Големите Градове.....                | 150        |  |            |
| <i>Хората-гуцери.....</i>            | <i>152</i> |  |            |



# Богове и Легенди

Първо ще ви запознаем със знанията за боговете, създали и властващи над света, наречен Титания и в частност неговия континент Магландиум. Боговете са различни – има по-стари и по-млади, по-могъщи и по-слаби, по-напредничави и по-консервативни, но всички те играят важна роля в съдбата на магическия свят на Магландиум. След като ги опознаете, по-късно в играта ще можете да изберете покровител, на когото вашият герой да служи, според личните ви симпатии и предпочитания.

Поради отдалечеността на всички описани събития, достоверността на информацията винаги трябва да бъде поставяна под съмнение. Летописите на отделните раси понякога си противоречат. Когато източниците са били твърде много и различни, сме се постарали да ви запознаем с различните версии. Понякога грешки могат да се допуснат заради превода на древните писания, тъй като езикът се е променил от тези древни времена, когато са описани легендите. Някои от тях са предавани стотици поколения наред, от уста на уста, а всеки от бардовете е

добавял нещо ново към предходната история и е изкривявал истината превръщайки я в нищо повече от красива приказка.

Като един от най-достоверните източници за древността се счита "Голяма библиотека на разумните раси" – огромен архив от ръкописи, събран от хората с помощта на другите раси в библиотеките на град Ал-Тирим-Оминор. Но не трябва да се забравя, че този архив е пречупен през човешките разбирания и виждания за света. Елфите и Джуджетата имат свои собствени древни архиви, запазени само за тях. Поради трудността друга раса да достигне до тях, тук нямаме възможност да ви запознаем и с техните легенди, които в голяма степен се припокриват с изложените по-долу. Предварително се извиняваме, ако някой от нашите източници се окаже в последствие недостоверен, а истината – изопачена.

Легендите за боговете и героите на Магландиум и Титания са много и тук не бихме могли да ви представим всички от тях, но сме се опитали да ви запознаем поне с тези за Началото и последвалите войни на боговете, които са придобили най-голяма известност.

## Легенда за началото на Вселената

*(из "Голяма библиотека на разумните раси – събрани древни елфически и други ръкописи")*

Била в началото Великата сила, мощта първична, що всичко начева. Могъща била тя, ала бездейна стояла.

И решила Великата сила да създаде НЕЩО. НЕЩО, що достойно да бъде за мощта ѝ безпределна. Тъй създаде безкрайно пространство и нарекла го Вселена. Величествена била Вселената, но пуста.

Решила туй да промени Великата сила. Светове в пустотата разпръснала и светила им дала да светят. Видяла делото си Великата сила и харесало ѝ то. Ала тихо и безплодно било нейното творения.

Решила и туй да промени Великата сила. Разпръснала семената на живота свободно да се реят из черния безкрай, колчем намерят де

да се завъдят. Родили се от тия семена първите богове на Вселената и всеки свой свят избрал си и по мера своя наредил го.

Живели изначало боговете в разбирателство и мир, ала явили се таквиз, що на своите събрата да завидят и господство над световите техни да починят. За поданиците им завидели и мощта тяхна пожелали да отнемат. Тъй започнали първите божествени войни.

С коварство и хитрост се един друг ограбвали, а щом се налагало и кръв божествена проливала се.

Скоро онези, що по-силни били, мощ натрупали и наченали слабите да преследват и избиват, заграбвайки им всичко, що имат. Текнали из вселената реки от божествена кръв. Реела се тя из тъмното пространство и фигури странни творяла в безкрая. И до ден днешен, биде ли нощта ясна, могат да бъдат там видени, сияещи сред звездите.

Забавлявало туй Великата сила и следяла тя внимателно борбата. Ала бог един твърде силен станал за вси други, що живи били. И не рачил той събрата си да ограбва, щом нищожни били за него. Желаел той мощта на Великата сила.

Възправил се богът срещу онуй, що го било създало. И разбрала Великата сила, че дълго за мощта негова спяла била. Щото бил той по-силен от нея дори. Ала тъмна мощта му била. Не творяла тя, а рушала. Светове поглъщал богът в яростта си, та силата тяхна към своята да прибави. Заплашвал гневът му

самата Вселена.

Не могла Великата сила туй да допусне. Възправила се тя срещу Него, та сблъскали се двама в двубой безмилостен. Разтресла се Вселена, потръпнал безкраят. Безчет еони битката продължила. За Вселената пагубна била тя. В тоз сблъсък яростен силата на създанието и силата на разрухата звезди поглъщали и нови творели. Смърт грозяла всеки, дръзнал на пътя техен да застане. Малцина оцелели богове отстрани само гледали.

В мига последен Богът и Великата сила пълна мощ събрали и с гръм чутовен се сблъскали. Изпищяла Вселената. Тъй безмерна сила имал тоз сблъсък, че загинали в него и Богът, и Великата сила. Загинала и самата Вселена, ала частиците сурова енергия, отделени от сблъсъка, събрали се и родили я наново.

Малчината по-слаби богове, които били оцелели, видели страховития сблъсък и нарекли го Големият взрив. Помъдрели от видяното Те се събрали и решили да прекратят своите борби, а от частиците съзидателна и разрушителна енергия, разпилени от Големият взрив, да съградят наново Вселената. И всеки от тях положил клетва пред другите, че никога не ще посегне на свят на събрата си и не ще пожелае мощта му. И всеки поел към своите места във Вселената, за да съгради световите си по свое желание и по свои закони...

## Създаването на Типания

*(из „Голяма библиотека на разумните раси” – събрани древни елфически и други ръкописи)*

Един от малчината оцелели богове бил Създателят. Той не бил войнствен и алчен, затова и останал настрана от войните на боговете. Наблюдавайки конфликта, той събрал нова мъдрост и с нейна помощ щял да управлява по-добре отгук насетне.

Избрал си свой кът в безкрайната Вселена. И планета избрал си, над която да властва и да твори. Така се родила Типания.

Мъдростта на Създателят била вплетена в жилите на земята, а в недрата ѝ дремела неговата мощ. Създал сушата и морето и

населил ги с живот, но било студено и тъмно. Погледнал небесните светила той и сложил едно над Титания. И кръстил го Светилото. Светилото дало живот на света и природата разцъфнала в него. И зарадвал се Създателят от сътвореното и мощта на самата Велика сила почувствал да тече из него. Радвало се и Светилото, защото било полезно и още по-силно засветило то. Но скоро животът започнал да се гърчи под ярката му светлина и да вехне под топлината му. Това разгневilo Създателят и в гнева си той запратил Светилото далеч от своето творение. Но то било тъй запленило от работата си, че не искало да си отиде и завъртяло се около Титания и пак се върнало на същото си място. Отново го запратил надалеч Създателят, но то пак се завърнало. И така дълго време не можели да се разберат двамата със Светилото. Но когато погледнали към Титания видели, че всичко в нея е пълно с живот. Замислил се Създателят и решил, че Светилото може да свети, но трябва и да се скрива, за да не прегори живота на Титания. И така, Светилото започнало да обикаля около Титания и денем да се вижда, а нощем да се крие, за да може живота да не загине под благотворните му, но жарки лъчи.

Порадвал се Създателят на света, що бил

сътворил, но искал да му вдъхне още живот. Искал, но не знаел какъв трябва да бъде той. Не познавал нищо друго, освен останалите богове, а да пита тях не смеел. Решил да постъпи като Великата сила и да остави семената на живота да свършат своето, а той само да им помага. И пуснал ги той върху Титания.

От семената на живота се родили малките риби, които се хранели с живителните растения по дъното на океана, а те самите ставали храна на големите морски чудовища. Но да гледа живота в морето не му било достатъчно на Създателят и направил той така, че някои от създанията да излязат и на сушата. Така и сушата се запълнила от живот. Едни животни преследвали други и бягали от трети и било забавно на Създателят да гледа този живот. Ала появили се Драконите, а те нямало от кого да бягат, тъй като били най-силни и никой не можел да им противостои. Тъй започнали да унищожават те останалия живот.

Уплашил се Създателят, че живота на творението му ще изчезне и принудил се да направи НЕЩО. Но бил уморен той, и стар бил за битки, и затова решил да създаде по свое подобие Кали, за да се бори тя с Драконите и да управлява света, наместо него...

## Първите богове на Титания

*/из "Голяма библиотека на разумните раси – избрани ръкописи на Аквин Томаский/*

Кали родила се и пораснала за един ден. До половината на деня си вече била убила повече дракони отколкото са годините, дете човека живее. Създателят, доволен от делото свое следял я с радост и дивял се на мощта ѝ. Ни един дракон не бил тъй силен, че да ѝ противостои и за кратко време намалила тя броя им дотолкоз, че било вече трудно да видиш някой от досегашните господари на небесата над Титания.

Тъмни мисли се зародили в Създателя и съмнение породило се у него дали бе добро сторил, като Кали създаде. И изпратил той своите мисли към Кали, за да ѝ каже да спре и че толкоз стига. Но тя не щяла да го чуе, защото наслажда в смъртта на другите намерила и това най ѝ допадало. Когато драконите съвсем намалели, тя на другите твари решила смърт да причини. Но те слаби за нея били и нямали сили съперник достоен да ѝ бъдат.

Затова тя решила на най-силния дракон още сила да дари, за да може той да ѝ стане съперник.

Драконът хитър бил и лукав, и дълго на слаб се преструвал, за да може повече от силата ѝ да получи. Когато усетил, че силата му вече на нейната може да се мери, той в небесата се издигнал и с рев злобен небето разцепил. На него викът на Кали отвърнал и битката страшна започнала.

Песента на Кали над цяла Титания се изляла, тъй като доволна била тя, че имала вече достоен противник за нейната сила и мощ. Битката планини и гори разрушила, морета цели пресушила, земята суха пропукала, гадинки невинни много изстребила. Но не забелязвали това Драконът и Кали, защото и двамата в небето се реели като хали. Никой не знае колко продължила тази схватка, но много време е било, защото половината свят те унищожили в своя двубой. Накрая Кали победила, но изтощена била и легнала да си почине. Спала тя много време и било тихо и спокойно на Титания.

Надежда Създателят усетил, че може Кали да се е изтощила и от този урок да се е поучила, но не било така. Защото събудила се Кали и веднага започнала сили да дава на друг от оцелелите дракони, та да може отново в битка достойна да влезе.

Натъжил се Създателят, защото детето му не било това, което той бе желал да направи. Как да научи Кали, че да създаваш по-добре е, отколкото да рушиш?

И решил той да създаде друго свое подобие, но този път да го поучи преди да го пусне в Титания.

И се захванал Създателя за работа. Сътворил свое подобие и вдъхнал му мощ, но му вдъхнал и туй що за Великата сила си спомнял, та да се научи той да твори като нея. Нарекъл го Самариан и внушил му, че добро е да създаваш, а не да рушиш. И пуснал той Самариан, света да гради там, където Кали го бе разрушила.

Самариан като дете бил чист по душа и не знаел що е омраза. Обичал той всичко до което се докоснел. Водата на безкрайния Океан му била мила, към всяко създание в нея любов той изпитал. Любов, що може само любов да извиква. И дето той се докоснел, всичката смърт що Кали бе причинила, отново на живот той обърнал. Горите що била тя изпепелила, отново зелени направил, реките дето Кали пресушила, отново буйни потекли, а рибите в тях по-красиви от преди станали.

Когато Кали го видяла, тя мигом му завидила и злоба грозна в сърцето ѝ се породила. Да убие своя брат тя пожелала. А нали и той от Създателя бил сътворен, та силата му като нейната била и битката интересна щяла да бъде. Като сокол се спуснала тя от небесата и право връз Самариан налетяла. Но той посрещнал я с любов и отворил ръце за прегръдка, усмихнал ѝ се. Това още повече подразнило Кали и яростта ѝ безкрайна станала. Още по-злостно тя го нападнала, но да го нарани не успяла. Така продължила все повече и повече да го налага тя, а той не ѝ отвърщал и не разбирал даже какво тя изпитва. Накрая Кали го повалила и вдигнала своята смъртоносна десница да го погуби. И го поразила, но древната клетва що боговете били дали, не ѝ позволила да го убие – не можел бог бога да убие. Рев яростен Кали надала, но после друго изпитала – слабост непозната почувствала. Не успяла да си обясни това чувство, но разбрала тя, че от Самариан то е дошло. Чуждо ѝ било. Скокнала тя разярена и се при своите дракони отново завърнала. Далеч от брата си, когото в едно мразела и обичала.

Сам останал Самариан и не разбрал той сестра си. Но неспособен бил той да изпитва ярост и омраза и не могъл дълго да тъгува. Отново се заел да твори и създава.

Създавал той и не можел на своята дарба да се насити. Горите гъсти издигнал, та Светилото чак закрили с клоните си могъщите дървета. Малките гадинки на тъмно заживели



и красотата им започнала да вехне и да линее. Но не можел това Самариан да види, тъй като над горите високи летял и небето само виждал, и птиците в него, които пеели прелестни песни в негова хвала. А долу, във вечния мрак, животните що по земята вървели, погрознели и грозни станали техните мисли. Злоба обхванала душите им и не таяли вече любов помежду си.

Усетила Кали тяхната злоба и се възраднала душата ѝ. Напуснала своето убежище, начело на своите дракони, тя всичките зли твари повела. Света от брат си да отърве. Така се започнала война между равни в която победител трудно би могло да има.

Изправил Самариан пред армиите на сестра си огромни планини с остри зъбери и пропасти страшни, да може драконите ѝ да спре. Но не спрели се те пред великата мощ на земята, а прелетели високо. Издигнали се тогава канарите гранитни и като остри копия в драконите се впили. Много от могъщите създания паднали мъртви. И ужасил се от тази гледка Самариан, защото сърцето му за смъртта не било готово. А Кали мощ черна почерпила от тяхната болка и сила голяма в нея протекла и с един само замах тя планините във вулкани обърнала.

Земният огън от върховете потекъл. Реки от лава горите залели. Туй що Самариан бе сътворил с толкоз любов за миг било поразено от злобата на сестра му. Но имало нещо, що в нещастиято, щастие било. Големите и гъсти гори, когато от огън били погълнати, отново на Светилото лъчите допуснали да достигнат до малките твари. И възраждали се пълзящите гадина, що от огъня се били спасили и запели песни в прослава на светлината на Светилото и благостта на Създателя.

„Ето, че във всяко зло има по нещо добро!”

Думите прозвучали над бойното поле в което се била превърнала Титания за двете чеда на Създателя. И за миг спрели те своята борба и погледнали там, отде гласа бил

пристигнал. Защото прозвучал им той като да бе на самия Създател, но изненадани били те, когато друг като тях те съзрели наместо баща си. Благ и мил, Хармонар, третото дете на Създателя, върху един облак седял и двубоя им с интерес наблюдавал.

Кали с очи от злоба пробола го. Светкавици гневни изпуснала.

„Ти, който и да си, на страна стой от нашата свада, сам да не пострадаш!”

Благо ѝ се Хармонар усмихнал и само с ръка им махнал да продължат.

„Аз да се меся не ща. Само от тук ще ви гледам и никому няма да преча, нито пък някому ще помагам. Защото мъдростта ми е твърде голяма и...”

Гневно го Кали прекъснала:

„Мъдростта си за теб запази, а нас остави спора си да разрешим!”

„А какъв точно е спорът ви, значи?” – с любопитна усмивка Хармонар ги запитал.

И спрели се те посред своята свада и погледнали се един друг с очи нови. Самариан в миг сестра си обикнал, защото за него любовта била нещо лесно, но тя го омразно гледала и само ярост в очите ѝ той виждал.

„Той, той” – посочила тя него. – „Само да създава умее. Защо е мощта му, дето баща ни му даде, щом за другите ще се грижи? И всички земни гадинки за него песни пеят във възхвала, а мене проклета изкарват.”

Веднага Самариан ѝ предложил:

„Ела с мен заедно, сестрице, да създаваме и красота да пораждаме.”

„Не,” - Хармонар се отново намесил. – „Това, що Кали върши не е по-малко нужно на света. Защото когато само създаваш, без да съзнаваш, помагайки на едни, вредиш на други. И двамата трябва в разбирателство да заживеете, защото ако никой не създава, как друг ще руши и ако никой не погубва, как ще има къде да се създава?”

Този въпрос объркал ги малко, но мъдрост в думите му и двамата видели. И Кали първа ръка на Самариан подаде, но от него

условие пожелала. Да създаде твари могъщи, че да може тя с тях силите си да мери. А тя пък му обещала само когато нещо стане много, тогава да го руши. И разбирателство те постигнали и душите им в едно станали. Мощта, що разрушава, с таз що гради се слели, а мъдростта на покоя от Хармонар заструяла.

И всичко потръгнало, както се били те разбрали. И мощта им постепенно нараснала, тъй като мъдро те света управлявали. И радвал се Създателя на успеха на своите деца и доволен оставил ги да се налудуват, а той решил да си почине, защото добра работа бил свършил.

## Фанаар

Живели добре тримата първи. И Кали на любов се научила, и Самариан успял що е омраза да разбере. За това помогнал им Хармонар, който им предал от своята мъдрост.

Така достигнали до успехи големи в своите дела, но липсвало им НЕЩО. Искали те нещо ново да сторят. Нещо ново и велико, както направил с тях някога и баща им. Отишли при него съвет да им даде. Отишли, но намерили го заспал.

Напразно опитвали те своя баща да събудят. Толкова дълбоко бил той заспал, че ни словата на отроците свои чувал, ни многобройните им побутвания усещал. И свиреп гняв надигнал се у Кали, и замахнала тя с пълна сила своя творец да удари. И толкоз силен бил нейният удар, че от ложето му да го съборил, и толкоз яростен и могъщ бил, че ръката на Кали направо през Създателя преминала и цялото му тяло на две разсекла.

Страшен миг настъпил за тримата богове. Паника зловеща обхванала мислите им. Ни злостта на Кали, ни любовта на Самариан, ни мъдростта на Хармонар можели да устоят пред гледката на посещения им баща. Спогледали се тримата и неведение страшно струяло от погледите техни. Но дори преди безумната постъпка да осмислят и разкажание да почувстват, странен глас в умовете им

проговорил. Глас, както познат, така и далечен. И такива думи в съзнанието тяхно оставил:

„Дойде мигът на нашата раздяла, деца мои. Вие имате силата, желанието и мъдростта сами да управлявате и нареждате тоя свят, който лежи в нозете ваши. Сътворението, разрухата и равновесието живеят поотделно у всеки един от вас. Те ще ви напътстват, възпитават, обединяват и разделят. Поотделно никой от вас не би постигнал НЕЩО. Само тримата заедно може да сътворите онова, що толкова желаете. На вас не са ви нужни моите съвети, а на мен не ми трябва повече това тяло. Ще остана да гледам и следя вашите дела, но упреци и похвали от мен не чакайте! В друг бог ще се претворя – далечен, невидим и вечно съзерцаващ. От този миг само Безкраят владее моите мислите.”

Велико спокойствие струяло от тия думи, право в сърцата на тримата се вляло и страха оттам прогонило. И разбрали, че не Кали, а сам Създателят сторил това, що очите им видели. Посегнали тогава тримата към тялото на баща си и всеки парче от него отчупил, та НЕЩО велико от него да сътвори. А далеч, далеч от тях, потънал в мрака на безкрая, слепият поглед на Фанаар тихо обхождал Вселената и съзерцавал нейната вечност.

## Орим

Рекла Кали сърцето на Създателя да откъсне, понеже мислела, че сила голяма в него се крие. И право, страшна мощ заструила от откъснатите жили, толкоз огромна, че даже на Кали силата не можела да я удържи. Видял това Самариан и бързо на помощ ѝ се притекъл, на сестра си ръка подал. Ала не могла общата им мощ сърцето на Създателя да усмири, понеже каквото Кали правила, Самариан обратното вършел, а каквото Самариан пипнел, Кали веднага го заличавала. Тъй дълго двамата не могли нищо полезно със сърцето да сторят. Но видял Хармонар, че пакост голяма може да стане и побързал той да се намеси. Където спорове възниквали, Хармонар решавал чии действия са по-прави – на Самариан или на Кали. Тъй бавно и плавно сърцето на Създателя се преобразило и разтеглило в безкрая, и като светъл лъч Вселената проболо. И видели в този миг трите бога, че НЕЩО ново били сътворили – светлина безкрайна, но жива, разумна и могъща. Нов бог бил това, ала този бог притежавал цялата мощ и умения на техния баща, сякаш отново се той преродил. Но не бил този бог Създателят, само силата да твори и променя притежавал. Стрелнал се тогава лъчът светлина право към Титания и се в небето оплел. Засияло то, сякаш вълшебен пламък из целия простор се разпалил. И започнали под светлия покров странни неща да се случват. Всичко променила божествената светлина – водата, земята, животните, даже най-малките листенца други станали. И засиял изведнъж по нов, по-добър начин целия свят.

Удивили се тогава трите бога, че онова, що те дълги еони се опитвали да сторят, новият бог само за няколко мига извършил. Възхвалили те таз светлина, нейния разум и мощ. И име ѝ дали – Орим бил наречен онзи,

що живот дарява и в равновесие, и в хармония света обвива.

Чудо след чудо вършел Орим. Все нещо творял, нещо затривал или с друго заменял. И вървели Кали, Самариан и Хармонар подире му да видят де що е сторил, та нещо неправилно да не би да стане. Ала Орим по-бърз бил от светкавица – толкова много неща сътворявал, заличавал и променял, че тримата не смогвали след него да вървят и по-право да нареждат. Видели те, че сами няма да се справят и от помощ чужда се нуждаят. Намерили ония малки богове, дето от парченца плът на Създателя били се явили и към света ги напътили, та дано и те нещо да свършат. Слезли новите богове на земята, но силата им недостатъчна била, та за големи земи не могли да се грижат сами. Избрал си всеки своя гора и планина, а по-слабите само по една долина взимали и отвъд нея да излизат не щели. Помислили пак тримата първи откъде могат още помощ да намерят. Но прелетял тогава Орим покрай тях. Рекъл му се Самариан да спре, ала Орим глух бил за словата му. Настигнал го тогава Хармонар и почнал грешките му да сочи и да обяснява кое как трябва да се нарежда. Ала не обърнал много внимание Орим и някъде по напътствията вършел работа, а другаде по своему продължавал. Решила тогава Кали да се намеси и светлината за опашката хванала, та дано за малко да я възпре, че да започне нещата както те ги искат да върши. Но засилил се Орим още повече, наместо да спре. Страшен гръм тогава прорязал небето и за миг блясък невиджан озарил всичко. А опашката на Орим откъсната в ръцете на Кали останала. Но и това даже не спряло светлината и макар по-бавно, тя все още по света бродела и живота променяла.

Погледнала Кали откъснатата опашка и просветление дошло ѝ как може помощ нова да намери. Разделила опашката на три парчета и едно за себе си запазила, а другите на

Самариан и Хармонар подала. Започнал тогава всеки бог от опашките на светлината свой помощник да прави. Тъй родили се трима нови велики богове.

## Ахра-Ман

Не мислила дълго Кали какво със светлината да прави. Огънала тя блестящия лъч и във форма грозна и страховита да го оплете опитала. Ала изплъзнал се лъчът от хватката нейна и наново със сила могъща засиял. Втори път опитала тя да го огъне, ала лъчът възпротивил се наново. Продължавала Кали безуспешно да опитва, а лъчът все по-ярко и по-ярко засиявал, все едно се подигравал на несръчността ѝ. Видяла това Кали и понеже бил лесно гневлива, замахнала с всичка сила лъчът да удари и на две да го пречупи. Ала не пречупил се лъчът от удара неин, а се изплъзнал и се към земята засилил. И като се в нея ударил, страшни струи пепел и лава от мястото бликнали. Но странно, не тръгнали те по склоновете да се стичат, а

право в небето полетели. И се оформила в небесата фигура страшна, с нокти и крила от огнена магма, покрита с черна пепел. И полетяла тъмната фигура над планини и равнини, над морета и реки. И където минела сянката ѝ, всичко залинявало и умирало. Страх тогава поразил всички живи същества, че бог нов появил се, бог на тъмнината, смъртта и страха. Бог, носещ бедствия, глад, болести и чудовища. Не можел този бог действията свои да владее, така както неговата създателка се научила. Единствено разруха и злоба обитавали мислите му, толкова силни били те, че Кали се сама зачудила. Милиарди безчестия свършил той преди да се успокои и да го Кали настигне, и име да му даде. Ахра-Ман го нарекла тя.

## Алфанна

Бавно започнал Самариан своята работа. Леко се лъчът усукал в ръцете му и сякаш сам започнал във форма правилна да се преобразява. Тъй едва го докосвал Самариан, а лъчът все по-блестящ и по-чудноват ставал.

Три дена Самариан своят помощник създавал. И засияла тя тогава в цялото си великолепие. Рекъл ѝ тогава Самариан:

„Алфанна, дъще моя, много време опитвах да създам нещо велико. Сега, когато сътворих теб, душата ми се изпълва с радост и наистина горд се аз чувствам, че мога на света такъв красив дар да сторя. Ела с мен да ти

покажа онези, що от твоята помощ се нуждаят. На тях ти топлина ще дариш и светът им по-красив и по-мъдър ще направиш.”

И както казал Самариан, тъй и станало. Слязла Алфанна сред живите същества и където минела радостта и красотата с нея вървели. Поправяла тя всички злини, що нейния братовчед причинил, болестите лекувала и разрухата заличавала. Всяко създание, що страдало, тя можела да спаси и те всички се на нейната помощ осланяли. Тъй сред всички богове Алфанна най-тачена станала.

## Нетилун

Хармонар дълго и внимателно наблюдавал своето парче светлина и не знаел какво да направи с него. Мъдростта му го съветвала и възпирала едновременно. Затова той просто го оставил настрани и го съзерцавал, чакайки идеята сама да дойде при него. Но светлината не можела да стои на едно място. Скокнала и от небесата право в безкрайните води на Океана се гмурнала. Засияла цялата водна шир, сякаш самото небе се било там настанило. И от яркото сияние се родил нов бог. Харесал творението си Хармонар и се заел да го учи. Нетилун го нарекъл и с мъдростта си го дарил. И господар

на водите станал новият бог и със спокойствието си силата им направлявал. Но макар и дарен с мъдростта на Хармонар, Нетилун можел и яростен да бъде, така както са всички богове щом ги някой разлюти. А силата му голяма бил и никой не смеел с него да се кара.

От боговете Нетилун единствен успял да накара Фанаар да му заговори беззвучно и двамата дълго в мълчаливи спорове се впускали. И траели техните разговори безкрайно, но така се мъдростта на Нетилун само множала и не съжелявал той за времето прекарано в мълчание до Фанаар.

## Салфейс

Салфейс единствен е сред вси значими богове, почитани до днес, който не като бог се родил, а като смъртен. И появил се той след като разумните смъртни раси били вече родени от другите богове и войни помежду си водели. По онуй време решил Хармонар нов бог да сътвори, който да има мъдростта еднакво на разните раси да гледа и справедливо да ги съди. Спуснал се на Титания Хармонар като смъртен и прелъстил смъртна девойка и от връзката им се родил новия бог. Досега никой бог това не бил сторвал и на никого Хармонар за това си дело не казал.

Родил се Салфейс не като безплатно създание, дето във висините се рее и оттам управлява, а като елф, смъртен, незнаещ и неспособен на бог да се мери. Така Хармонар искал детето негово света само да види и опознае, радостите и терзанията на живите същества да изпита, и живота труден да изживее. Тъй, когато се горе възкачи и

управлява, най-добре ще знае кое как трябва да се нареди и къде какво е нужно.

Минало детството на Салфейс и тръгнал той по света да обикаля, понеже жажда за знания безгранична в душата му тлеела. И където и да отидел, боговете страшни изпитания пред него възправяли, задачи трудни му възлагали и в опасности страшни поставяли го, тъй като усещали, че той някога равен ще им стане. И научил се Салфейс на разум, правилното от грешното започнал да различава, ала най-добре научил се как в бой да побеждава, понеже заплахи непрестанни пътя му били застлали. И прочул се Салфейс още преди в небесата да се въздигне. Прочул се, че най-страшният и непобедим воин бил станал и живо същество нямало ни на земята, ни в небето, което на елфа-воин равностоен противник да бъде.

Когато решил, че мъдрост достатъчна е натрупал, Хармонар го за бог и за свой

помощник провъзгласил. И макар мнозина да били недоволни, никой не посмял на това открито да се противопостави, че Хармонар бил силен, а и Салфейс в боя равен нямал, дори Кали на мощта му се дивяла, макар да не считала го за равен на нея.

Така, закаления в много битки Салфейс

за бог на войната и благородната сила на воина бил провъзгласен. И различните раси и народи почитали го и на неговата благословия се надявали когато в битка се впускали, че когато той водел ръката на боеца, непобедим ставал.

## Тамон

Тамон е друг смъртен, който на бог се с времето обърнал, но неговата съдба е различна от тази на Салфейс по това, че той не станал нов бог, а се в него стар бог преродил.

Тамон се бил родил като човек в малко село край морската шир. Цял живот той безкрайната синева наблюдавал и искал да я обходи. Сам си кораба от огромни дървета направил и платната му изтъкал. И станал той невиджан по своята красота и сила и можел вълните големи да пори с носа си, без да се плаши. Нарекъл го „Морска сянка”.

Вдигнал Тамон платната на своя величествен кораб и блясъкът на хиляди звезди засиял в тях. На пустия бряг гръб обърнал и се в тъмната далечност взрял капитанът. И сторило му се, че там, дето звездите морски с тези на небето се срещат, светлина неземна проблеснала, сякаш пратена от някакъв фар вълшебен. Ала не можело там фар да има, защото водна шир безкрайна в нощта се простирала. Но надеждата в сърцето човешко да изгасне лесно не ставало. Дни и нощи наред светлината странна му в съзнанието проблясвала и зов неземен в ума му шептял. Разказвал му той за простори неоткрити, острови приказни и живот вечен. Благост и мъдрост от гласа струяли и не можел Тамон на призива да устои. Затова събрал своите най-верни хора и към простори незнайни отправил се.

Тихо цепел водите „Морска сянка”, а

екипажът му ден и нощ взор отправял към линията далечна, дето морето и небето се едно с друго сплотяват. Ала не можели те да я настигнат, все там тя стояла. Упорит бил Тамон, а вярвали му моряците, понеже досега ни в едно пътешествие не се били проваляли. И летял корабът, напътстван от вещи ръце и ветрове вълшебни. Намерили моряците много земи нови и неизследвани, места приказни посетили и чудеса невъобразими видели. И не спирала светлината пред очите тамонов да проблясва, и все я той сочел, а „Морска сянка” натам плавал.

И в гордостта си, Тамон стихии на океана предизвикал и казал им, че с него и кораба му дори те не могат се преборят. От това неуважение Нетилун се разгневил и буря невиджана пратил му. Но Тамон бил вещ в своето изкуство и опит голям имал как да се бори с водите на океана. И вълните, що континенти могли да затрият не плашили го, а обратно, нова радост в сърцето му вливали. И борил се той със стихии много години, и битката нямала победител. Но човек смъртен бил Тамон, а човеците кратко живеят. Смъртта му дошла край на битката да сложи и той в дълбините потънал.

Наблюдавал го Нетилун как към дъното се носи и дошъл на победата си да се възрадва, но погледнал го Тамон и му казал: „Не ти, а старостта ме победи! И аз по-силен съм от теб и винаги такъв ще остана, защото

не победи ме докато можеше това да сториш, а вече е късно за теб.”

Нетилун дълго го гледал. Създание жалко и смъртно, на безкрайното дъно на океана заспало завинаги. Но истина му бил казал Тамон, че не победен бил. Харесал силата на духа му и неговата смелост Нетилун и възхитил се на доскорошния си противник. И тъй като уважение голямо изпитал, решил в тялото му вече да се явява. И се слели в едно смъртния Тамон и бога Нетилун. И до днес се за едно

смятат и един имат предвид, когато двете имена споменават. Така Тамон на бог се превърнал.

От дълбините на океана огромният кораб изплувал и се отново по вълните понесъл, но вече не били те врагове а подчинени нему били. И до днес, разказват, че корабът не спрял моретата да кръстосва. Тамон-Нетилун и неговите моряци все тъй неизменно следват своята светлина и пътешествието тяхно нивга няма да завърши.

## Други богове

Орим владеел небесата, Ахра-Ман мрачните поля на смъртта управлявал, Алфанна се за живите твари грижела, а Нетилун безкрайния Океан, що живот и смърт давал, мъдро направлявал. Фанаар отдалеч ги съзерцавал и никой го за нищо не търсел.

Решили да се порадват на стореното тримата първи и се в небесата издигнали и в нозете на бащиното си тяло се спрели. Оттам те наблюдавали как ще се справят техните деца.

Докато там си седели, не спрели да си играят с останките на Създателят и от

енергията му да творят богове и чудеса. Но не била ясна целта им, те просто живот им вдъхвали и към Титания ги пращали, та своята роля сами там да намерят.

Така се появили много и различни по сила богове. Едни били от първите трима създадени, докато други сами от останките на Създателя се родили, но никой от тях не можел да се мери по сила с четиримата що били първи създадени, от сърцето му сътворени. И никой от новите властта им да управляват не оспорвал защото се бояли от мощта им.

## Поява на разумните раси

Сред многото богове, що се от енергията на Създателят родили, имало трима, за които никой не знаел кога и как се точно били на света появили. Нарекли се сами те тримата повелители – Повелителят на Гората, Повелителката на Животните и Повелителят на Магията. Те над свой район избрали да властват и се в делата на другите много не месици, та дълго време никой ги не забелязвал. Така било, докато те не решили да покажат пред другите своето най-велико

творение – разумни създания подобни на самите богове. Сътворили те от самата есенция на магията благородните и мъдри елфи.

Всички останали богове ахнали в почуда и пред това тяхно дело се дивели. И те искали свои създания да направят, но не знаели как това били сторили Повелителите, защото досега само тримата първи подобни дела умеели. Но не обяснили на новите богове как и те свои разумни същества да създават първите

трима и затова било чудо, че Повелителите се сами досетили.

Дълго ги останалите богове увещавали да ги научат как такова чудо и те да сторят, но Повелителите само надменно ги отгоре гледали. И оказало се, че елфите що повелителите създали, мощта им подхранвали и умножавали със своята почит към тях. И още по-силно ставало желанието на останалите богове и те свои създания да имат. Но колкото и да опитвали да повторят стореното, и дълго никой с успех се не увенчава. Ала така станало, щото втората разумна раса и тя от бог, който другите не забелязвали била създадена. Това бил богът на планината и планинския огън, Бона. Досега го били всички смятали само като ковач на земни недра, който почти се от друго не интересувал, но вместо да увещава той Повелителите да го научат, своя раса сам решил да направи. От камък и лава, от самата сърцевина на земните недра създал той неугледните, но силни и упорити джуджета.

Видели другите богове, че не е един начина да се създават разумни същества и обърнали гръб на Повелителите и низвергнали ги заради тяхната горделивост и вече не желаели да имат нищо общо с тях. Това довело до вражда между джуджета и елфи, защото

обидените Повелители решили да заличат новата раса. Но силни били в планините джуджетата и всичко що елфите успели да им сторят било, че ги принудили там да стоят и на открито да не излизат.

През това време боговете се поучили от Бона и те започнали да творят свои същества от всякакъв вид, размер и природа. Всеки влагал нещо от себе си в своите създания. Мрачни били тварите що Ахра-Ман създавал и желание да вредят на другите имали. Благородни и чисти били феите-лечителки на Алфанна. И Титания по нов начин се оживила и стотици различни създания се из нея появили.

Тогава се появили и могъщите гиганти, които от самия Самариан били сътворени, но поради прекомерната си мощ били наказани от останалите богове и в подземната бездна били заперени, на демоните там слуги да бъдат.

Последни сред разумните раси били създадени хората. Техен създател бил самият Орим, затова те го наричат и с това име – Създателят. И изглеждали те крехки и немошни, но скоро разбрали боговете, колко са Орим и неговите създания подценили, но късно било за първородните трима грешката си да разберат...

---

*Има много и различни легенди за това как и кога се появява всяка една от разумните раси. Много от тези създания вече не съществуват, тъй като са измрели във времената на божествените войни, когато милиони създания са се изправяли срещу други и реки от кръв са покривали Титания. Тъй като различните*

*раси имат свои собствени легенди за създаването си и за тяхната роля в последвалите войни на боговете, те са описани в секциите посветени на съответната разумна раса. Но трябва да се има предвид, че това са техните легенди, които винаги леко изопачават истината, така че тя да е угодна за тях.*

---



## Първа война на боговете

*(из „Голяма библиотека на разумните раси” – събрани древни елфически и други ръкописи)*

Минали векове, откак първите богове свои наследници въздигнали. И всички място под знака на тримата заели.

Единствен Орим все нещо не харесвал и света обикалял и по свое усмотрение нареждал. Ала не харесвали това Самариан, Кали и Хармонар и заедно със своите наследници по старому преправяли нещата.

Видял Орим, че така да се справи не можел, и спрял неуморния си бяг, да помисли какво да стори. А ум бистър и прозорлив имал той, та бързо до решение стигнал. И полетял към обителта божия своята мисъл да изпълни.

Пръв го там посрещнал Ахра-Ман. Увила се Светлината около черния бог и думи съблазнителни започнала да му шепне. Казала му тя, че сила има сам решения да вземе и каквото пожелае, може и без знанието на Кали да го направи. Разказвала още Светлината, че Кали стара и неспособна била със света да се справи, затова всичко на Ахра-Ман предавала. А той като куче сяпо заповедите глупави следвал, вместо силата своя сам да управлява.

Гняв почувствал Нечестивият, объркани мислите му станали, и убеждавал се още повече, че го е Кали в заблуда вкарала и че само за своите си нужди го е сътворила. И гневът му се в миг излял навън и небето цялото от него почерняло. Облаци страшни надвиснали над земята и гръмотевици невиджани се изсипали по нея. И видял Ахра-Ман, че сила огромна притежава и с нея сам може злокобните си дела да върши. И думи гневни към Кали отправил:

„Ти, богиньо, що ме от светлината създаде, дела черни да върша. Ти, що се моя майка зовеш. Чуй думите мои сега!

Презирам те, че страх от другите изпитваш и делата си без чуждо позволение не

вършиш. Презирам те, че се за най-могъща мислиш и силата своя за неоспорима приемаш. Ала най-презирам те затуй, че си ме дълго лъгала, че силата моя без господството твое не може да бъде, че васал твой съм, щом съм от теб създаден. Няма да бъде твоята дума вече! Ни твоята, ни на братята ти! Ще те пратя в забвение, тъй дълбоко, че името ти никога няма да бъде споменавано сред народите на земята. Туй, що аз нося, е много по-силно от онова, което си ме учила. Ще последвам сега светлината, от която е тялото ми изградено, после и нея ще погубя, та името мое единствено над земята ще тежи. Ще видите тогава всички, че съм аз най-могъщ и безкраен страх всеки от мен ще изпитва. И никога не ще ти дам силата си отново!”

Тъй отрекъл се Ахра-Ман от господството на тримата първи.

Още по-високо полетяла Светлината, там, дето Алфанна стояла и кротко света оглеждала. Вплел се Орим като вятър в косите нейни и погледа ѝ към най-тъмните краища на земята обърнал. И видяла Алфанна, че същества слаби и немощни там пълзели, а никой за тях се не грижел. Страх и ужас сковали сърцето ѝ и при Самариан тя понечила да отиде, съвет да потърси. Ала завихрил се Орим още по-силно и пак натам, към тъмнината я обърнал. И погледнала пак богинята творенията нещастни и печал дълбока в очите ѝ плувала. И пак Самариан за съвет поискала да намери, ала светлина непоносима ѝ погледа заслепила. За трети път към съществата недъгави и грозни се повърнала. И в този миг решимост неподозирана почувствала, сякаш от нищото сила получила и се като светкавица стрелнала към тъмнината далечна.

Изведнъж небето блеснало и топлина благотворна връз вси слаби живинки се изляла. За мигове те порасли и красота и мощ в себе си почувствали. Вдигнали те погледи, с разум и благодат пълни, а над тях се лицето на Алфанна реело и усмивка блага и тиха на него греела. Появил се тогава Орим до нея и разказал ѝ за силата, дето неподозирана досега се в ръцете нежни таяла. Удивила се Алфанна, че никой за това преди не ѝ говорил и с реч такава Самариан упрекнала:

„Прости ми, татко, за това, което ще сторя, но изход друг не виждам! Помниш ли, ти ми каза, че няма цел по-висша от това на нуждаещите се да помагаш, нови и по-красиви неща да твориш, любов и радост навред да пръскаш. Вярвах и още вярвам в тези думи твои, но освен тях ти друго ми не даде. Дела искам да върша, а ти все ме спираш и където ми покажеш, само там мога да бъда. Но видя ли сега, че и сама мога право да съдя и добро на света да нося? Спасих тия, дето от помощ се нуждаеха. Разхубавих туй, що в грозота бе потънало. Дадох разум на ония, що в неведение тръпнеха. Не можеш да кажеш, че не съм добро сторила. Затова, татко, аз по свой път поемам, защото много неправди в света има. Неправди, с които ти сам не ще се справиш, ако ме държиш само под крилото свое и наставления даваш. Сила имам сама да тръгна по света и негодите на вси твари да поправа. Вярвам, че светът по-хубав тъй ще бъде.”

Тъй отрекла се и Алфанна от господството на тримата първи.

Възкачил се Орим най-високо, там, къде Хармонар своя помощник Салфейс поучавал. Спрял Орим между двамата и в обясненията на Хармонара заслушал се. Мъдри били думите и прави, но живот в тях нямало. Говорил Хармонар само за това как реда и покоя да се опазва, за света идеален, дето така създаден бил и така да остане трябвало. Желание нямал Хармонар новото да търси и по-добре да

нарежда. Не се стърпял Орим и се в разговора намесил:

„Умно думаш, Хармонаре, че света хубаво е нареден и хубав трябва да бъде. Но знаеш ли ти дали не може и по-добре да стане?”

„Въпрос странен ми отправяш, Ориме” – Хармонар отвърнал. – „Равновесието може всякак да се постигне и много добри форми да има. Но коя от коя е по-добра просто тъй не можеш каза. Трябва всички да видиш и тогава да съдиш.”

„Можем ли тогава, Хармонаре, друго равновесие да направим, та света да видим по-хубав ще стане ли?”

Не се харесала тази мисъл на Хармонар и упрек такъв към Светлината отправил:

„Опитахме ли нещо такова, това значи сигурно, че трябва нов хаос първо да бъде, та от него нов ред да се получи. Защо да застрашаваме мира сегашен, който толкова дълго сме правили? Не си ли страхуваш, че може и нов ред да не успеем да въдворим? Не можем да започнем нещо толкова опасно, защото света разруха грози го, ако се не справим. А кой знае ще се справим ли. Недей на мисли такива да се осланяш, защото може в миг всичко да опропастиш!”

„Правилно, да знаем отпреди да сме опитали не можем. Но значи ли това, че не бива нищо да правим и каквото е сега, така во веки да бъде?” – пак попитал Орим.

„Не тревожи се за това, Ориме! Тъй е света добре нареден и ние със Салфейс такъв ще го пазим.”

Слушал Салфейс тихо спора между двамата, но след тия думи рязко се изправил и това на другите казал:

„Разбирам и на двама ви терзанията и знам, че всеки за себе си е прав. Ти, Ориме, все желаш нещо да променяш, но никога сметка не си даваш какво може след това да дойде. А ти, Хармонаре, който ми даде същност и форма, ти никога не си вярвал, че някой би могъл и по-добре от теб да отсъди. Значи, трябва ние да мислим за всичко и наистина не

бива на сяпо нещо ново да правим. Но как да мислим за ново бъдеще, ако то същото като настоящето ще бъде? Докато живях там долу и по земята ходех, повечето ми постъпки винаги носеха нещо за бъдещето. Беше интересно да предвиждам какво ще последва от всичко, което сторя и наистина след години се научих да познавам. Затова казвам ви: можем ние бъдеще по-добро да направим, но с разум и премерени дела само ще го постигнем. А и защо сме ние тук, освен ако не Титания към по-добро да водим? Нима съм бил въздигнат аз от смъртно същество в бог само за да пазя ред някакъв стар? Не ща съдба такава да приема. Затова ще тръгна сега с Орим, но всяка негова стъпка ще съдя и премислям и където нещо нередно видя, ще го спирам. Само тъй можем ние полезни за тая земя да бъдем. Прощавай, Хармонаре, татко мой и на брата и сестра си кажи да не се опитват в делата ми да се месят, че сила имам аз и сам да се справям!”

Тъй отрекъл се Салфейс от господството на тримата първи.

Тези дела тримата първи разгневили и дошъл денят, в който нови и стари богове един срещу друг се изправили. Множество последователи имали и едните, и другите, и на Титания също се битка разразила. Борили се съществата с вяра, оръжия и магия. Борили се едните живота си досегашен и хубав да запазят, а другите – по-нов и по-хубав да постигнат. И били сякаш равностойни двете страни, но надеждата все повече сила давала на вторите за ново бъдеще да се борят.

Ала сторила тогава Кали дело ужасно – всите дракони, дето още от зората на времето криела, от дълбините на чернотата си извадила и пуснала ги да се реят, рушат и избиват де що врагове срещнат. И безспирен огън от небето текнал, и където минел всичко изсушавал и изпепелявал. Време страшно настъпило за съществата земни – ни храна, ни вода, ни подслон можели да намерят. И мислели всички, че обречени са под пламъците драконови да загинат. И ден и нощ към небето

те молитви отправяли, във всички богове се кълнали, само огъня да спре.

Ала появило се спасение точно от там, отдето никой не очаквал. Разцепили се моретата и като призрак огромен кораб изплавал. Заедно с него изплували осем чудовища, страшни и чудати, от планини по-огромни. А на носа на кораба, страшен великан стоял гордо и тризъбец сребрист размахвал. И накъдето с оръжието посочел, драконите, дето там били в миг буца лед ги сковавала. И падали като камъни летящите страшилища, а чудовищата грамадни със своите безкрайни пипала и опашки ги ловели и в океана бездънен ги давели. Уплашили се всички от могъществото на морския бог Нетилун и в ужас зачакали да видят какво ще стори. А изправил се той високо и думи такива на целия разумен свят рекъл:

„Хилядолетия преди, аз смъртен човек бях. Моретата кръстосвах и светлина животворна търсех. Бяха времена на сяпо преследване. Вярата ме водеше по светлината, надеждата никога не ме напусна. И ето, че станах аз господар на морета и океани, покровител на пътешествениците и онези, които със своето любопитство света опознават. Намерих най-накрая своя светлина, не там, блестяща на далечния хоризонт, а вътре в мен, сякаш от нечия чужда ръка поставена. Възрадвах се и тъй, както ме моя повелител Фанаар научи, плавах из океаните и гледах света отстрани с възхита. Творение велико е това, светъл разум и безспирен труд са вложени в него. Нима сега, само заради някакви прищевки за власт, сте започнали да го рушите? Начин намерете спора си да решите, но света красив не погубвайте! Иначе няма да се карате за нищо повече от няколко шепи космически песъчинки.

Няма това да допусна. Докрай ще се боря и с питомците мои ще наказваме онези, които сяпо света рушат. И тия небесни дракони първи ще паднат. Не ща страна в спора ви безполезен да вземам, но ще се възправа

срещу всеки, който тоя дом красив и живописен понечи да погуби. Туй е думата ми!”

Казал така Нетилун, бог и владетел на морета и океани, покровител и наставник на скитници и изследователи. И всички пред силата негова изтръпнали, понеже идела тя от вечния Фанаар – най-първия, най-знаещия и най-мъдрия. Тъй спора изведнъж спрял. Без силата на драконите Първите трима нямали с какво да се противопоставят на новите богове и признали своята загуба във войната. За

наказание, че творенията на своите чеда се опитали да погубят, те в безкрайната бездна били затворени. И никога от там не бивало да излизат. И признали вината си Хармонар и Самариан, и само Кали се заканила никога да не забрави, това което ѝ причинили децата нейни и в отмъщение се зарекла.

Оттогава, начело с Орим и под мъдрото ръководство на новите богове, настъпила златна ера за цяла Титания, а хората най-благословена и почитана раса станали.

*Ще завършим с една поучителна извадка от ръкопис на неизвестен хроникьор на далечните събития:*

„...За да се разбере по-добре разликата между старите и новите богове, трябва да се разбере начина, по който те управляват света и даряват със сила своите поклонници. Старите богове управляват със страха от наказанието и демонстрация на своето могъщество. Те имат способността да дават невиджана сила на своите поклонници. Това прави жреците им изключително могъщи създания, които чрез използването на тези си способности увеличават общата мощ на дарилия ги с тях бог. Мощта се поражда в следствие на демонстрацията на божествените възможности и на страха, който тя подклажда. Това е и основната разлика в начина за събиране и съхраняване на мощта на боговете. Новите богове, по неясна причина, не могат (или не желаят) да дарят своите последователи с

толкова голяма мощ, но затова пък се уповават на общата концентрация на вяра, която генерират техните тълпи от поклонници. Силата на тази вяра на мнозинството е открита от тях и е в основата на успеха им при техния конфликт със старите повелители на света. Един жрец на старите богове е многократно по-могъщ от един жрец на новите богове, но мощта на жреците на старите богове не може да се обедини по начина, по който това могат да сторят жреците на новите богове. Така ако хиляди жреци на новите богове се обединят като един, дори пред тях да се изправят два пъти по толкова жреци на старите богове, то те не ще успеят да им противостоят. Това обяснява и защо войната е била загубена от старите богове...”

*Тук е предадена само основната част на легендата за Първата война на боговете, тъй като подробностите за нея са предавани по различен начин в зависимост от това на коя раса принадлежат.*

*Различни фрагменти и подробности относно тази и следващата война на боговете ще срещнете в легендите на отделните раси и народи.*

# Сведения и легенди за втората война на боговете

*(из летописите на различни народи, събрани в „Голямата библиотека на разумните раси”)*

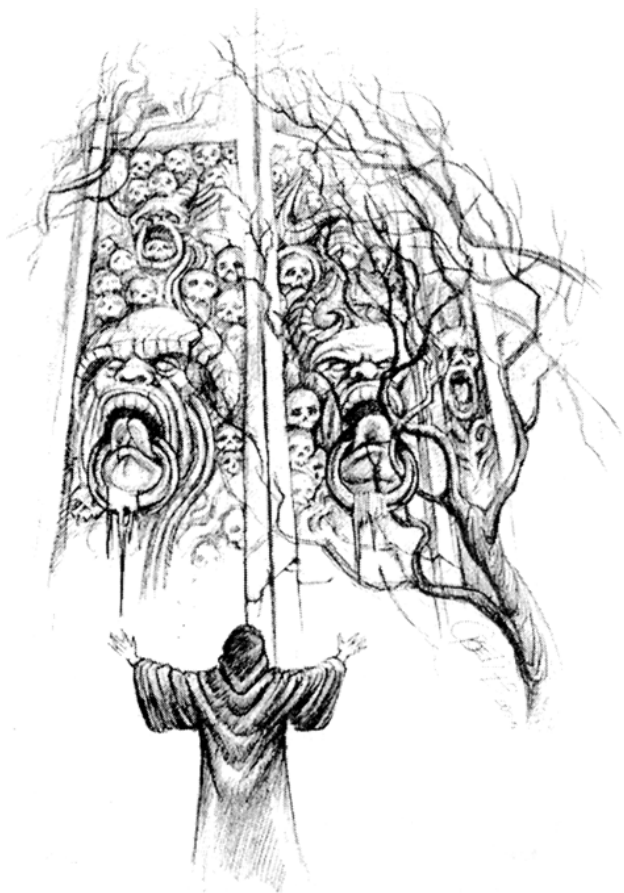
„Благословени сме ние, хората,  
благословени от нашия създател Орим. Силата  
той ни даде всичко да вършим и от всичко да  
разбираме. И сега с тая сила нашият поход  
победоносен по цялата земя ни носи и скоро

светът пред нашите нозе ще се преклони.  
Създадени сме господари на Титания да бъдем.  
Щом това е желанието на Орим, наш дълг е да  
го изпълним. Така и ще сторим!”

*реч на един от създателите на сектата „Братството на светлината”*

---

И пристъпил Имерианел на върха висок.  
В мига си последен сила получил.  
Ръцете си кървави към Светилото протегнал.  
Над ордите безбройни думите си прострял:  
„Спрете, вие, същества ненаситни!  
Спрете, алчността си безкрайна усмирете!  
Спрете, за да чуете моите думи!  
И поне веднъж в живота си разума послушайте!  
Създадени бяхме всички равни на земята.  
Общо живяхме и един другиму не пречихме.  
И предците ваши заедно с другите живяха,  
Но за власт и блясък нивга не ламтяха.  
Разум имаха те и мисъл бистра,  
От светлината на Орим дадена.  
Помнеха още те урока, помнеха Войната.  
Знаеха че светът крехък е и лесно пропада.  
Войната тогава самият Орим поведе,  
Бъдеще по-светло на всички да даде.  
Хората сила имаха след него да крачат,  
Защото желание за нов свят те в себе си носеха.  
Поведоха тогава хората войната  
И както вас сега света потъпкаха,  
Но видяха Смъртта какви злощастия носи,  
Погнусиха се и да помагат се впуснаха.  
И тогава още, хората за велика раса бяха признати.  
Остър беше техния ум, безгранични уменията им бяха.



Като боговете започнаха света да разбират и променят.  
Изящен стана той и хората от делото си доволни бяха.  
Радваха се боговете на помощниците си земни.  
Навред всички раси на човешката сила се дивяха,  
А хората с божествена мъдрост света редяха,  
И радостни бяха, когато чуждото щастие виждаха.  
Защото знаеха хората каква сила имат!  
Защото знаеха хората как да я използват!  
Защото знаеха хората своята мисия!  
Защото знаеха хората кога да спрат!  
Ала минаха много поколения и човеците забравиха поуките.  
Низвергнаха мъдростта и от силата си станаха опиянени.  
Божии избраници сами се нарекоха и тъй, без да знаят,  
Света потъпкаха и го към разруха поведоха и водят сега.  
Знайте, че това, което сега вършите не е от Орим речено.  
Това вие, хората, сами го правите, без благословията божия.  
Мислите, че величие ви очаква, но скоро ще се разкайвате.  
Война се задава, толкова страшна, че даже богове ще погуби”.  
Стрела в този миг изсвистяла и проснал се Имерианел.  
И където му кръвта паднала, на пепел всичко изгаряла.  
А стрелата вражеска като чума черна от гърлото стърчала.  
Така последните думи на разума прободени били...

*част от древна елфическа песен за началото на Втората война в боговете*

---

„Ах, къде стоеше скрита, ти, злоба  
ненаситна!? Как ме водеше толкова години  
наред, без да усетя твоето тихо шептене? Нима  
е могъл разумът ми да бъде толкова замъглен  
от жаждата за величие? Този меч, който сега  
спасява мен и бойците ми, само преди месеци  
беше най-страшното оръжие за врага... Врагът,  
който всъщност се оказа приятел... Приятелят,  
който така и не можахме да оценим... Не  
можахме, защото собствената ни глупост и  
алчност не ни оставиха време да го  
послушаме...

Сега започна истинската война. Не война  
за власт и територии, а война за оцеляване.  
Война, в която имаме една-единствена цел –  
да не бъдем изтребени, смазани като червеи,  
като паразити, каквито всъщност бяхме.

*процалното писмо на един от най-известните човешки пълководци. Оригиналът все  
още се пази в библиотеката на град Хелитион*

Борихме се, за да спечелим всичко. Сега  
се борим, за да не изгубим и най-малкото. И аз  
сега отивам да се боря, за да не изгубя... да не  
изгубя съвсем войнската си чест, която толкова  
дълго несъзнателно потъпквах, обзет от  
мисълта за власт и величие. Отивам да заема  
правилната страна в спора, да поправа поне  
малко всички онези безчестия, които сторих.  
Ще се бия докрай, докато умра, но не в името  
на някакъв си бог. Ще се боря за приятелите  
си, за онези, които узнаха правдата макар и  
късно, както и за онези, които я знаеха  
отдавна, но не можах да я защитят. И дано  
кръвта ми да измие позора, който дълги години  
сам трупях върху името си!

Генерал Донай Дион, войник без чест”

„Започнала ВОЙНАТА.

Усетил бе злобата на всите твари Нечестивият, ненавистта им към расата човешка. Почерпил бе сили от тая злоба и легионите негови по света полетели и всичко под тях умираше и чезнело. Страх се надигнал у живите твари, като вълна ги той погълнал. Ужас безграничен залял земята, а създанията черни още повече сила от нея почерпили.

Смях мрачен обливаш Нечестивият и задоволство, и алчност в очите му горели. Доволен бил той от делата свои. Черпел сила от страха на всички същества живи и все по-нови и по-могъщи демони създавал, гоблини и всевъзможни други твари вадел от дълбините на земята, навред хаос пилеел. И в тоя хаос безброй твари загивали, а други подивели и по страната на злото тръгнали. Така постепенно светът поглъщан бил от черните сили на Ахра-Ман и спасение сякаш отникъде не можело да дойде.

Но силата на новите богове не била толкова малка, че да не устои на свирепите атаки. Тръгнали заедно те войната да спират. И всеки план имал какво да стои, така че на другите да помогне и полезен да бъде.

Първа Алфанна слязла на земята. Разкрила измамата що Ахра-Ман бил извършил и другите раси, що се срещу хората обърнали, сега им съюзници станали. Но армията от твари немъртви все още силна и многобройна била и не знаели светлите сили, колко още ще могат ѝ издържа, че било трудно мъртвия пак да погубиш. Но обикаляла Алфанна сред тях и раните на войниците мигом зараствали и нови сили в жилите им се вливали, а в умовете им вяра и надежда нова се родила.

Веднага след нея Салфейс тръгнал, войските подредил, на умения всякакви научил ги и срещу врага ги повел. Започнали армиите на доброто да изтиквават папачта на Нечестивия.

Видял това Ахра-Ман и привикал войските си на своята земя черна, сили да съберат и нова, по-мощна атака да

организируют. И тръгнали те от всички посоки към тъмните краища на Лемрит да се стичат.

Това чакал Нетилун. Въздигнал той от водата своите твари страшни и един след друг корабите на Злото започнали да потъват под силата на водни стихии и морски чудовища.

Но много били те и затуй мнозина оцелели и се събрали тъмен ритуал да извършат. Полетели грозните им песни над цяла Титания и който ги чуел мигом си разсъдъка губел. Разцепила се тогава земната твърд, отворила се Бездната и демони гнусни започнали от нея да излизат. Във форми най-грозни започнали света да изкривяват. От дъха им всичко залинявало и умираше, а където погледите им посочели, мигом дупки и пепел заменяли земята.

Излезли заедно с демоните и други твари – чудовища грозни, призраци зловещи, огромните гиганти, най-силни сред разумните раси, що сам Самариан навремето сътворил, наравно с демоните вървели. Изтръпнали всички същества пред тая сила невиджана и в отчаяние сами живота си започнали да погубват, за да не попаднат в ръцете на вестителите на Злото.

Но допуснал грешка голяма Нечестивият. Защото помислил той, че армиите негови са толкова силни, че няма кой да им устои и оставил ги без надзора му смърт да сеят. Оттеглил се той в свое тайно място из Вселената и сила започнал да сбира, та божията обител да нападне и оглави. Толкова обсебен бил той от върховния трон, че освен него, друго в мислите си не можел да види.

А долу на земята, сред армиите му черни се свада заформяла. Толкова завист, злоба и алчност таяли в душите си те, че един другиму започнали плячката да заграбват и взаимно да се мамат. Водени били те от различни богове, които Нечестивият примамил на своя страна, що малки били преди войната, но се надявали силни след нея да станат. Без да ги води страха пред Ахра-Ман, всеки от тия богове

искал властта, богатството и благоволенieto на черния бог на него най-вече да се паднат.

Видели боговете на светлината, че силите на Нечестивия и неговите заместници започнали да се делят и разсейват. Започнали по-организирано да нападат и все повече победи взимали.

Само демоните от бездната продължили със същата свирепост и мощ смърт да пръскат около себе си, а да бъдат убити невъзможно било. Но нали Орим ум имал прозорлив, та изход и за това намерил. Защото знаел той, че Самариан изхвърлил най-могъщата раса – гигантите – в бездънната бездна, където роби на демоните станали, вечно потиснати и тъпкани от адските изчадия. Така от цялото им великолепие останала само огромната сила, огромния страх към демоните – господари... както и безгранична омраза към тях. Явил се Орим пред всички гиганти и разказал им тогава за силата, която някога са притежавали и мястото, което са заемали в света. Не оня свят на вечни огньове и безспирни стенания, а горе на земята, наравно с всички други разумни раси. Поучил ги той как могат оковите на робството да скъсат и своята истинска сила да покажат. Послушали го те и се опълчили на демонската гнет и така настъплението на адските изчадия спряло...

Прекъснат бил тогава Нечестивия в своите блянове. Прекъснат бил от един млад бог, който огромна армия под благоволенieto Негово предвождал. Бил той бог на един вулкан преди войната да започне, а сега се на повече надявал. Но тежка била задачата му – вест за лошата участ на войските на мрака, той на Ахра-Ман трябвало да донесе. За провала си пред черния бог признал:

„Прощавай, господарю, но не можахме силите им да спрем. Погубиха ни тъкмо, когато мислихме, че сме победили. Отнякъде мощ са

почерпили и по-силни от нас са станали. Имай милост и сила ти ни дай, за да поправим случилото се.”

Грозен писък от устата на Нечестивият се надигнал, толкова силен бил той, че през Вселената полазил и до Титания стигнал. Толкова мощ имало в него, че мигом погубил коленичилият отпреде му бог. А Орим, Салфейс, Алфанна и Нетилун знак получили по този начин къде се Нечестивият крие. И полетели четири светли лъча към далечните дълбини на черното небе, право натам, откъдето писъка дошъл.

Никой не знае каква е битка вилняла, но страшна ще да е била, щом небето във всички познати цветове заблестяло, а под него цялата земя и нейния живот във всякакви форми започнали да се огъват и преобразяват.

И казват, точно в най-страшния сблъсък, небето така засияло, че лъчите сами се в Титания забили и всички познати и непознати земи разцепени били на милиарди парченца. И изведнъж пълна тъмнина и тишина настанали...

Дни по-късно Светилото отново на небето засияло, за радост на малцината оцелели земни твари. Но радостта скоро помрачена била, защото успели съществата да видят какво се е случило. Видели те един свят на разрухата, жалка останка от Светът преди Войната. И казали живите същества:

„Туй е то нов свят, с нова история.

Наново ще започнем ний да го строим и красив да го направим. Днес е първият ден на Новото начало. И каквото е било, по-хубаво от преди ще го направим.”

И започнали съществата сами своя свят да поправят, а боговете, усмирени и изтощени заспали. И днес повечето още спят, очаквайки силата си от ония времена да възвърнат.”



## Алманах на боговете

Тук накратко са изброени приеманите от всички богове на Титания, като са представени най-вече според наложилите се човешки вярвания. Понякога другите раси могат да имат свои имена за някои от тях, а също така почитат и някои типични свои божества. Тези техни религии са описани в съответните раздели за бита и културата на отделните раси.

Всички богове имат множество образи за своето проявление, но тук споменаваме само най-разпространения им лик, тъй като разнообразието е безкрайно.

Алманахът е с цел по-лесно ориентиране сред пантеона на Магландиум. В него лесно ще намерите най-важната информация за даден бог.

## Първите богове на Титания

Това са боговете, съществували още от времето на Всеобщия хаос и дълго време са били единствените богове, властващи над Титания. Знанието за реалния им вид е потънало в миналото, но различни артисти ги представят според тяхната им същност, придавайки им

черти, близки до тези на разумните създания на Титания.

Култовете към тях в сегашно време са рядкост, тъй като се считат за незаконни или варварски, независимо от това дали са към зли или добри богове.

## Самариан

Богът, олицетворяващ Доброто във всичките му форми. Поначало в неговите мисли няма понятия за добро и зло. Той просто върши това, което му се удава. Най-често го изобразяват като красив и силен млад мъж с вечна усмивка на лицето и благ поглед.

### **Официални култове:**

Най-възвишаваният и най-почитан бог в миналото на Титания. Въпреки множеството храмове и приношения в негова чест, той е известен и като най-бедния бог в света, защото не пожелал да задържи нищо от полученото (не знаел за какво му е). За него е достатъчно да вижда радостта в душите на простосмъртните. Затова жертвоприношенията в негово име спрели много бързо и вече никой не извършва подобни ритуали.

### **Секти:**

Не са били малко онези, живеещи със заблудата, че живота е приказка. Поради това повечето от тях не са считали, че трябва да се замислят за оцеляването си (така или иначе, животът е прекрасен, нали?). Малцината, на които им е дошъл умът в главата са успели да се сдружат в няколко отделни, малки групи, пътуващи от град на град, помагайки с каквото могат. Като верни служители на Самариан, те били неприкосновени за останалите богове.

В наше време сектите на Самариан не са останали много, тъй като мощта му е значително намаляла след Първата война на боговете, а и поклонниците (въпреки добрите си намерения) му само биха предизвикали гнева на мирните граждани.

## **Кали**

Богинята, в която се превъплъщава първичната Зло. Както Самариан, тя не познава другата страна на нещата. Върши само каквото знае и умее. Страстта и яростта са нейните водещи подбуди. Като първа сред боговете на Титания, тя счита, че е съвсем уместно на нея да се пада правото да властва над света. Изобразяват я като изключително красива, но жестока жена, която може да покори всеки мъж който пожелае, но също така може и да го изпепели с погледа си.

### **Официални култове:**

В наши дни може би звучи учудващо, но в ранните векове на света наистина е имало официална служба на Злото. Смятало се е, че е съвсем естествено да има лоши моменти в живота. За да ги избегнат, съществата умилюствявали Кали, носейки купища дарове в нейните храмове. Също така в нейно име са принасяни в жертва млади мъже, които да утолят страстта ѝ в небесното царство.

Тези култове продължават да действат дори след първата война на боговете, но след измяната на Нечестивия (нейния зъл син), те стават нежелани и обществото започва да гледа на тях с много лошо око, заради

непростимата грешка, която е направила – да го създаде. Оттогава насам няма официален култ към Кали, тъй като последователите ѝ са обявени за престъпници.

### **Секти:**

Секти на Злото винаги е имало и ще има. В ранните периоди на света членовете им са помагали на богинята да наказва непослушниците, които не са ѝ отдавали нужното внимание и уважение. После те се превръщат в тайни организации, сеещи страх сред народите. Сектантите твърдо вярват, че Кали отново ще се завърне и ще завземе полагащата ѝ се власт. Тогава тя ще накаже всички неверници за тяхната ненавист към нейните последователи.

Тайното общество стриктно спазва древните ритуали за омилостивяване на богинята, включително и мъжките жертвоприношения. И макар съществуването им да е яростно отричано от всички власти, е обявена голяма награда за всяка информация, която може да доведе до тяхното унищожаване. До момента никой не е успял да се добере до мистичните секти и да остане жив достатъчно дълго, за да разкаже това.

## **Хармонар**

Богът на равновесието и хармонията. Изпълнява ролята на съдия в битката между добро и зло. От него зависят съдбите на всички създания по света, а понякога дори и на останалите богове. Винаги той казва последната дума при споровете между боговете.

### **Официални култове:**

Почитането на Хармонар винаги е било съпроводжано с много неразбиране, понеже повечето хора не успяват да осмислят каква е задачата на този бог. И наистина, на много места съществуването му било отричано, а на други бил издиган и възхваляван повече от останалите. При все това, службата при него е

много отговорна и малцина успяват да преминат тестовете за жреци на Хармонар.

### **Секти:**

Няколко групи пътуващи жреци, които помагат на бога, като решават по-маловажните проблеми вместо него. Те са изключително влиятелни, внимателно подбрани и обучени личности, предимно елфи (Хармонар не си позволява да допуска грешки). След първата война, когато боговете от второ поколение поемат управлението, тези жреци мистериозно изчезват, но слуховете за тяхното съществуване не стихват. Според тях, те се събират в тайнствени храмове, посветени на древния бог и оттам успяват да се свържат с

него, дори зад преградата на времето.  
Мъдростта на Хармонар е всепризната и затова  
жреците му не спират да поддържат

хармонията в света, чакайки неговото  
завръщане.

## **Фанаар**

Богът на Времето, вечният наблюдател.  
Изобразяван като старец с млечнобели очи,  
символи на това, че е ослепял от съзерцанието  
на подвластната му стихия. Никога не се  
намесва, а само следи, помни и очаква. Най-  
старият и най-мъдър бог, винаги неутрален,  
той е превъплъщението на изначалният бог на  
Титания – Създателят, този, който е родил  
Кали, Самариан и Хармонар.

### **Официални култове:**

Не е разбираан и обичан от простите хора,  
освен от старците. Въпреки това има храмове в

много от градовете на хората – малки, но  
спретнати и добре подредени ширни.

Няма секти, тъй като религията му  
проповядва ненамеса в земните дела – само  
съзерцание, но се носят легенди за  
съществуването на няколко големи манастира,  
построени на тайнствени места, далеч от  
всякаква цивилизация. Предполагамите им  
места са сред високите заледени върхове на  
Колосът и далеч в същинската пустиня, отгатак  
Пустошта.

## **Нови богове**

*Това са боговете, отнели управлението над света от своите предци. Според легендите са създадени от първите богове, макар някои еретици да твърдят, че са независими, дошли от далечни дълбини на Вселената.*

## **Орим Създателят**

Често наричан само „Създателят”, което е  
объркващо, защото това е името на най-  
първият бог. Орим олицетворява градивното  
начало. Приема се за пръв сред днешните  
богове. Според вярванията няма външен вид и  
се изобразява като светлина. Когато реши да  
приеме човешка форма, се явява като старец с  
дълга, бяла брада и пронизващи очи.

### **Официални култове:**

Въпреки че е уважаван бог, не е много  
обичан от обикновените хора, които не могат

да разберат сложната му религия. При все това  
Официалните му празници – дните на Лятното  
Светилоиздигане са много тачени и се честват  
с пищни тържества.

### **Секти:**

Крайни негови поклонници, наричащи се  
„Братство на Светлината”. Смятат, че той е  
единственият бог, а останалите са само негови  
помощници. Но след Втората война на  
боговете тази организация се разпада на малки  
групи и губи своето влияние.

## **Алфанна**

Богиня на любовта, плодородието, а в  
най-северните земи и на лова. Добра богиня,  
даряваща живот. Изобразява се като красива  
жена, облечена в тясна роба.

### **Официални култове:**

Най-обичаната богиня. Нейни храмове  
има във всяко селище. Празници са й първият  
ден от пролетта, последният от есента,

празникът на любовта в средата на лятото и няколко други дни. Чества се и при всеки панаир или събор в селищата на хората.

**Секти:**

„Сестрите на любовта” – странстващи от село на село поклоннички, пропагандиращи

любов, милосърдие и други подобни. Повечето са опитни лечителки, способни да излекуват всякакви недъзи, рани и болести (дори такива, срещу които магията е безсилна). Поради тези си умения, са добре приети в повечето градове и села.

## **Ахра-Ман**

Богът – отстъпник, Нечестивият, онзи, за когото не се говори, тъй като и мисълта за него носи нещастие. Запалил навремето Втората война на боговете, за което бил навеки проклет и прокуден от небесата. Друга информация за него няма, всичко е загърнато в мистерия. Не се изобразява. Според митовите външният му вид е ужасяващ (или изумително красив, според други източници). Външността му най-често се свързва с образа на мрачна човекоподобна фигура с драконови криле.

**Официални култове:**

Няма. Почитането му е забранено. В дните на Зимното Светилоиздигане хората се молят на останалите богове да ги спасят от Мрака.

**Секти:**

Ужасяващи и тайнствени организации, занимаващи се с черна магия и гнусни, кървави ритуали. Повече не е известно, тъй като няма шпионин, успял да проникне в тайните им кръгове и да събере допълнителна информация за техните церемонии. Черният бог грижливо пази тайните си.

## **Нетилун / Тамон**

Богът на морето, най-важния за онези, които зависят от необятната водна шир. Никой няма представа как изглежда Нетилун. Вместо него изобразяват огромния призрачен кораб, наречен „Морска сянка”, с който, според легендите, богът неспирно кръстосва своите владения.

Считан е за изключително могъщ сред боговете и единствен, който може да се мери по влияние с Орим. Мощта му се поддържа не само от вярата на разумните раси, но и от митичния народ на Океана. Според легендите това са разумни създания, населяващи дълбините на водната шир. Никой не ги е виждал, но моряците непрестанно разказват за тях.

**Официални култове:**

Във всеки крайморски град има негов

храм. Често посетителите носят дарове на бога, за да го умиловият преди да потеглят или за да му благодарят за успешното пътуване или богатия улов. На много места, освен като морски бог, е почитан и като покровител на пътешественици и изследователи.

**Секти:**

Няколко групи моряци, обрекли своя живот в търсене на загадъчния кораб. Те вярват, че ако успеят да го намерят, душите им завинаги ще останат в екипажа на капитана – бог. Често предприемат рисковани пътешествия далеч и навътре в Океана. И често не се връщат от тях, което се приема като сигурен знак, че са открили мистичния кораб.

## Салфейс

Бог на Войната. Изобразява се като воин в златни доспехи. Официално е елф, но може да се види и в образ от друг народ. Определянето му като добър или лош зависи от кастата на човека.

### Официални култове:

Почитан най-вече от човешките аристократи, които вярват, че той им е дал правата в древността. Обикновените хора, обаче, го считат за лош бог, който може да донесе само неприятности. Няма много храмове и аристократите му принасят жертви на собствените си олтари – почти всеки от тях има такъв в двора си. Официален негов

празник е всеки последен ден от края на всяка луна (последният ден на всеки месец).

### Секти:

Главно сред военните. Това са хора, които смятат, че войната е единственият път към просперитета. Често пъти това са лукави военачалници, които маскират истинските си цели, размахвайки името на бога. Иначе има няколко манастира, но малцина притежават способностите, нужни за овладяване на преподаваните техники. Монасите на Салфейс са сред най-страшните бойци, които светът познава.

## Други богове

*Това са всички останали богове, които не са създадени от първите трима, а са се появили сами от есенцията на Създателят. Някои от тях са със сила и способности, съперничаещи на Новите богове, докато други са малки и незабележими. Има богове на отделните земи, богове на отделни народи, богове на*

*отделни организации, дори такива на отделни личности. Тук ще представим само най-значимите сред тях, тъй като общият им брой е изумително голям. Тяхната власт не се простира извън границите на Магландиум, че дори понякога и по-малко, но това не ги прави по-маловажни за техните поклонници.*

## Тримата повелители

Повелителя на гората, Повелителката на животните и Повелителя на магията се споменават винаги заедно. Някои дори твърдят, че това е един-единствен бог, но едва ли е така. Едни от най-мистериозните богове от трето поколение. Няма единна версия за начина на тяхното появяване. Някои твърдят, че са дошли оттам, откъдето е пристигнал изначалния, а други – че просто са се появили от материята на магията. Трети считат, че те са направени от самия Фанаар, което автоматично им дава статут на богове от първо поколение, тъй като Фанаар е всъщност Създателят. Споровете по въпроса са много и едва ли скоро ще свършат, но е факт, че

именно те са боговете, успели първи да създадат разумни същества – елфите.

### Официални култове:

Официалният култ към Повелителите е разпространен единствено и само сред елфите. Тримата им създатели не са почитани сред останалите раси, тъй като според легендите са отказали да разкрият тайната на създанието, чрез което са сътворили елфите. В следствие на това, те били изоставени от другите богове и днес не живеят в тяхното царство. Елфите си имат своя теория по въпроса и според тях боговете им са различни от всички останали и живеят в свое измерение извън времето и пространството, което пък от своя страна им е напълно подвластно.

Празници в чест на Тримата Повелители се честват от елфите в началото на всеки нов сезон (на всеки три месеца). Също така те се споменават във всяка тяхна молитва за посрещане и изпращане на деня.

#### **Секти:**

Няма достоверна информация за секти извън пределите на Вечната гора. По принцип има официално признаване на Повелителите, което се спазва от всички елфи. Издигнати са им различни по размер храмове и те се почитат мирно.

По информация от различни източници, има основание да се вярва, че елфите си имат свои тайни общества, целящи да разберат същността на Повелителите и да направят така, че те да успеят да поемат своята власт над останалите богове, които, според тях, са по-нисши. В какво точно се изразява дейността на тези секти, не се знае, тъй като те действат единствено в пределите на родовете на тъмните елфи, които ревностно пазят своята информация от чужди уши.

### **Бона**

Богът на планина Колосът и главен бог на Магландиум в периода преди Втората война на боговете. След нея той мистериозно изчезва и култът към него постепенно отслабва, оставяйки само джуджетата да поддържат своята вяра в Ковача. Според преданията, Бона се появявал пред хората като огромен орел с искрящо бели пера, след което приемал образ на петметрово джудже.

#### **Официални култове:**

В миналото името му се е почитало редом с това на Орим, заради мъдростта и градивните му идеи. Благодарността на хората стигнала

дотоам, че му изсекли огромен храм в твърдините на високите хребети на Колосът. Говори се, че в подземията на храма са скрити несметни богатства.

#### **Секти:**

Днес Бона е почитан единствено от джуджетата. Няма секти сред останалите народи. Не е ясна причината поради която този могъщ бог е загубил своето влияние, но се счита, че е свързано с негови действия през Втората война на боговете. Предполага се, че по някакъв начин е помогнал на Нечестивият, макар и несъзнателно.

### **Четири вятъра**

Това са боговете на пустошта и пустинята. Те са почитани единствено от племената на гигантите, но съществуването им не се оспорва от нито една от останалите раси.

Мампанг – сверният вятър, предвестникът на зимата. Представят го като огромен, гол гигант с кожена препаска, стискащ в ръце тежък чук.

Катала – южният вятър, вестителката на пролетта. Свързана е с животворните дъждове, идващи от юг. Според преданията е изключително красива жена, с огнени очи и дълга, златиста коса, в която е закичила бял лотос.

Тамур – източният вятър, предвестникът на лятото. Мнозина го почитат като вятър на войната. Той е огромен, мускулест воин, облечен в блестящи доспехи, хванал по една двуръчна брадва във всяка ръка.

Сетия – западният вятър, вестителката на есента. Явява се като жена, облечена в черна роба, с качулка, нахлупена над главата и въоръжена с двуръчен меч, по чието острие тече мека, синкава светлина.

#### **Официални култове:**

Официалните култове към ветровете са разпространени само из племената на гигантите, които често принасят дарове и жертвоприношения (добитък) в тяхна чест.

Изглежда, празниците им не спазват никаква точна подредба, а се извършват когато настане нужда от тях.

**Секти:**

Не може да се потвърди, че има секта,

проповядваща почитане на Четирите вятъра, но се говори за няколко полу-изоставени техни храмове сред пустошта, в близост до същинската пустиня.

### **Великото дърво**

Богът на горите. Корените му са толкова дълги, че достигат най-отдалечените точки на Магландиум, без Вечната гора. Всяка друга гора на континента е свързана с него и е под опеката му.

**Официални култове:**

Няма. Дървото не желае храмове и слава,

а само верни последователи, на които може да разчита за опазването на горите.

**Секти:**

„Защитниците на гората” – организация, създадена от неколцина друиди, които дървото лично е избрало за свои помощници.

### **Еврез-Зул**

Един от шестте полу-бога, създадени от Нечестивият, мигове преди да бъде заловен и окован. Ролята на Еврез-Зул и подобните му не е да продължат злите дела на Кали и Ахра-Ман. Те са като акумулатори, събиращи сили от своите поданици. В деня, в който Нечестивият бъде освободен от заточението (а

това неминуемо ще се случи), полу-боговете ще отдадат цялата събрана енергия на своя създател и ще умрат, за да пребъдат навеки като част от него.

**Неофициални култове:**

Сектата „Орден на Нечестивия”.

*Забележка: може да разберете повече за сектата, ако прочетете информацията за организациите в Магландиум. Въпреки това, по-добре да не го правите, ако не сте Разказвач, докато не дойде време героят ви да разбере за нея (или да стане неин член, в който случай той трябва да е изключително зъл тип).*

### **Планинските богове**

Всяка планина, независимо колко голяма и населена е, има свой бог. Някъде е в чисто земен вид (примерно, гигантска мечка), а другаде е магическо, нематериално същество.

**Официални култове:**

За жалост повечето от тези богове не притежават никакви култове, дори и в населените планини. Това не ги прави по-маловажни, защото съдбата на планината все пак е в техните ръце, лапи или други крайници. За секти и дума не може да става.



# Накратко за Титания

*Титания е магически свят, който Създателя е сътворил от Хаоса. После първите богове дообработват и развиват света, а тези, които идват след тях окончателно го дооформят. Едно от най-важните им дела е зараждането на разумния живот.*

## Континенти и климат

В началото Титания представлявала едно свръх-гигантско парче скала, покрито с вода. По-късно били оформени три обширни континента, разположени близо един до друг, заобиколени от необятния океан. Най-големия от тях бил наречен Хирперон и заемал почти целия север. Една тънка земна ивица го свързвала с втория континент, Антила, който

стигал почти до южните ледове. Малко по-на изток се разполагали вулканичните земи на Лемрит – най-малкия и най-загадъчния от трите.

Климатът в Титания е меко казано непостоянен. Причината за това се крие в делото на бог Самариан, за което ще прочетете малко по-долу.

## Небесна карта

Титания е планета. Не е известно защо Създателят се е спрял точно на сферичния модел при направата на света, важното е, че се е справил великолепно. Което, обаче, не може да се каже за Самариан, Хармонар и Кали. След неговото „оттегляне” те се заели да претворят заобикалящия ги космос и променили почти всичко – звездите, други близки планети и т.н.

Едно от делата, с които Кали най-много се гордее, са черните дупки, които нахвърляла на произволни места из околната Вселена. Една от тях за малко щяла да погълне Титания, но за радост това било предотвратено, а дупката преместена на по-далечно място.

Добрият Самариан пък, се заел да направлява точния ход на Светилото, което обикаля около огромната планета и дарява светлина и топлина. Ала явно не изчислил

много правилно траекторията му, защото то ту се отдалечавало, ту се доближавало до планетата което предизвиквало поява на различни сезони. Те донякъде са успели да се подредят в точен ред, ала понякога се получават дефекти в движението на Светилото, които водят до различни климатични аномалии. Една от най-ужасяващите аномалии била случаят с осемте поредни зимни сезона, състоял се около 15 века преди Войната на боговете (двугодишна зима – тежко изпитание за всички топлолюбиви твари на Титания).

Хармонар само наблюдавал отстрани и напътствал брата и сестра си, така че с общи усилия да могат да съградят континентите, да издигнат планините, да оформят моретата, да пуснат реките да текат.



Небесната карта се променя много рядко. Принципно почти всички небесни тела, както и самата планета се считат за неподвижни, но някои звезди имат навика да се преместват (което става много бавно и почти незабележимо за окото). Единствените движещи се около Титания обекти са Светилото, малките блуждаещи метеорити (някои твърдят, че това са частици от Създателят, но повечето изследователи на небесата са скептични по въпроса) и трите й луни. Всяка от луните се счита за дело на един от тримата първи богове, но подобна информация не е документирана никъде. Други легенди твърдят, че те са били там още по времето на Създателят. Каквато и да е

истината, всички са единни в предположението, че именно там са били домовете на първите трима – всеки е живял на своята луна. След Първата война на боговете луните не са заети от други богове и сега са оставени да се реят безнадзорно над света. Всяка луна може да се види на небосвода за период от тридесет дни, след което се измества от друга. Докато дните са под властта на дадена луна, останалите две се виждат да обикалят далеч зад нея, а понякога са незабележими за окото. Най-мрачните легенди твърдят, че някой ден луните ще пресекат своите орбити и ще се сблъскат, след което ще настане края на света.

## Обща история на Титания

*Историята на Титания се развива в три периода. Събитията, които ги разделят са Падението на първото поколение богове (наричано още „Първата война на боговете”) и края на Войната на боговете от второ поколение. Второто събитие служи и като основа за летоброенето – датите се разделят на такива отпреди Войната и след нея.*

### Първи период – ерата на сътворението

Това е периодът от създаването на света до Падението на първите богове. Никой не знае точно колко е дълъг, защото по време на Сътворението времето все още не протичало по приетия днес за нормален начин. Добре, че Фанаар успял да го овладее, иначе хората щяха да се чудят дали следващия ден наистина е следващ.

През този период било създадено

абсолютно всичко в света – от звездите до мравките. Тогава се изградили и основните аспекти в живота на разумните същества – култура и бит, езици и писменост, взаимоотношения, както и култовете към първите божества. Въпреки неопределената продължителност на периода, той се смята за най-дългия от трите (и наистина е).

### Втори период – ерата на възхода

Падението на първите богове, преминало много бързо, се е състояло 29 века преди Войната. Тези 29 века представляват втората ера. Без страхът от тримата първи и под

вещото ръководство на новите богове разумните създания отбелязали невероятен напредък във всички сфери на живота си и натрупали значим запас от знания и умения.

Ала намерението на Ахра-Ман да стане върховен бог, по-велик от Орим и дори от Фанаар, предизвикало сериозен конфликт, довел до въпросната Втора война. Всички богове, от всички поколения (без Фанаар), избрали чия кауза да защитават и повлекли своите поклонници в свещена битка срещу противника. Конфликтът постепенно набрал сили. Два века преди Новото време (третия

период) Войната се разразила с пълната си сила. Цяла Титания се покрила със смърт. Краят на войната бил отбелязан, когато боговете –противници на Ахра-Ман решили да атакуват директно самия него. Те нахлули в измерението, в което се криел, и след незначителна и изпълнена с противоречива информация божествена битка, го победили. После го оковали и заточили.

## Трети период – новото време

След Войната на боговете картата на Титания тотално се прекроява. Почти всичко, постигнато през великите 29 века и дори от времената преди това, било заличено. Навсякъде по Титания животът започнал да се развива от нищото. Въпреки превъзходните си водачески умения, боговете от второ

поколение се оказали безпомощни пред проблема с поправянето и повторното сътворение на различни елементи от света. Единствената им алтернатива била да оставят съществата сами да стигнат нужната степен на развитие. А те се появявали само, за да дадат напътствия на последователите си...

## Магия и Наука

След оттеглянето на Създателят, неговата първична енергия се разлива свободно над Титания. От тази първична енергия се заражда магията. Първи, които усвояват магията по начин, близък до познатия ни днес, са тримата Повелители, създателите на елфите. Те предават това знание и на своите творения, като така им дават огромна сила.

В последствие всички разумни раси започват да разбират и овладяват магията, като се упоават на нейната сила за много от своите дела. Магията се ползва повсеместно за всякакви цели. Почти всеки втори е умееел да произнася сложни заклинания, като така си е улеснявал живота в огромна степен. Магическата енергия сякаш е витаела из самия въздух.

Единствените, които не са прекалявали с използването на магията били джуджетата, тъй като по-дълбоките им галерии и до днес са

богати на адамантий, а той е силно немагически метал и по някакъв начин възпира магията около себе си. Затова джуджетата и тогава, а и днес не разчитат на магията в своето ежедневие. Това не означава, че те нямат магьосници, не, те просто са много по-малко от тези, срещани сред другите народи. За сметка на това пък джуджетата са развили своя собствена тайна наука, която им позволява да създават причудливи машини и съоръжения, които, задвижвани от сложни механизми или пара, успяват значително да облекчат тежкия им подземен труд. Силно развита сред тях е и науката Алхимия, която те са издигнали до нови висоти.

Изненадващо, магията се развива най-бурно не сред елфите, както би могло да се очаква, а сред хората. С присъщата си любознателност и припряност, те се впускат в задълбочено научно изследване над природата на магията. За изумително кратък период

знанията им в тази мистична материя достигат невиджани висоти. Магията започва да се ползва в самото ежедневие за какво ли не. Тя е осветявала нощем не само домовете на заможните, а на всички, че дори и улиците. Служила е за бързо придвижване на хора и товари от едно място на друго, задвижвала е машини и невиджани оръжия. Човеците успешно са комбинирали науката на джуджетата с мистиката на елфите и са успели да постигнат това, което нито един от двата по-древни народа не би и помислил да стори.

Това познание бързо им осигурило водеща роля сред разумните раси, но довело и до някои от най-големите им грешки.

За жалост след Войната, огромна част от магията просто е погълната и унищожена, познанието за древните заклинания завинаги изчезва. Поради огромните разрушения и тоталното заличаване на десетки градове, подобна е съдбата и на древната наука на джуджетата – загубено е познанието за над девет десети от техните машини и методи за използването им. Магландиум се превръща в единственото място, където са оцелели разумни създания (или поне така се предполага), магията и познанието са почти изчезнали. Древните центрове на науката вече ги няма и континентът създава свои собствени такива, които макар и големи за сегашните представи не могат да се сравняват дори и с най-малките от величествените градове на миналото.

Днес магията се среща значително по-рядко и макар да е позната на всички създания, малцина са тези, които умеят наистина да си служат с нея. Общодостъпни са само най-елементарните заклинания, а на магьосниците се гледа с недоверие и страх. Древните инженерни знания на джуджетата и хората са загубени и само малка част от старите схеми и писания са запазени, а още по-малко са тези, които могат да се възстановят и възпроизведат напълно. Части на някогашните машини, задвижвани от магическа енергия, могат да се намерят и до днес, но предназначението им е неизвестно. Притежаването на подобен артефакт се счита за престижно сред аристокрацията, но освен като украшение за дома, те не се ползват за нищо полезно, макар някои от тях да изглеждат запазени в своята цялост. Огромните познания на джуджетата за елементите и тяхното успешно използване вместо магия се възобновяват бавно от гилдията на алхимиците, но информацията за напредъка им в това начинание е строго пазена тайна, до която другите народи нямат достъп.

Така, някога общодостъпната магия днес е привилегия само на най-умелите, а тайни общества от магьосници са посветили живота си да възстановят загубеното. Но дори познанието да се възстанови, то концентрацията на магията едва ли някога ще бъде пак такава, каквато преди Войната.

## Древни постройки и артефакти

Поради множеството войни и наситената концентрация на магията, през всичките тези години в Титания са изгубени много магически артефакти. Това са предмети и оръжия с необикновена мощ, често подхранвани от магия, но понякога просто дело на голям майстор. Артефактите могат да бъдат

всевъзможни предмети, понякога с неизвестно предназначение. Информацията за тях е съхранена в легендите и старите писания и често е противоречива. Характерно за артефактите е, че най-известните сред тях носят свои собствени имена. Така например, лъкът на Глиндор се е наричал Скорострел,

макар че по-често се споменава само с името на великия стрелец.

Притежаването на артефакт е чест за всеки благородник и това няма пряка връзка с реалните качества на предмета. Достатъчно е да носиш на колана си меч на някой непобедим войн, за да считат всички, че и ти самият си такъв, независимо от качествата на самото оръжие.

От отминалите времена са останали и много постройките. Много от големите градове

на човеците са построени върху останките на стари такива и част от архитектурната им основа се е запазила. Едно от най-значимите постижения от тогава са отличните канализационни системи. Каналите са самоподдържащи се системи, които изумяват със своите гениални архитектурни решения, но за съжаление, не всичко е запазено в целостта си и немарливостта на съвременните управници ги е превърнала в сборище на утайката на човешкото общество.

## Мерни единици

*В Титания може да се използват познатите ни мерни единици метър, килограм, километър, сантиметър и др. Но така мерят само учените жители на света. Простолюдие то използва далеч по-неточни мерни единици, тъй като не разполага с фини измервателни инструменти. Ще поясним какво да разбирате, когато ги срещнете в по-долните текстове.*

### Измерване на разстояние:

Най малката мерна единица, която се използва при измерване на разстояние е дебелината на пръста, или мерната единица:

#### **Палец**

Един палец е приблизително равен на 2 см. Когато хората измерват този размер, те ползват ширината на палеца си, когато това извършват джуджетата, те ползват своя показалец, а гигантите използват крайния си, най-малък пръст на ръката. Елфите имат по-фини пръсти, така че им е трудно да постигнат добро измерване, но за целта те ползват двата си средни пръста (средния и безименния). Гоблините и гущероидите извършват подобно измерване по свой си начин – най-често ползват палеца си.

#### **Юмрук**

Един Юмрук е приблизително равен на 10 см. Това е юмрукът на средностатистическо джудже измерен по посока от кокалчето на показалеца до кокалчето на кутрето им. Хората

измерват един Юмрук, като използват дължината на показалеца си. Елфите също ползват този метод, тъй като пръстите им са тънки и дълги. Гигантите измерват свития си юмрук, но по посока на челната му страна - реално измерват дължината на фалангата на средния им пръст. Гоблините и гущероидите измерват ширината на ходилото си, което е приблизително 10 см.

#### **Стъпка**

Стъпката е приблизително равна на една трета от метъра (около 30 см). Стъпката е човешка мерна единица и е съобразена с техните стандарти за една човешка стъпка. Това е най-разпространената мерна единица из света на Магландиум и дори има кожени каишки, които са точно с дължината на една стъпка и отделно са разграфени на три юмука и петнадесет палеца. Тези каишки се ползват масово за измерване на малки размери. В стъпки и палци се измерва и височината на

всеки в Магландиум. Няма информация как точно измерват стъпката отделните раси, ако не разполагат с подобна каишка, но като цяло може да се има предвид, че хората и джуджетата има приблизително равни по размер крачки, докато гигантите са с около 50% по-големи крака, така че при тях две стъпки ще са равни на три. Гущероидите, елфите и гоблините са с по-малки крака и при тях три стъпки са приблизително равни на две.

#### **Разкрач**

Разкрачът е приблизително равен на три стъпки (или около 1 метър).

#### **Хвърлей**

Това е условно разстояние, което определя максималното разстояние, което

може да прелети стрела, изстреляна с дълъг отлък. Хвърлеят е приблизително равен на 200 метра. Това е и най-голямото разстояние, което се измери сравнително точно. Следват го определенията като:

**Три пясъчника бавен ход** е три часа ходене пеша с нормална скорост около 4,5 км на час. 1 пясъчник е времето за което се изсипва един пясъчен часовник, а то е около час.

**Един пясъчник на кон** е около 12 км, тъй като това е скоростта с която се движи коня в тръс – лек бяг при който не натрупва умора, нито почивка.

## Измерване на тегло:

#### **Доза**

Това е стандартна разфасовка на отвари и питиета и се равнява на 100 гр.

#### **Камък**

Камъкът е равен на 10 дози, или на 1 кг. Обикновените жители не ползват по-сложни мерки за тегло – тон и т.н.



# Магландиум

В най-източните краища на Антила имало обширен полуостров, който се радвал на прекрасен климат и плодородни земи. Магията свободно се носела из въздуха и позволявала дори на неопитните магьосници да творят чудеса. Считало се, че от тук са тръгнали всички народи и, че това е земята в която са се родили боговете. Планините и горите на Магландиум, защото този полуостров бил именно той, се считали за свещени и по тази причина останали почти незасегнати от бързо разрастващите се градове и поглъщащата всичко цивилизация. Елфите и джуджетата държели да запазят първите си домове, такива, каквито са били при тяхната поява и само избраните сред тях имали право да се

заселят в древните земи. Магландиум останал като райско кътче сред гъсто населения свят и въпреки високата си концентрация на магия, той бил доста отдалечен от тогавашните центрове за развитие на магията.

През Войната на боговете Магландиум не остава безучастен и също като останалите земи на Титания се превръща в бойно поле на сблъсъка на многомилionenните армии. Може би именно военната активност по това време помага да се запази целостта му след разпадането на континентите, тъй като много от магьосниците са били обединени в усилията си против врага и с общи усилия са успели да канализират цялата налична магия, превръщайки я в глобален магически щит...

## История

Летописите разкриват, че след войната на боговете и разделението на континентите, Магландиум се изгубва (или всички останали се изгубват от него) и вече близо петнадесет века съществува като самостоятелен

континент. Никой не помни времената преди Войната на боговете. Само легендите разказват за ера, изпълнена с благоденствие и радост.

*Следват някои важни документирани дати от новата история на Магландиум. Тъй като по-старите от тях са записани на древен и труднодостъпен език, тук те са преразказани с по-прости и разбираеми човешки думи.*

## Отчитане на времето

Летоброенето в Магландиум започва от първия ден след края на Войната на боговете. Времето преди конфликта на боговете има свое собствено летоброене, но то е забравено и сега се брои назад от датата на Началото,

като вековете и годините вървят наобратно и се изписват с обратен знак.

Когато описваме важна дата, в скоби даваме цифровото изражение, за да ви улесним, но това не е задължително, когато информацията е поднесена в автентичен

свитък. Например, 7-та година на Благотворната топлина от 4-ти век ще бъде записана в скоби като 327 г.

Всеки век е разделен на десет десетилетия, които имат собствени названия, започвайки от Новото начало и завършвайки с Вечния покой. Вековете се споменават само като пореден номер (шестия век, осмия век и т.н.) и нямат свои названия, тъй като всеки нов век се счита за завършен цикъл. Също така могат да се срещнат само като пореден номер на съответния десет годишен цикъл („десетия Вечен покой”, означава, че това е последната десетилетка на десети век). Колкото и странно да звучи, това летоброене е повлияно от жизнения цикъл не на друг, а на Гигантите (средната продължителност на живота им е около 100 години). Много спорове се водят за това защо именно те, а не някоя от по-древните раси, като елфи и джуджета, са били избрани за тази цел, но досега няма единно становище по въпроса.

Във всяко десетилетие на века годините се броят като съответно число от едно до десет – Първата, Петата, Осмата...

Годината е разделена на четири сезона (поне на Магландиум са четири). Сезоните са същите като познатите ни Зима, Пролет, Лято и Есен. Годината започва с първия месец на Зимата. Това би отговаряло на Декември според Земяните стандарти, така че 01.120 година не бива да се счита за нашето Януари, 120 г, а по-скоро Декември 119 г.

Всеки сезон е разделен от три месеца – по един за всяка от трите луни. Самият месец е разделен на три десетдневки и понятието „седмица” не присъства в календара на Магландиум. Понякога може да го срещнете за определяне на период от седем дни, но това са просто седем дни, а не познатите ни понеделник, неделя, събота и др. Названията на месеците се образуват според сезона и Луната, която се вижда тогава (нямат свои уникални названия като Февруари, Март и т.н.) – Лятото на Сребърната луна, Зимата на Бялата луна, Пролетта на Сребърната луна и т.н. Всеки месец има точно 30 денонощия.

Денонощията има двадесет и четири часа, поравно разделени между ден, нощ и преходите между тях.

*За улеснение даваме как летоброенето им се отнася към приетото от нас:*

| Дни | Земя      | Сезон  | Титания       | Дни |
|-----|-----------|--------|---------------|-----|
| 31  | Декември  | Зима   | Бяла луна     | 30  |
| 31  | Януари    |        | Сребърна луна | 30  |
| 28  | Февруари  |        | Червена луна  | 30  |
| 31  | Март      | Пролет | Бяла луна     | 30  |
| 30  | Април     |        | Сребърна луна | 30  |
| 31  | Май       |        | Червена луна  | 30  |
| 30  | Юни       | Лято   | Бяла луна     | 30  |
| 31  | Юли       |        | Сребърна луна | 30  |
| 31  | Август    |        | Червена луна  | 30  |
| 30  | Септември | Есен   | Бяла луна     | 30  |
| 31  | Октомври  |        | Сребърна луна | 30  |
| 30  | Ноември   |        | Червена луна  | 30  |
| 365 | Общо      |        |               | 360 |

| Десетилетка       | Име                    |
|-------------------|------------------------|
| 1-ва (1-10 г.)    | Новото начало          |
| 2-ра (11-20 г.)   | Светлият свод          |
| 3-та (21-30 г.)   | Благотворната топлина  |
| 4-та (31-40 г.)   | Свежият поток          |
| 5-та (41-50 г.)   | Великото благоденствие |
| 6-та (51-60 г.)   | Дълбоката мъдрост      |
| 7-ма (61-70 г.)   | Огненият стълб         |
| 8-ма (71-80 г.)   | Порутеният зид         |
| 9-та (81-90 г.)   | Тъмният покров         |
| 10-та (91-100 г.) | Вечният покой          |

Така 14 Януари 1238 година би се записал като: 14-тия ден от Зимата на Сребърната луна на 8-та година от Свежия поток на 13-тия век.

## МИНАЛО

### Възраждането

**Първият ден от Зимата на Бялата луна, първата година на Новото начало от първи век (01.01.01 г.)** – края на Войната на боговете, завършила с разрушителни природни стихии и последвалото разделяне на трите големи материка Лемрит, Антила и Хирперон на множество по-малки. Вълшебната земя Магландиум се отделя от континента Антила и концентрираната в нея магия се разпилява по света. Това води до поява на магията в нови места, но намалява нейната концентрация и тя губи от някогашната си сила. От средните морета Магландиум се пренася далече на юг и губи връзка с останалите земи.

Около пет века след това продължава борбата за оцеляване на цивилизованите раси в нея. В този период се изгубват почти всички знания и постижения на разумния живот. Оцелелите трябва да започват отначало. Някои

наричат тези векове „тъмното време”.

**Началото на Осмата година на Благотворната топлина от седмия век (628 г.)** – първия договор за съдружие, установен между група елфи от Вечната гора и живеещите непосредствено до нея хора. Резултатът от обединяването на мъдростта на елфите и човешката сила е бързото възстановяване на района. Така започва възраждането на Магландиум.

**Петата година на Новото начало от осмия век (705 г.)** – населението на Магландиум окончателно загърбва миналото и забравя (доколкото е възможно) расовите си предразсъдъци. Изграждат се съвременните градове и пътища. Търговията между отделните раси се развива наново. Политическите отношения са нови, както и новите противоречия.



## **Войната на Гущероидите**

*От Седмата до Деветата година на Вечният покой от десети век (997-999 г.)*

*(по официални исторически източници, запазени в човешкият град Истрим)*

Едно от най-значимите явления в края на десети век е войната на хората с расата на гущероидите. Блатните създания, по неизвестна причина излизат от блатата и започват да опустошават всички градове по пътя си. Обединените сили на хората не стигат, за да спрат многобройните орди на гущероидите и затова те се обръщат за помощ към джуджетата. Планинските бойци приемат съюза и заедно, подпомогнати дори и от малка група елфи, те успяват да изтласкат гущероидите обратно в блатата. Подробностите около войната може да проследите в съхранените документи и писма на различни личности от този период...

„И видели ловците странни твари: с люспи големи и нокти страшни, дълга опашка и остра муцуна. Като човеци в гущерски кожи им се сторили, но думи не чули. Стъпвали те бързо, плавно и леко, както човек в таквиз одежди нивга не би могъл. Удивили се ловците от тия живи творения и завърнали се бързешком в домовете си да разкажат.”

*пасаж от "История на разумните раси" – том 3*

„Орди от блатни човеци, излезли от своята слуз, се хвърлиха да вредят и пакостят на нашите братя и сестри на север. Длъжни сме да спрем това зло, преди то да достигне собствените ни домове. Опасността е очевидна и не можем да си позволим спокойствие, както твърдят някои неразумни... (не се чете)... Нека помогнем сега, за да не страдаме по-късно от собственото си безразсъдие!”

*запазена част от автентично послание от Лятото на Сребърната луна от Седмата година на Вечния покой от десети век (08.997 г.). Авторът не е известен.*

„Сблъскаха се човешки и блатни орди със страшна злоба. Копия срещнаха люспи и нокти удариха в щитове. Свистящи стрели и грозни плюнки покриха небето и причиниха смърт, дето от Великата Война насам не е виждана. Разкъса се плътта и реки от алена и зелена кръв напоиха земята.”

*част от летописите на неизвестен автор*

„Слепотата на хората се стича по вените им и приспива сърцето. Сърцето спи и не храни ума. А гладният ум не мисли и не разсъждава, иначе това не би се случило. Мигар хората не осъзнават, че блатните създания са разумни и разсъдливи? Не разбират ли, че гущеро-подобните не биха започнали таква безизходна битка, без важна причина? За какво им е човешката земя, след като не могат да живеят на нея? Те нямат полза от такова деяние. А вече са дали стотици жертви... Не, непознатите създания не могат да правят това по своя воля. Нечие чуждо желание ги води. Ала чий ли злокобен ум би сторил подобна низост? И как е принудил тези твари да извършват такива недомислени деяния? Ето това трябва да разберем, преди да отправяме неосновани упреци към пришълците от блатата.”

*пасаж от разсъжденията на Илм Шаг (легендарен мъдрец, основател на една от най-влиятелните философски школи в Магландиум)*

„Дойде лето Осмо от времето на десетия Вечен покой. И като че самата тъма покри враждуващите сили. Ни хора, ни гущери слушаха сетивата си вече. Само жажда за смърт и победа прогаряше сърцата им и ги хвърляше напред в редиците на омразния враг. Вечно би продължила тази битка, ако светлина скоро не се бе появила.

А дойде тя с блякави одежди, възшебни оръжия и горди знамена. Възседнали неописуемо красиви вихрогони, две десетици елфи пристъпиха сред човешките редици. Опънаха те своите блестящи лъкове и двайсет сребърни езика прорязаха тъмните облаци. Възрадваха се хората на тази неочаквана помощ, а смут обхвана блатните орди. И скри се мракът, прогонен от Бойците на светлината."

*летописи от неизвестен автор*

„До моят брат, Имион Линатин!

Скъпи братко, оказа се, че приказките, че джуджетата се стягат за бой са верни. Сам водачът им Брагх Стоманената брада изпрати вестоносец при мен с послание, че са съгласни с нашето предложение и армията им вече е готова да слезе от планините. След няколко дена техният поход ще започне. Мощта на новите ни съюзници е смайваща. Аз ще потегля с тях, заедно с личната ми кавалерия. Дръж се още малко, братко, скоро идваме и тогава победата ни ще е неоспорима.

Алгиден Линатин, есента на сребърната луна от осмата година на вечния покой от десети век."

*писмо от владетелят на град Мелион до неговият брат на бойното поле*

„Обръщам се към всички вас, скъпи другари и съратници. Тежки дни прекарахме заедно. Дни, изпълнени с напрежение и тревога. Дни, протекли в кървави схватки, победи и поражения. Заедно видяхме смъртта и нейното пиршество. Преживяхме онова, което никой от нас не желаше да опита, но не можа да избегне.

Затова, драги приятели, нека днес

помислим за поуците от всичко онова, което почти две години обитаваше нашите сърца и умове. Колкото грозни и отвращаващи да бяха събитията, не можем да отречем, че от тях излезе и нещо хубаво. За първи път от столетия насам три различни раси се съюзяват и вървят рамо до рамо в едно цяло. И днес, когато общата ни цел е осъществена, всеки от нас ще тръгне към своя дом, носейки по частица от опита на всички свои другари на бойното поле. По този начин неусетно ще оформим едно общо съзнание, всенародно и вечно, което винаги ще ни напомня, че обединените сили и мисли на елфи, хора и джуджета са по-могъщи от стотици хиляди отделни народи и раси. Ние постигнахме не просто победа над блатните създания. Ние получихме нещо много по-ценно. Научихме се да се уважаваме и обичаме един друг, без значение от външния вид, вярата и характера, присъщи на всеки от нас.

Ето защо от мое име и от името на моите бойци и роднини, аз, Елиадор Галиодон, внук на недостижимия Глиндор, предлагам на вас, моите приятели сред хората и джуджетата, да обединяваме своите желания, усилия и познания не само в моменти на нужда, а да го направим още сега и да крепим дружбата си през това и всички идни поколения. Така всеки отделен елф, джудже или човек ще получи силата да побеждава всяка битка, без дори да я е започнал. Нека светлината в нашите сърца да ни поведе към всеобщият успех!"

*обръщение на Елиадор Галиодон, водач на "Бойците на светлината" през Пролетта на Сребърната луна от Деветата година на вечния покой от десети век (05.999 г.), в края на войната.*

## **Създаването на човешките съюзи**

**Краят на Седмата година на Благотворната топлина от единайсети век (1027 г.)** – все повече хора от изтока се увеличат по магическите учения на елфите.

Най-могъщите възшебници се обединяват и създават „Братството на източните магьосници". Те са ядрото на Източният Съюз.

**Зимата на Сребърната луна от първата година на Порутеният зид от дванайсети век (02.1171 г.)** – четири града от средната част на южното крайбрежие създават обща риболовна гилдия. Постепенно сътрудничеството им преминава и в други области. Това е началото на Централният Съюз.

**Третата година на новото начало от**

**тринайсети век (1203 г.)** – най-западният човешки град – Тубрук – отдавна е в здрави икономически връзки с джуджетата от Железните планини и огромното търговско средище Мелион. Към тяхното съдружие е приобщен намиращият се източно от Тубрук град – Кастина. В средата на осмата година на Светлият свод (1218 г.) Западният Съюз е факт.

## Настояще

**Втората година на петнадесетия Тъмен покров (1482 г.)** – все по-усилно се разпространява мълвата за тайна организация от поклонници на Ахра-Ман, наречена „Орден на Нечестивият”. Тяхната цел, очевидно е извършване на серия от древни ритуали, които да възвърнат наново низвергнатия бог. Говори се, че те са пряко напътствани и подпомагани от полубожеството Еврез-Зул.

Отношенията между Гигантите и Елфите в източните части на Магландиум са се влошили и според разпространеното мнение на уважавани философи и историци много скоро могат да прераснат в истинска война.

Говори се за назреващ конфликт и между Западния и Централния съюз, но информацията не е официална.

Из подземните галерии на джуджетата се носят все по-упорити слухове за война с гоблините, които проявяват неприкрити интереси към техните мини.

Времената са несигурни. Странни личности кръстосват пътищата на Магландиум. Обикновените жители се страхуват да излизат от домовете си нощем. Свещениците приканват към пречистване и изкупуване на греховете, предричайки началото на нова война на боговете и свършек на света...

## Близко бъдеще

*(Прогнозна информация според гадателя Лавренций Маума)*

*Всички дати и събития са под съмнение, тъй като не се знае дали правилно са разтълкувани словата на гадателя, който има навика да говори с намеци и загадки. Опитали сме се да поднесем информацията в максимално разбираем вид, но е напълно възможно да има леки неточности.*

**Около края на петнадесетия Тъмен покров и началото на Вечният покой** ще избухне конфликт между представители на Братството на Източните магьосници и „Орден на Нечестивият”, от която никой няма да излезе победител. Голяма част от гущероидите, подчинени на Некроманта (най-вероятно се има предвид Соба), ще се присъединят, за да подсилят силите на

Нечестивия, но ще срещнат сериозната съпротива на обединените сили на "Синовете на Глиндор" и монасите на Салфейс.

**Петата година от петнадесетия Вечен покой** – войната между Западния и Централния съюз е неизбежна и ще избухне в края на зимата на Сребърната луна. Атаките на Централния ще се насочат директно към градовете Крим и Кевинем. Кевинем ще бъде

нападнат на 12-тия ден от зимата на Червената луна, а Крим – на 15-тия (точните дати не могат да бъдат приемани за напълно верни, тъй като гадателите често грешат когато става дума за конкретни числа). Западните армии ще тръгнат от Преден пост и пристанищата на Мелион и Авлейм. С тази маневра техните войски ще заобиколят конфликтните места от север и от юг, и ще влязат в тила на врага (тук Лавренций Маума споменава, че вижда да текат реки от кръв и чувства болката на хилядите жертви). При това ще превземат няколко чужди града и ще отрежат пътя на вражеските подкрепления. Тази тактика ще реши войната в полза на Западния съюз. Въпреки че западните градове Кевинем, Крим, Перст и Ифе ще паднат, през зимата на Червената луна от седмата година на Вечния покой последната армия на Централния съюз ще бъде разбита. Западният съюз ще започне да се възстановява.

**Първият ден от зимата на Бялата луна, първата година на Новото начало от шестнайсети век** гадателят сочи като датата, на която се предвижда освобождаването на Нечестивият. Злият бог веднага ще насочи

усилията си към запалването на поредна божествена война. Това е денят, предвиждан от свещениците като Краят на Света, но според Лавренций Маума това само ще е поредното изпитание пред разумните раси.

Гадателят споменава също за завръщане на загубените раси и изплуване на потъналите континенти, но информацията свързана с тези събития е твърде неясна и неразбираема за нас, така че предпочитаме да не се опитваме да я тълкуваме в подробности.

**Послепис:** Цялата информация от предсказанията на великия мъдрец е предоставена на управниците на отделните политически фракции, но никой от тях не я взима на сериозно. Те считат това за измислица, с която враговете им искат да ги провокират и объркат. Също така смятат, че Лавренций Маума е само мит, понеже малцина са имали честта да се срещнат с него и никой не знае къде може да бъде намерен.

В много от предсказанията му има смущаващи обърквания на имена на владетели и райони, които не са известни никому. Това ни води към допълнителни съмнения относно датите и местата на предсказаните събития.

## Карта

Съдейки по древните карти, в началото Магландиум е бил най-източната област от континента Антила. Някои казват, че неговата магическа сила се е дължала на близостта със загадъчния и неизследван континент Лемрит.

Освен това, Магландиум се е намирал почти в центъра между трите големи материка, което също би могло да се изтъква като причина за особено силното проявление на магията тук.

## Разположение след разцеплението и войната

След отцепването си от Антила, Магландиум отпътува на югоизток, далеч от всички други останки от великите континенти. Тук-там от него се отчупват малки парченца, предимно от пустинната северна зона. Континентът спира своето пътуване едва

когато се сблъсква с големите плаващи ледове, отчупили се от мразовития южен полюс. Предполага се, че в сравнение с предишното си място, сега Магландиум се намира точно на срещуположната страна на планетата.

Учудващо е, но климатът на Магландиум почти не се е изменил, въпреки близостта със студения южен полюс. Най-вероятно обяснението за това се крие в магическото

поле на планетата, което, дори след разпиляването на магията, все още е достатъчно силно, за да предизвика подобни аномални явления.

## Физическа карта

Върху картата на Магландиум се различават няколко важни географски района, които оформят нейния цялостен облик. Това, което първо се забелязва е огромната снага на планината Колосът. Тя започва от югозападния край на Магландиум, проточва се на север и после плавно завива на изток, разделяйки по този начин континента на северна и южна част. На север от Колосът се простира Пустошта – огромни равнини, покрити с ниски твърди треви, непрестанно брулени от ветровете. Пустошта постепенно прелива в неприветлива, суха и безпощадна пустиня. В най-източната част на континента, точно на юг

от края на Колосът, се е простряла една от най-големите и най-стари гори в Титания. Наричат я Вечната гора и е територия, запазена единствено за мъдрите елфи. Недалеч на запад оттам е Блатото – страшно и непознато мочурище, свърталище на кошмарни чудовища. На юг от Блатото и на югозапад от Вечната гора започва огромна равнина, прекъсвана тук-там от малки планини, реки, езера и гори. Тези плодородни земи са заселени най-вече от човечи и са най-култивираната част от цял Магландиум.

По долу сме изброили някои от по-важните райони и обекти в Магландиум.

### **Важни местности**

#### **Океанът**

От всички страни, с изключение на южната, Магландиум е заобиколен от безкрайна, водна шир, наречена просто „Океанът”. Никой не знае докъде се простира той и какво има отвъд, но и никой не се интересува. За жителите на Магландиум Океанът се е превърнал в онова, което е бил още в зората на живота – страховита, непонятна, дълбока и опасна вода, която бележи края на целия съществуващ свят. Малцината, желаещи да погледнат оттатък, биват считани за мечтатели или луди. Но дали наистина те са безразсъдните?

#### **Южното море**

Огромно, студено и опасно море, бележещо южния край на континента Магландиум. Корабите плават предимно покрай бреговете и малцина от дръзналите да навлязат по-надалеч изследователи са

оцелели. Повечето са загинали, заклещени между ледовете на студения Юг.

#### **Проливът на тежката вода**

Така се нарича източната граница между Южното море и Океана. Осеяна е с верига от островчета, пръснати между Магландиум и Островът на науките. Непонятно защо, водата в този район е изключително плътна и само бурен вятър е в състояние да придвижи попадналия в нея кораб. Но силните въздушни течения тук са рядкост и не един плавателен съд е останал, гниещ върху водната повърхност.

#### **Блатото**

Разположено в полите на Колосът, това е може би най-страшната, загадъчна и непозната местност в Магландиум. Развъдник за какви ли не ужасни твари, повечето от които все още не са виждани от човешко око. Онези, които са се

измъкнали живи оттам се броят на пръстите на едната ръка. Периферията на Блатото е населена предимно от гущероиди, за които то е естествен дом. Но дори и те не си позволяват да пристъпят по-навътре.

### **Пустошта**

Целият северен Магландиум отвъд Колосът представлява гореща и суха равнина, покрита с груба трева и бодливи растения. Водата в тези райони е най-голямата ценност. Никакви реки не текат в Пустошта и живота може да тече нормално само в разпръснатите из нея оазиси. В най-северните си части Пустошта прераства в истинска пустиня, в която освен камъни и горещ пясък не може да се види нищо друго. Всички създания, които населяват това неприветливо място са се приспособили към тежките условия и са развили невероятна издръжливост – могат да изкарат дълги периоди без вода и храна. От разумните същества само гигантите са способни да оцелеят тук. Пустошта не е изследвана подробно, а северните ѝ части въобще не са посещавани след Войната. Гигантите живеят близо до Колосът, където тя все още не е смъртоносна и не се интересуват какво има по-нататък, където пясъците прогарят обувките на неразумния скиталец.

### **Безмълвният каньон**

Така се нарича огромната пропаст в северозападните части на Колосът, която разделя планината на две. Оттам извира най-голямата река – Лаория. Безмълвният каньон е свидетел на страшна трагедия. В старите песни се разказва, че преди времена джуджетата са го огласявали с ударите на своите кирки и чукове и затова са го наричали „Пеещият каньон”. Но тяхното желание за повече ценни метали ги въвело в конфликт с живеещите по близките възвишения гиганти. Тогава великанът Грут съборил канарите на главите им и погубил стотици джуджета. Оцелелите напуснали мястото и така там останали само

тишината и спомена за злостастните жертви. Вятърът лети високо над зъберите и никога не си позволява да скверни свещеното правило на каньона – абсолютното беззвучие.

### **Назъбеният проход**

Това е северното продължение на Безмълвният каньон. Скалите му са стръмни и зъбати, като челюсти на хищник. Дъното му винаги е сумрачно, лъчите на Светилото никога не го достигат. Често се събира студена и непрогледна мъгла. По целия проход се проточва Сенчестата река. Понякога гигантите пътуват през него.

### **Централният проход**

Разцепва най-северните възвишения на Колосът на две части. Тесен и не дълбок, този проход от край време служи като връзка между северната Пустош и южните равнини. Гигантите често пътуват през него, носейки различни стоки за търговия с близки и далечни човешки селища, предимно по течението на Мъжката река, която извира оттам.

### **Бездната**

Така е наречена най-уникалната пропаст в цял Магландиум. Намира се далеч на север, в сърцето на негостоприемната пустиня. Че се намира там – да, но къде точно не е известно, понеже тя постоянно обикаля между пясъчните дюни. Тези, които са я виждали (винаги отдалеч) разказват за огромна пукнатина, която е сякаш живо същество. От недрата ѝ излизат пушек и миризма подобно на вулкан, но никога не е наблюдавано изригване. Наблюдателите ѝ изпитват благоговение и страх пред тази величествена и страховита гледка на движещата се дупка. Не малко същества са попадали в нея, но тя не спира да се влачи, подобно на ленив, пустинен червей, запращайки всичко, до което може да се докопа в дълбините на своята чернота. Всичко свързано с този природен феномен е забулено в митове и легенди. Най-разпространено е

схващането, че това е входа към долната земя, царството на демоните, откъдето са излезли и самите гиганти, а сега Бездната ги търси, за да си ги прибере отново.

### **Дупката**

Представлява огромна, кръгла, черна и бездънна дупка в земята с абсолютно отвесни стени, сякаш някакъв гигантски кол е бил

забит там и после изваден. Диаметърът ѝ е точно 200 разкрача. Няколко храбреци са се опитали да я изследват, но веднъж потънали в чернотата, никога повече не са излезли. И макар тя да не се движи както Бездната, мнозина смятат, че между двата феномена има пряка връзка, въпреки разстоянието помежду им.

## **Острови**

### **Островът на науките**

Островът на науките някога е бил полуостров от Магландиум, но при разцеплението на света част от него потъва под водите на Проливът на тежката вода, като прекъсва връзката му с основния континент. Намира се на югоизток от основната суша. Островът наистина е огромен, но въпреки площта си е не заселен. Почти целият е покрит с гъсти гори, а планината Граконус се проточва от южния до източния му край. Някога там са били най-развитите магически и научни школи. Навсякъде из джунглите могат да се видят останки от някогашни големи градове - основи на огромни сгради, стърчащи метални скелети на мостове, пътища и други невиджани чудеса на от времето преди Войната. Понастоящем островът е обитаван само от диви животни, които само бегло приличат на своите континентални събратя – почти всички животни са двойно и тройно по-големи от съответните видове в Магландиум, а се говори и за огромни хищни насекоми (за радост не са летящи). Огромни дървета и пълзящи растения безмилостно рушат вековните здания. Общоприетото поверие гласи, че островът е прокълнат и всеки, който стъпи там ще загине от тегнешото над него проклятие. Какво точно е проклятието и защо се е стоварило именно там, никой не може да каже. По-научно настроените считат, че магьосниците от острова са извършили опасен експеримент, в следствие на който магията е станала

неконтролируема и е разрушила всичко (а също така е променила и животните). В библиотеките на градовете Хелитион и Ал-Тирим-Оминор са запазени стари текстове, описващи живота на учените магове от острова още от преди времето на Войната.

### **Скалистият остров**

Във всеобщата бъркотия при разделението на континентите, една малка частица от Лемрит бива запратена на юг, заедно с Магландиум. Това е Скалистият остров, който е вторият по големина. Под въздействието на магическото поле само за няколко века от голо парче скала островът се е превърнал в цветуща градина. Въпреки че не е населен с разумни създания, островът е изследван и познат на повечето мореплаватели. Често, когато настъпи буря, корабите се насочват право към Скалистият остров. Там, скрити в някой залив, те изчакват стихията да премине и отново продължават своя път около Магландиум.

### **Остров без име (или Безименния)**

Далеч на северозапад е третият по големина остров, на който още никой не е дал име и затова просто го наричат Безименния. Той, също като Магландиум, е частица от Антила. Представлява гола пустиня. Никой не проявява интерес към него. Не е известно някой изследовател да го е описал, с което се обяснява липсата на име.

## **Планини**

### **Колосът**

Колосът пресича цял Магландиум и го разделя на две - северен и южен. Планината е могъща и негостоприемна. Въпреки това, по склоновете ѝ има градове и планински селища на гигантите, построени близо до важните проходи, както и по целия северен склон. Дори хората са дръзнали да създадат град в негостоприемната гръд на планината. Скалите и върховете на Колосът са опасни и пусти, но вътрешността е далеч по-привлекателна и гъсто населена от клановете на джуджетата. Те са превзели цялата югозападна част, а в недрата ѝ са построили огромни градове и тунели, където копаят ценни метали.

Още една раса се е заселила в Колосът. Това са гоблините, които живеят по множеството пещери и изоставени от джуджетата тунели. Макар на пръв поглед планината да изглежда пуста и необитаема, тя всъщност е дом за множество разумни и не дотам разумни създания, както и за няколко десетки животински вида, които са се адаптирали към суровия живот.

Колкото и да се разказва за тази мистична планина, то винаги ще е недостатъчно. Тя крие тайни във всяко свое кътче - от дъното на нейните недра до облаците, които я покриват. В нея са се случвали велики събития и светът още носи отпечатъците на някои от тях. Някога гъсто населен, след Войната Колосът опустява. В момента най-слабо заселена е северозападната му част. Там днес могат да се срещнат само чудовища, диви животни и останки от древни цивилизации – сенки от забравеното минало. Разумът на планината е заспал дълбок сън, очаквайки времето, когато отново ще бъде нужен на света.

В западната си част, планината е особено висока и върховете ѝ целогодишно са покрити с ледове и сняг. Централната част е по-ниска и затова се покрива със сняг единствено през зимата, но това не я прави по-гостоприемна.

### **Брилската планина**

В славното си минало е наричана "Планината на Престола". На най-високия ѝ връх се издига легендарен замък. По-късно, след изграждането на град Брил, планината получава неговото име. Градът притежава слава, не по-малка от тази на планината.

### **Атлазените зъбери**

Красиви и високи планини, бележещи северната граница на Централния човешки съюз. Покрай тях се проточва Реката на мълниите. Тези планини не са създадени за живот – почти целите са от камъни. Но какви камъни! Високите зъбери са изцяло покрити с най-различни кристали и минерали. Всеки лъч светлина, попаднал там, се изгубва в обърквания, начупен лабиринт, сътворявайки неописуеми наслади за окото.

### **Планината на костите**

Заема централно място в целите човешки територии. Името на планината говори красноречиво за нейните особености. Под повърхността на северните ѝ части, а на места и над нея лежат останки от огромни кости, свидетелстващи за някакви непознати животни, обитавали някога това място. Никой не може да каже как са загинали – дали са били убити от другите още в зората на света, дали боговете не са ги харесали или самата природа ги е заличила. Ала костите им все още стърчат като спомен за безвъзвратно отминали времена. Според някои, това са костите на гигантските дракони, избити от Нетилун.

### **Валаенор**

Това е името на вулкана, издигащ се в центъра на Източният човешки съюз. С него са свързани множество легенди и слухове, дори извън териториите на Магландиум. Отдавна се знае, че от недрата му не извира само лава, а и огромно количество енергия във всякакви форми – топлина, светлина, вятър, дори магия.



Всички опити да бъде открит този забележителен източник на енергия се оказват безрезултатни, понякога и пагубни за изследователите. Вулканът сякаш е жив, ала се държи като капризно хлапе.

### **Донайските възвишения**

Става въпрос за няколко ниски върха, издигащи се в средата на равнината между реките Млека и Лаория. Равнината е сравнително плодородна, но самите възвишения имат пуст и негостоприемен вид, което не е попречило на група луди хора да издигнат огромен град върху най-високото от тях (градът се нарича Кевинем). Възвишенията са именувани на великия пълководец Донай, провел тук най-тежката (и последна) битка от военната си кариера.

### **Охлювът**

Малка планина, която не се отличава с нищо друго, освен със странната си форма. Върховете ѝ са подредени в спирала (по посока на часовниковата стрелка от центъра към периферията), откъдето е получила името си. Тук-там се виждат отвори на пещери, които в повечето случаи вече са заети от мечки или други нездравословни за среща създания.

### **Коритото**

Не е висока, защото почти половината ѝ площ е заета от най-голямото планинско езеро в Магландиум. Пълна е с извори, повечето от които минерални. Хората отдавна са я пребродили и вече няма неизследвано кътче от нея. Планината е богата на растителност и много оживена. Боговете са решили да надарят това място с прекрасни условия за живот – гъста гора, просторно езеро, свеж въздух и плодородна земя. Носи се поверие, че първите човеци в Магландиум са се заселили именно тук.

### **Гърбушкото**

Най-малката планина на континента.

Състои се само от един голям хребет с много изгърбена форма, от което е получила името си. Планината е почти гола, въпреки че се намира сред плодородни земи. Само една голяма река извира оттам. Обитавана е предимно от змии и гущери, тъй като по неплодородните ѝ склонове трудно биха живели по-големи зверове.

### **Демонът**

Най-високият и „най-палав” вулкан се издига в северозападната част на Скалистият остров. Вулканът изригва толкова често, че около него не пониква нито едно зелено стръкче. Всичко е покрито с лава и пепел. Най-учудващото е, че вулканът винаги изригва, когато до него се приближат живи твари. Моряците забелязали този факт, но не могли да повярват, че природата би постъпила по този начин. Затова се носи поверието, че вулканът е обитаван от демони или че самият той е някакъв вид адско изчадие.

### **Орловите канари**

Висока планина, заемаща голяма част от Скалистият остров. На места е тиха и гола, на други – обрасла и пълна с живот. Интересът към планината е малък, знанията за нея са взети предимно от наблюденията на моряците, но те никога не са си правили труда да я изкатерят. Дори да има нещо интересно на нейните върхове, то не е известно.

### **Граконус**

Според сведенията за Островът на науките, вътрешните му земи са заети от невысока планина. Какво крие тази планина не е ясно. Знае се само, че по шестте най-високи върха са издигнати шест кули. Те все още стърчат там и са единствените непокътнати сгради по целия остров. Защо и как са оцелели все още не е отговорено. Източните магьосници постоянно се питат дали Граконус не съдържа нещо повече от пръст и скали, но все още не са успели да проверят това.

## Гори

### Вечната гора

„Не всички гори заслужават да бъдат описани, но има такива, за които е добре да се знае по нещо, преди нозете ни да дръзнат да нарушат границите им.”

*от неизвестен пътешественик*

Това със сигурност е една от първите създадени гори. Резултатът бил сравнително успешен и боговете решили, че това ще е една от местностите, която ще приюти първите представители на разумния живот т.е. елфите. Още оттогава тази гора е табу за другите раси. Дори сега, толкова хилядолетия след създаването си, тя е дом единствено за елфи и диви животни. В гората се срещат най-невероятните, вълшебни същества. Говори се, че в старите дървета живеят приказни феи, а някъде там се разхожда истински леприкон (онзи с гърне, пълно със злато). Каквито и да са тайните ѝ, те още много векове ще бъдат достояние единствено за елфите.

### Оплетената дъбрава

Бивша част от Вечната гора, отцепена от Реката на мълните. Елфите, които някога са я населявали, са се преместили на север, при останалите от своята раса. Магията останала неконтролирана след тях и се въткала в растенията. Затова гората е много гъста и именно определението „оплетена” ѝ пасва най-добре – на много места клоните са се свързали в такива възли, че е невъзможно да се каже кой клон на кое дърво принадлежи. Хората губят дълго време в опитите си да я пресекат. Затова предпочитат да използват само големите пътища, прокарани през нея.

### Средната гора

Една от най-красивите и населени гори на континента. В нея няма нищо магическо и неестествено. Цялата ѝ прелест, цялата ѝ жизненост са създадени от природата, без никаква „висша” помощ. Вероятно затова толкова много животни и хора я предпочитат

пред разните обиталища на мистични сили и богове. Центърът ѝ е запълнен от голямо езеро, чиято вода държи гората свежа и силна.

### Чудната гора

Наречена е така, поради необяснимите явления, случващи се там. Например, започнало прокарването на път през нея, свързващ директно градовете Истрим и Крим. Огромно било учудването на дърварите, когато след тежка работа и отморяващ сън установявали, че повечето от дърветата отново си били на местата, здрави и непокътнати. Естествено, проектът бил изоставен. Малцина знаят коя е силата, закриляща гората. Останалите могат само да гадаят.

### Гората на столетниците

Навсякъде из нея растат високи, вековни дървета. Дърварите ги считат за духове на велики магьосници и мъдреци, живели тук още преди разделението на континентите. Затова тези дървета не познават допира на брадвата, а растат спокойно, удължавайки и без това дългия си живот. Що се отнася до фауната, тук изобилства от всевъзможни животни.

### Дъждовната гора

Малка гора, растяща в южните покрайнини на Блатото. Има всякакви видове дървета. Обитават я най-срещаните горски животни – мечки, елени, глигани, вълци. Сравнително спокойно място, като изключим честите набези на гущероиди и безпричинните валежи.

### Елхова гора

Както показва името, там растат иглолистни дървета. Гората е малка и лесно се преминава. Срещат се дребни хищници, които не биха нападнали човек, освен ако не са много изгладнели. Пазете се от падащи шишарки!

### **Смърдлева гора**

Нищо в самата гора не смърди и реално никой не знае защо е наречена така. Името ѝ е запазено от далечни и забравени времена. Иначе не се различава особено от Елховата гора – предимно иглолистни дървета, разположени наредко и всякакви дребни животинки, щъкащи из килима от нападали иглички.

### **Гората на огненият демон**

Видимо демон няма. Или поне не е в такава форма, в каквата си го представят повечето суеверни хора. „Демонът” е един млад, бълващ жупел вулкан, който се издига точно в център на тази гора (сигурно сте прочели за него по-горе). Гората често страда от своеволията на вулкана, който безмилостно гори дърветата ѝ, но въпреки това продължава да расте и да се разширява. Нищо чудно по някое време да прехвърли Орловите канари и да се слее с голямата гора от другата им страна.

### **Вулгарея**

„Голямата гора от другата им страна” си е създала неприятно име след няколко инцидента с моряци, решили да се подслонят под нейните дървета. Според слуховете, който се скрие под черните им сенки, постепенно започва да избледнява, докато не се превърне в проста сянка. Няма обяснение на това явление, но кой ли би рискувал да го изследва?

### **Химориша**

Просторна гора, покриваща почти целия Остров на науките. В старите книги е описана като най-своенравната гора, растяла някога. В каквото и да се изразява нейното своенравие, сега то е далеч от любопитни изследователи.

### **Малка Химориша**

Това е онази част от Химориша, която е останала върху Магландиум, след като Островът на науките се отчупил от континента. В нея няма нищо отличително.

## **Реки**

### **Лаория**

Най-дългата и най-пълноводната река на континента. Тръгва от високите части на Колосът, пресича Блатото и равнината, и се влива в Южното море. Въпреки че минава през много населени райони, не се ползва с добро име, защото силните ѝ течения понякога носят разни непознати неща от блатата, срещата с които би могла да бъде смъртоносна.

### **Сянката**

Първото и най-тайнственото отклонение на Лаория. Пъплеща по дъното на Назъбеният проход, тази река навява асоциации с гладна анаконда, която очаква наивните, малки животинки да се подлъжат и да нагазят в привидно тихите води. Гигантите изпитват суеверен страх от нея, въпреки че няма смислени основания за това.

### **Реката на мълните**

Извира от ниските части на Колосът, на северозапад от Вечната гора. Това ѝ име е сравнително ново. Дадено ѝ е поради факта, че въздуха над нея е наситен с електричество (делото е на магьосниците от Източния човешки съюз). Въпреки леко неприятните условия, по протежението на опасната зона има няколко града, но дивият свят я избягва.

### **Лия**

Свещената река на елфите. Разцепва Вечната гора на две части и образува Лунното езеро (най-голямото в Магландиум). За тази река с право се разказват най-много легенди, предавани от древни елфически поколения. Но от всички хора, единствените, запознати с тези велики истории са жителите на Източният съюз. На мястото, където Лия се влива в

морето е изграден Ал-Тирим-Оминор – най-вълшебният от всички човешки градове.

### **Мелионска река**

Логично е името на колосален град като Мелион да се прехвърли върху най-впечатляващия природен обект в околностите му. Но нито Колосът, нито морето могат да бъдат именувани на един град. И като нямало друго, жителите обявили реката, течаща през него за Мелионска. Името ѝ тръгнало нагоре по течението, чак до дълбините на планината, откъдето тръгва. В самата река няма нищо особено, освен странния жълтеникаво-тинест цвят, който придобиват водите ѝ след като премине през града.

### **Велика Лаория**

Забележително е как хората могат да направят не просто слон от мухата, а направо дракон от въшка. По тази логика, една река, отделяща се от течението на страховития потоп, наречен „Лаория”, е получила името „Велика Лаория”, сякаш може да се сравнява с родителската река. Както и да е, тази река е много по-различна от първоизточника си – плитка, тиха и бавна. Затова бреговете ѝ са населени, а из нея често сноват малки рибарски лодки.

### **Мъжката река**

Извира от далечните възвишения на Колосът, в северния край на Централния проход, а по пътя си към Южното море образува три от най-големите езера на континента. Изключително пълноводна река. Името ѝ звучи тематично, а обяснението за него може да се намери в една легенда, разказвана от гигантите от племето на Лукавите рисове.

### **Безмълвната река**

През западната част на Безмълвния каньон тече река, наречена по същия начин.

По всеобщия закон на тишината, тук никога не се чува шумът на течащата вода или плискането на вълните. Съвсем бавно, с някаква странна меланхолия, водата се плъзга по каменното дъно към неизменната си цел – безкрайния океан.

### **Тихите извори**

Тишината на Безмълвният каньон не свършва до неговите стени. От много изворчета в близките му околности се спускат малки ручеи. Всички те свършват в Безмълвното езеро или в Безмълвната река, но правилото на каньона – пълна тишина – се простира и по тяхното течение.

### **Корените на живота**

Странна плетеница от извори и рекички в западната част на Колосът, даващи началото на пълноводната Тилейска река. След като ги картографирали, хората забелязали, че те наподобяват корените на дърво. Преданията твърдят, че са създадени и наредени от самия бог Бона. И дори сега мнозина да не помнят кой е Бона (изключваме джуджетата), знанията за животворните извори на Тилей са известни на всички хора, живеещи по течението на дълбоката река.

### **Тилейската река**

Една от най-пълноводните реки. В нея се събират много от водите на Колосът. Името ѝ е свързано с легенда, свързана с боговете Бона и Нетилун, и неуморният пътешественик Тилей.

### **Тихият Тилей**

Както вече е ясно, хората имат навика да отъждествяват на пръв поглед несравними неща. Така, Тихият Тилей е поточе, което се отделя от бурната Тилейска река. Самото то не притежава отличителни особености, затова хората решили, че не могат да го нарекат другояче.

### **Бързоструй**

Извира от високите части на Колосът и се спуска бързо надолу (затова е наречена така). Минава покрай два от най-големите градове – Кастина и Мелион. Бреговете на Бързоструй са населени и култивирани, поради което дивите същества отдавна са я изоставили.

### **Река**

Реката Река е една обикновена река, за която така и не било измислено име. Всичко се дължало на една умна глава, която рекла: „Чакайте, бе, защо да не бъде просто „река“? Стига сме се трудили да измисляме имена! И без това имаме по-важна работа за вършене...” Така, реката си остава просто Река. Веднага, след като излезе от Колосът, Река се влива в Бързоструй.

### **Водната мрежа**

Това е една плетеница от рекички, ручейчета и езерца, затворена между Бързоструй и Тилейската река. Толкова много вода накуп често създава проблеми на хората, особено през дъждовните периоди, но е благоприятна за фермерите в района. Затова тези земи са гъсто населени и изцяло култивирани.

### **Влей**

След водната мрежа, освен Бързоструй и Тилейската река се отделя трети голям поток. Хората са го нарекли Влей. Той се насочва директно към морето и се влива в него, без да образува никакви странични потоци и езера.

### **Бялото джудже**

Приток на Мелионската река, извираща от подземните потоци, близо до джуджешките галерии. Защо е „джудже” е ясно, а „бяло” е, защото реката минава покрай множество варовикови скали. Отмивайки скалите, нейните води получават странния оттенък.

### **Хармония**

Най-бавната и спокойна река. Никъде по течението ѝ няма водопади или водовъртежи. Чудесно място за отмора, предпочитано от всякакви същества. Според преданията самият Фанаар изкопал дъното на тази река, за да може, когато слиза на земята, да намира тихо и спокойно място за своето вечно съзерцание.

### **Чудногорска река**

Наречена е така, понеже е единствената река, която излиза от Чудната гора. Тя е къса и се влива в Хармония. Водата ѝ има странното свойство: ако този, който пие от нея има чисти мисли, водата ще го зареди с магическа енергия.

*Разказвачът преценя кой герой е с чисти мисли и колко мана ще възстанови.*

### **Монере**

Започваща далеч от вътрешните части на Блатото, тази река бързо влиза в Чудната гора. Много пътища я пресичат, но иначе в нея няма нищо впечатляващо.

### **Млека**

Извира някъде от Блатото, недалеч от западния край на Дъждовната гора. Спуска се на юг, без да криволичи особено, заобикаляйки Чудната гора от изток. Има два притока, които също водят началото си от Блатото. Около Млека рядко се намират диви животни, защото голяма част от бреговете ѝ вече са заети от човешките села и градове. Влива се в Южното море.

### **Мъхестата река**

Тръгва от блатата, недалеч на североизток от Дъждовната гора. Съвсем къса е – пресича гората и се влива в Дъждовното езеро. Високите тополи, растящи по нейното течение всяка пролет я покриват със своите мъхчета. Така е дошло и името на реката.

### **Реката на малките листа**

Малка река, пресичаща Дъждовната гора. Намира края си в безотточното Дъждовно езеро. Поетичното си име е получила от един пътуващ бард. Една есен той случайно минал оттук и се възхитил от гледката на падащите в нея листа. Дори ѝ посветил песен.

### **Вонящата река**

Това е една особена река, извираща от Блатото. Цвета на водите ѝ постоянно се колебае между жълто и оранжево. Миризмата около нея е леко неприятна, но повечето местни жители са свикнали. Твърди се, че това се дължи на минералите в нейните води, които можели да донесат на човек дълголетие почти като на елф, но никой не е успял да го докаже. Намира края си в две по-пълноводни реки, които заличават неприятните ѝ особености.

### **Мътната река**

Също тръгва от Блатото. Началото ѝ е недалеч на север от град Горно Хълмово. След като излиза от блатото, тя рязко завива на юг. Далеч по-нататък се влива в Лаория. Водата ѝ никога не е била чиста. Около нейния извор често се навъртат гущероиди.

### **Мамайчица**

Единственото голямо езеро в Донайските възвишения се нарича Мамай. От него тръгват две реки, чиито имена много наподобяват това на езерото. Мамайчица е по-голямата река. Тя бързо намира път навън от възвишенията и с плавен завой се насочва към морето.

### **Мамучица**

Мамучица е по-малката от двете реки на Мамайското езеро. След известно лутане из северните Донайски възвишения, Мамучица веднага се устремява към Мътната река.

### **Донайска река**

Освен езеро Мамай, друг голям воден източник в Донайските възвишения е тази

река. Тя не е особено дълга. Тече много бързо, а водата ѝ винаги е бистра и студена, поради което повечето хора я харесват.

### **Скокливата река**

Този приток на Лаория е една от най-странните реки в цяла Титания. Тя е единствената, чието течение не се подчинява на гравитационните закони. Извира от северните части на Брилската планина, но още преди да стигне подножието прави рязък обратен завой и пресича планината по цялата ѝ дължина. Вместо да заобикаля попадналите на пътя ѝ хълмове, реката ги изкачва и се спуска от другата им страна. И така – до Лаория. Много алхимици и магьосници са се опитали да си обяснят този феномен, но още никой не е успял.

### **Брилска река**

Извира на североизток от град Брил и пълни защитния му ров. Къса е и се влива в Лаория.

### **Малкият дракон**

Извира от източните части на Брилската планина и се спуска бързо надолу, към голямото езеро, наречено „Сълзата на бога”. Понякога в течението ѝ се вплитат дълги огнени езици, което е накарало хората да си мислят, че извира от устата на гневен дракон, запечатан в скалите още от времето на античните войни. Въпреки кратката си дължина, Малкият дракон е изключително буйна и пълноводна река, и дори дава началото на една друга.

### **Големият дракон**

Единственото отклонение на Малкият дракон е река с много по-голяма дължина. Най-особеното е, че всички огнени езици от Малкият дракон завиват и тръгват по течението на Големия. Как може тези два елемента да текат заедно, без да се унищожат един друг? Никой не може да отговори. Дори в

легендите няма обяснение. Затова хората са склонни да го отдадат на боговете, демоните и магията.

### **Малкият зъб**

Малкият зъб е една наистина малка река, която като по чудо се е измъкнала от каменния лабиринт на Атлазените зъбери. По дъното ѝ се забелязват остри парчета минерали и хората стъпват много внимателно, когато се налага да минават през нея. Острите камъни са способни да разрежат и най-дебелата подметка. Назъбеното дъно продължава до мястото, където Малкият зъб се влива в Мъжката река.

### **Атлазената река**

Най-блестящата река на континента. В нейното течение постоянно плуват фини минерални частици, които отразяват и пречупват светлината също както го правят по-големите им подобия по върховете на Атлазените зъбери. Едва когато влезе под сенките на Средната гора, реката изгубва блясъка си. Влива се в езерото Долни мъж.

### **Гърбушка**

Единствената голяма река, извираща от Гърбушкото, се стича бавно и лениво към Средната гора. Толкова е невзрачна, че само живеещите покрай нея ѝ обръщат внимание.

### **Големият брат**

Последният приток на Мъжката река е бавен, но много дълбок поток. Тръгва от ниските, южни възвишения на Планината на костите. По водите му постоянно сноват лодки от всякакъв вид. Това е най-прекия път между градовете Калал и Ветроград. Почти всички, които отиват в планината предпочитат реката пред сухоземния маршрут.

### **Малкият брат**

Предпоследният приток на Мъжката река е просто едно дълго поточе. Извора му не е

далеч от този на Големият брат. Водите му не стават за плаване, а само за риболов. Малко хора живеят покрай тази река, затова и дивеча тук е по-многоброен.

### **Малка река**

Къса река, начеваща от две изворчета в централната част на Планината на костите. Минава покрай две големи села и се влива във Велика Лаория.

### **Езерна река**

Река без никакви разклони или притоци. От незапомнени времена тя не се е променила по никакъв начин. Единствената ѝ цел е едно безотточно езеро, точно на североизток от Планината на костите.

### **Минера**

Буйна река, събираща водите си от горещите минерални извори в северната част на планината Коритото. Същите извори са основния източник на вода за прословутото Топло езеро. Иначе реката няма нищо общо с езерото, а се обединява с река Равена. Хората не харесват бързото ѝ течение и непредвидими водовъртежи, затова тук рядко могат да се видят посетители.

### **Чудодейка**

Един от най-известните минерални извори около Топлото езеро е този на реката Чудодейка. Там е пълно с хора, които се надяват да оправят недъзите си, благодарение на лековитата вода. Някои сполучват, други не. Реката лекува избирателно и никога не може да се каже кой ще си тръгне радостен и кой – още по-несъщетен.

### **Топла**

Отточната река за Топлото езеро носи име, наподобяващо това на самото езеро. Въпреки късата ѝ дължина, около нея са построени множество лагери и почивни места.

### **Поточето**

Въпреки умалителното си име, Поточето е нормална река. Представлява обединение на две други, които изненадващо са наречени Горно и Долно поточе (човешкото остроумие е удивително, нали?).

### **Равена**

Една от най-големите реки в източните равнини. Въпреки че се спуска от високите части на Атлазените зъбери, когато стига подножието тя бързо успокоява течението си и продължава бавно, криволичейки из равнината. Много рядко по повърхността ѝ се образуват вълнички и затова хората са ѝ дали такова име. Някъде по средата на течението ѝ от нея се отделя рекичка с интересното име Беловино, а малко преди да се влее в морето обединява водите си с тези на Минера.

### **Беловино**

Отделя се от средното течение на Равена. Земята наоколо е засадена предимно с лозя от бели сортове грозде, а всеки знае с какво гроздето най-много привлича хората.

### **Ендив**

Малка рекичка, извираща от Атлазените зъбери. Малка, но с голяма слава. Разказва се, че който тръгне нагоре по течението ѝ, ще види странна картина. Сякаш в самия въздух над водата се е появил прозорец който представя на погледа панорама към един друг, непознат свят. Все още никой не е разбрал как тази нематериална картина се е озовала там. Едното обяснение е в намесата на боговете, а другото, по-научното, гласи, че ефектът е необичайна оптическа измама, сътворена от атлаzenia лабиринт. Ала светът, който се вижда отвъд не прилича на нито една местност наблизо. Как може да е огледален образ?

### **Дъбоструй**

Тази река тръгва от високопланинско езеро в Атлазените зъбери и в началото си е

много пълноводна. По пътя през Оплетената дъбрава от нея се отделя голям поток, наречен Дъбрака, но малко по-нататък река Сирамион свършва своя път в Дъбоструй. Малко след излизането от гората, Дъбоструй се разделя на два равностойни потока, хитроумно наречени Ляв и Десен Дъбоструй. Минавайки през Оплетената дъбрава, тази река отмива част от неконтролируемата магия и затова хората са много внимателни, когато я пресичат.

### **Дъбрака**

Основният отток на Дъбоструй е река със сравнително населени брегове. По цялата дължина на Дъбрака, дори в Оплетената дъбрава е прокаран широк път. Много широка, но сравнително плитка и бавна. Водите ѝ са бистри, а понякога в тях се виждат блестящи каменни парченца, които Дъбоструй е отчупил от Атлазените зъбери. Повечето от тях тръгват по течението на Дъбрака.

### **Сирамион**

Първото отклонение на река Лия се намира малко след Лунното езеро. Сирамион е сравнително дълга река. От нея се отделя Тирфин. Малко по-нататък Сирамион се пресича с Реката на мълниите и образува малко езеро, но то не я спира. Едва след като пресича почти цялата Оплетена дъбрава, тази река се съединява с Дъбоструй, вливайки в нея част от елфическата мистика.

### **Тирфин**

Още една река, излизаща от Вечната гора. Разделя се на два потока, единият от които пълни интересното Цветисто езеро, а другия се стича към Реката на мълниите.

### **Лема**

Това също е важна за елфите река. Извира от Колосът и пресича Вечната гора в западните ѝ покрайнини. Тече право на юг, успоредно с Реката на мълниите. Близо до края си образува езеро Хелегот.



### **Реката на кондора**

Много къса, но изключително буйна река, прорязваща северната част на Скалистия остров. Извира от стръмните склонове на Орловите канари и представлява поредица от безброй водопади. Моряците са забелязали, че по върховете около извора ѝ са сплетени огромни гнезда. Те са изоставени и никой не е виждал птиците, живели в тях, но се носи поверие, че са били митичните кондори – хищна птица, голяма колкото половин дракон.

### **Дракулина (Реката-убиец)**

Далеч, в югоизточната част на Скалистият остров, привидно спокойно и непринудено тече една искряща река. Ала щом някой стъпи в нея, водата изведнъж го грабва и неподозирани бързо го издърпва надолу. А дъното ѝ се покрива с черна тиня и скрива гледката на отчаяното, давящо се създание. Никой не би могъл да каже какво се случва със жертвите на реката-убиец. А трупове, които тя изхвърля са ужасяващи – абсолютно бели и изсъхнали, без капка кръв.

### **Куцията кон**

Това е най-дългата река на Скалистият остров. Извира от Орловите канари, пресича Вулгарея и чрез два ръкава се влива в морето. Куцията кон е може би единственото място по целият остров, за което не се носи лоша слава. Всъщност, тя няма никаква слава, въпреки че е доста приятна рекичка. Но както винаги, хората имат склонността да забелязват само лошите неща и да подминават добрите. Не е известно откъде е дошло името. Най-вероятно от някой пиян моряк.

### **Аксиома**

Тя е най-голямата река на Островът на науките. Извира от средните части на Граконус. Наричат я още „Неотклонимата река”. Незнайно защо, нейното течение не може да бъде спряно или отклонено по никакъв начин. Всяко препятствие мигом бива

пометено. Древните учени дълго са изследвали тази сила, но и да са открили нещо, вече не могат да го споделят с никого.

### **Алебра**

Първият приток на Аксиома. Според записките на древните учени, тази река представлява „...поредица от неоспорими проливи, които се вливат в Аксиома и поддържат нейната константност, спомагайки за правилното и неотклонимо протичане на флуидния поток...”. Източните магьосници все още разсъждават над този цитат. Резултатите не са много окуражаващи.

### **Верятна**

Отново според записките, това е реката която „...внося несигурност и неопределеност в течението на Аксиома, давайки възможност за изследване на стохастични и непознати явления, действащи върху общото течение, с цел тяхното избягване или отстраняване...”. И тук мъдростта на Източните магьосници се оказва в задънена улица, опитвайки се да разнищи смисъла на това изречение.

### **Ференциала**

Това е една от реките с най-необясними свойства. Според сведенията в хелитионската библиотека, ако един предмет, съставен от много части бъде пуснат в извора на тази река, то на брега в нейният край той ще изплува тотално разглобен на най-малките си съставни части. Същите сведения казват, че античните учени дори са успели да обяснят това явление, но техните знания са запечатани на непристъпния остров. Ференциала се влива точно в началото на делтата на Аксиома.

### **Интегра**

Тази река се движи точно срещу Ференциала и се влива в Аксиома на същото място. Нейното свойство е точно обратното на противоположната река. Ако няколко части бъдат пуснати в началото на Интегра, накрая

те ще излязат сглобени, независимо колко сложна е операцията по събирането им. Представете си колко полезна би била тази река за изобретателите...

### **Елементине**

Единствената голяма река на Островът на науките, която не се влива в Аксиома, е Елементине. В библиотеката на град Хелитион има цял рафт с книги, посветени на нея. Те

разказват, че с помощта на Елементине могат да се обяснят множество от природните зависимости и взаимодействия, дори има описание на някои от тях. Оказва се, че едно време това е била любимата река на алхимиците и градът, построен до нейното устие е бил едно от най-големите им средища. За съжаление, времето си е казало жестоката дума и от онзи град сега стърчат само руини.

## **Езера**

### **Лунното езеро**

„Когато мъдрият погледне в дълбоките води на езерото, може да види там неща от миналото, от бъдещето и от времето, което никога няма да бъде.”

*слова, приписвани на Лавренций Маума*

Най-голямото и най-странното езеро на континента. Формата му е съвсем точен кръг, сякаш боговете са го очертали с някакъв гигантски пергел. Намира се в центъра на Вечната гора и единствено елфите могат да кажат нещо повече за него. Но, както е известно, те са малко „стиснати на тема информация”, затова сведенията за езерото са много оскъдни и неясни.

### **Сълзата на бога**

Първото езеро по течението на Мъжката река. В него се влива и реката Малкият дракон. То е едно от най-големите, спокойни и тихи езера. Навява странна меланхолия, поради което се носи поверие, че боговете идват тук, когато са тъжни и търсят спокойствие (оттук идва името). До това място е построен само един град – Северна звезда.

### **Безмълвното езеро**

Страшното проклятие на Безмълвния каньон се е простряло върху всичко в него, включително и върху това езеро. То е обширно и зашеметяващо дълбоко (от него тръгва река Лаория, което е достатъчно красноречиво). Повърхността му е винаги идеално гладка, като

огромно огледало.

### **Ендир**

Второто по големина езеро във Вечната гора. Бреговете му са гъсто населени, но само елфите знаят колко точно. Малцина представители на други разумни раси са успели да го видят.

### **Хелегот**

Единственото езеро по течението на река Лема се образува недалеч от мястото, където тя се влива в Реката на мълниите. Въпреки че е близо до края на Вечната гора, хората трудно ще стигнат до него, без да почувстват „приятелското” потупване на елфическа ръка по рамото си.

### **Сирамирско езеро**

Това е единственото езеро по течението на Реката на мълниите. В него тя се пресича с река Сирамион. Чудно е как двете реки се разминават, без да си влияят. Като че ли нещо в езерото ги изолира една от друга.

### **Цветистото езеро**

Сред земите на настоящия Източен съюз се намират множество странни места, резултат от силната концентрация на магия в този район. По същата причина, това безотточно езеро има навика да променя цвета на водите си. На шега го наричат „езеро – хамелеон”.

### **Горни мъж**

Това езеро запълва една голяма вдлъбнатина в равнината. Захранва се от две реки – Мъжката и Големият дракон. От близките хълмове, през бистрата вода много ясно може да се види огненото дъно, образувано от потока искри, донесен от Дракона. Долу те образуват кръг, който с течение на годините бавно се разширява. Нищо чудно след няколко века езерото да се превърне в огромен, огнен вир. Но дотогава има много време.

### **Долни мъж**

Накратко, това е езерото, около което е порасла и все още расте Средната гора. Захранвано от Мъжката и Атлазената река, то продължава да дарява околната растителност със сила и свежест. На много места около езерото са построени къщи и колиби на хора, но и дивият свят постоянно го посещава.

### **Топлото езеро**

Най-голямото планинско езеро покрива централната част на планината, наречена Коритото. Причина за топлата му вода са множеството горещи, минерални извори, от които събира водите си. Планината неуморно гълта от тази жива сила и се поддържа здрава и свежа. Излишната вода се оттича през тясна пукнатина в югоизточните склонове.

### **Дъждовното езеро**

Безотточно езеро, което събира вода от две рекички, идващи от Блатото, както и от честите дъждове, които се изливат за щяло и нещяло. До него живее семейство лодкари, които стопанисват три огромни лодки и превозват хора и товари между всички брегове

на езерото за „нищожната” сума от 20 медника. Иначе е тихо и пусто място.

### **Речово езеро**

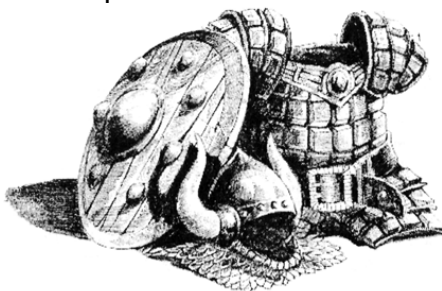
Безотточно езеро, което се пълни от Езерната река. По нейно подобие, от началото на съществуването си това езеро не е променило своята форма и големина. Сякаш е сътворен някакъв перфектен баланс между количеството вода, което се влива и това, което се губи. Но къде се губи? Необяснимо е.

### **Мамай**

Единственото езеро в Донайските възвишения се е образувало, след като от широка пукнатина в подножието на два хълма започнала да блика вода. Постепенно тя заляла всичко наоколо и само за една нощ се появило ново езеро и две реки, изтичащи от него. Това се случило неотдавна, малко преди приемането на близкия град Кевинем в Западния съюз. Първият, който забелязал нечуваното събитие се втурнал по улиците на града, вайкайки се и крещейки. Името на езерото е съставено от няколко от неразбираемите звуци, които този човек издавал. И въпреки, че кръстникът още същата нощ починал, езерото продължава да се пълни и да носи името, което той несъзнателно му дал. Затова и реките, извиращи от него, носят толкова странни имена.

### **Тилейско езеро**

Малко езерце, създадено от Тихият Тилей и рекички от Водната мрежа. То е плитко и тихо. Може би най-точното му описание е „голяма локва”. Иначе е добър източник на прехрана за рибарите от околността и чудесно място за отмора на отрудените жътвари.



## **Значими обекти**

**ВНИМАНИЕ!** Обектите, описани тук крият някои тайни, които е добре вашите герои да НЕ знаят. Така че ако желаете да запазите изненадата, можете да пропуснете тази част и да оставите Разказвачът ви да реши какво точно да ви каже!

### **Храмът на Ордена**

Храмът, в който са се настанили представителите на „Орден на Нечестивият” е най-старата сграда в Магландиум. Началото ѝ се губи някъде в първата ера, още по време на властването на тримата първи. Била е построена за земен дом на самите богове, но, разбира се, вече никой не знае за това. Дълго време тя е считана за безполезна стара руина, ала фактът, че е оцеляла повече от 50 века сам говори за нейното значение. Истинско щастие е, че настоящите ѝ обитатели – фанатизирани поклонници на Нечестивият – нямат никаква идея за силата, която се крие тук. Същинската част на храма се намира отдолу, в дванайсетте му подземия, но е запечатана от никому неизвестни сили. Достъпно е само първото ниво на подземията, което членовете на сектата са превърнали в зала за изтезания и грозни ритуали. По-нагоре се издигат четири кули. Околностите му могат да се опишат с една дума – пуси.

### **Замъкът на Престола**

Тази величествена сграда е увековечена в най-дългите и най-фантастични митове, разказвани в Магландиум. Основния присъстващ обект в тях е Престолът. Според поверията, който седне на него ще властва над цял Магландиум до края на живота си. Тези слухове не са лъжа, но в цялата история на света само трима са успявали да достигнат заветното място. Замъкът не допуска негодни личности зад портите си.

### **Храмът на Бона**

Някъде в южния край на Колосът, между няколко стръмни зъбера, се е сгушил впечатляващ храм, построен в чест на някогашния бог на Магландиум. Идеята за

създаването му принадлежи на знатната фамилия Зено, която тогава е управлявала многолюдния Мелион. За съжаление, по време на Войната всички пътища, водещи към храма бипи прекъснати, вследствие на страшни земетресения и вулканични изригвания. Днес само най-опитните катерачи имат шанс да прехвърлят начупените каменни хребети и да се доберат дотам.

Храмът е висока кула, на покрива на която, с разперени криле стои величествен бял орел. Именно в такава форма Бона обикалял своите владения. Можел само за минута да прелети между най-отдалечени краища на вълшебната земя. По заповед на Зено бил прокопан обширен подземен лабиринт, до който само членовете на фамилията имали достъп. Единствено те могли да се ориентират в замайващата плетеница от тунели и капани, за да стигнат стаите със скъпоценности и подаръци, събирани в името на бога. За нещастие, нито един Зено не е оцелял. А картите на храма, които те притежавали, отдавна са изчезнали и забравени.

### **Храмът на Кали**

Далеч, далеч в непристъпните заледени зъбери на Колосът, на север от Безмълвния каньон, в дълбока падина между няколко зловещи върха, е построен странен храм. Камъните му са толкова тъмни, че на белия фон напомня страховита, ръбеста, черна дупка, която поглъща всичко около себе си.

Да, би било хубаво, ако храмът само напомняше черна дупка. Но нещата са точно такива, каквито изглеждат, защото „Кали не прощава”. Именно това е изписано над входната врата на храма. Извезали са го отдавна забравени странни създания,

служители на злата богиня. Те са изградили постройката от материали, които самата тя им е дала. Повечето представляват удивително черни камъни, които Кали е отмъкнала от далечните краища на Вселената. Най-странното в тях е, че те не отразяват светлината, а я поглъщат, което обяснява факта, че сградата няма сянка. Тези камъни са способни да измъкнат всякаква енергия от всичко. Това вече е известно на гигантите, живеещи наблизко, затова те внимателно отбягват досега със странният материал.

### **Изгубените градове**

Някога из хребетите на Колосът живели многобройни народи от какви ли не раси. Те издигнали множество градове, в които развивали и съхранявали своята дейност. Но когато Войната започнала нито един от тях не бил пощаден. Повечето били пометени, опожарени и изравнени със земята. Предполага се, че някъде все още са запазени останки от тези митични творения на древните строители. Но къде се намират и как се стига до тях, никой не знае. Останали са само преданията, в които се разказва за чудесата, сътворени от тогавашните народи. Според същите легенди, днес тези градове са покрити с щит от магия и проклетия, а всеки, който се опита да ги намери е обречен на гибел.

### **Шестте Кули**

Ако се съди по античните книги в библиотеката на Хелитион, поредицата от шест кули по хребета на Граконус представлява сложна комуникационна система. С кого и защо са се свързвали древните, не е съвсем ясно. Споменава се за „неизследвани пространства”, „външни цивилизации” и какви ли не, все толкова загадъчни и неясни понятия. Някои от най-изявените учени в Източния човешки съюз работят усърдно по разплитането на сведенията за шестте кули. За нещастие, работата им е строго секретна и ще остане такава, докато не достигнат до окончателни и

сигурни резултати. А такива едва ли ще има преди кулите да бъдат изследвани непосредствено, което засега е невъзможно. Остават надеждите.

### **Научните градове**

Освен Шестте кули, нито една друга сграда по Островът на науките не е оцеляла. Някога той е бил осеян с големи градове, населявани от учени и магьосници. Днес единственото, което се знае за тях са имената, местоположението, и част от дейностите, които някогашните им жители развивали. Всички магове от Източният съюз, дори някои елфи много искат да надникнат в това, което се крие оттатък Проливът на тежката вода, но досега никой не е успявал да го премине. Могат само да четат и препрочитат малкото останали книги с оскъдни сведения за онези градове, които сега бавно се разпадат под напора на необузданата дива природа.

### **Тайната на чудната гора**

В центъра ѝ, на китно островче, сред малко езеро, расте Великото Дърво – богът на горите. Невъзможно е Чудната гора да бъде пресечена с груба сила. Ако героят има лоши помисли, още в покрайнините ще бъде засипан от атаки на нейния растителен и животински свят. Ако няма намерение да причинява вреди, то Дървото безпрепятствено ще го допусне при себе си и ще му разкрие своята мъдрост.

### **Централната кула**

Зашеметяващо висока сграда, издигната на брега на Цветистото езеро. Обитавана е само от членове на Братството на източните магьосници. Те твърдят, че кулата е просто наблюдателница. Според слуховете обаче, в нея се вършат много дейности, за които само Братството си знае. Странни звуци и светлини долитат отвътре, а от някои прозорци стърчат предмети с неизвестно предназначение. Каквото и да става там, то е недостъпно за външни хора.

## Обитатели

**Внимание! Нереално е начинаещ герой да познава в подробности историята и нравите на раса, към която самият той не принадлежи. Затова е препоръчително по време на игра да се абстрахирате от знанията, които вие, като играчи, ще придобиете след прочитане на тази част на книгата.**

### Обща информация за различните раси

Различните разумни раси в Магландиум населяват свои характерни територии, но няма обособени държавни граници, ако не броим Вечната гора и Железните планини, които са изцяло под властта съответно на елфи и джуджета. Гигантите са пръснати из Пустошта и северните поли на Колосът, а при хората всеки по-голям град е самостоятелна държава, спазваща свои собствени закони и управлявана от местния господар. Може би с нарастване на влиянието на отделните човешки съюзи предстои появата на истински човешки държави, но засега е твърде рано да се прогнозира такова развитие. Съюзите изглежда са предимно с военна цел. Гущероидите също имат своя територия

(Блатото), която рядко напускат, но при тях едва ли може да се говори за държава, по-скоро общество, следващо свои собствени принципи, но разделено на малки родове и семейства. Гоблините са изцяло неорганизирани и поради войнствената си природа, техните племена често воюват не само с останалите народи, но и помежду си.

Различните раси, живеят в крехък мир помежду си, пазейки в своите легенди споменът за последната война на боговете, която ги е въвлякла в убийствен конфликт и в която всяка страна е дала безброй жертви. Но докога мъдростта на легендите ще надделява над арогантността и алчността?

### Парична система

В миналото, различните народи използвали свои парични системи, а някои просто не познавали търговията. С времето, под въздействие на хората, които и до днес си остават най-добрите търговци, повсеместно се налага тяхната парична система.

Днес, като разменно средство, всички народи са приели три вида монети – медни, сребърни и златни. Тежестта на монетите, независимо от метала, винаги трябва да е 10 грама. Формата и изсеченият образ са без

значение, тъй като различни владетели опитват да се увековечат чрез сечене на собствени монети. Важно е да се следи теглото и да се спазва съотношението между трите метала, а то е:

1 златна монета = 10 сребърни;

1 сребърна монета = 100 медни;

Следователно 1 жълтица = 1000 медника.

Изключително рядко се срещат по-скъпи разменни единици. Такива са шлифованите диаманти и други скъпоценни камъни.

## Хората и техните съюзи

Човеците, макар и една от най-младите разумни раси на Титания, поради отличната си приспособимост, бързо са заели своята водеща роля и още преди Войната са достигнали популация в пъти по-голяма от тази на останалите раси. Днес те си остават най-многобройни в Магландиум. В своята история са отбелязали един величествен подем и един

ужасяващ упадък. Но все пак, те продължават да се разрастват и прогресират по-бързо от която и да е друга раса. Причините са най-вече в техните особености като раса, което е известно на всички разумни същества. А какво знаят хората за себе си? Отговорът се крие в следващите страници.

### **История**

Човешката раса е една от най-младите в Титания. Предисторията им е дълга. Ето какво пише Аквин Томаский в своите ръкописи, преведени от антични легенди:

„И тъй, по примера на Трите повелителя, дето елфите създали, много богове сътворили свои живи твари, разумни и силни, едни от други по-чудни и очарователни. Вдъхновени били боговете от това си дело и всеки своите твари хвалил и посочвал, а на чуждите с презрение поглеждал. Започнала тогава страшна свада и бог бога тръгнал да хока, а някои даже съществата си повели на поход едни срещу други. Вплели се богове и живинки в отчаяна схватка, своето превъзходство над другите да покажат. Ала видели боговете, че никой никого не ще надвие лесно и отишли при Самариан, Кали и Хармонар, та те като главни най-право да отсъдят.

Зарадвала се Кали, защото шанс видяла боговете да скара и срыв велик да предизвика. Като змия се тя около всеки бог увивала и отровни думи му в съзнанието наливала. Ала трудна била нейната задача, щом Хармонар след нея вървял и мисли разумни към всекиго отправял, та дано равновесието в света се запази.

Сам Самариан стоял настрана от свадата и мислел той как добро да стори, че всички да се усмирят и доволни да бъдат. Тъй прозрение дошло му, че трябва и той разумна твар да

сътвори, твар силна и могъща, смела и мъдра. Упътил се тогава към далечно и тихо място в безкрайната Вселена и там се с работа заел. И станало новото създание най-силно, най-умно и най-дълголетно. Можело то да лети, мислите чужди да знае, навсякъде да вижда и къде що погледне всичко да разбира. Появил се тогава Самариан пред другите богове и рекъл: „Ето, вижте го гигантът – най-великото творение живо. Нему ще дадем благоволението наше, щом по-могъщо от това не е сътворено.”

Ала не усмирили се боговете, а още по-бурно започнали да роптаят, щото новото създание можело всички само с присъствието си да пороби. Съгласил се Хармонар с тях и на брата си рекъл, че не може неговото същество в мир с другите да живее, щом те с нищо не могат да му се равняват. Натъжил се Самариан, ала не можел творбата своя да погуби. Погледнал тогава към земята и видял Бездната как бавно из пустините на Титания се влачи. А отвъд Бездната, зад искрящи огньове и непрогледен мрак демони страшни и изчадия неверни съзрял. Сълзи потекли от очите на Второродния, ала избор той нямал. Взел своите гиганти и през бездънната дупка ги запартил там, де вечни роби щели да бъдат, но живи поне ще останат. Изгубили там те своята мощ и разум. Нямало вече коя раса да превъзхождат, но и да се върнат на земята не можели.

Не рачили, обаче, боговете да се помирят и наново спора стар заченали. Литнал тогава Хармонар, светлината, що светове създава, да настигне. Видял го Орим и спрял бега си, своя подобен да изслуша. После дълго мислил той над думите, що Хармонар му прошепнал и изход намерил. Около Светилото завъртял се и парчета няколко от него отчупил. Слязъл после на Титания и шепа плодородна пръст вдигнал. Взел накрая една паница и бистра вода в нея налял. Сипал пръстта във водата и бавно започнал да бърка, дорде кал плътна и еднородна се получила. Започнал сетне Орим бавно и внимателно калта да оформя, дорде две форми на същества получил, досущ на много от досегашните подобни. Пуснал тогава парчетата от Светилото около фигурите да светят и с топлината си да ги изсушат. Когато и това било сторено, вдигнал Орим ръцете си и на главите на фигурите ги поставил. Текнали потоци жива сила през тях и те отведнъж оживели.

Озърнали се двете нови същества и с почуда поглеждали всичко, що около тях се намирало. Ослушали се и звуците започнали да разгадават. И копнеж се породил в ума им да разберат кои са, къде са какво могат да вършат. Хванали се тогава мъж и жена – човеци двама – за ръце и тръгнали заедно света да разгледат. И де що минат, почуда извиквали у другите, че уж на тях приличали, ала умения като тях нямали. Започнали те да забравят гигантите, що Самариан бил сътворил и що най-силните умения от всички раси били отбрали. Вместо туй почнали да сочат двамата човеци, дето Орим от кал въздигнал, че особени сили си нямат и от всичко по равно могат да вършат. И дошли тогава боговете на всички живи творения да видят новите същества, да не би някаква хитрост да е приложил Орим и в заблуда да ги води, че невинни и безпомощни изглеждат. Ала чисти били човеците и в своите мисли и в тялото си никоя раса не превъзхождали, но и на никоя не отстъпвали. Ахнали тогава боговете като

видели тоя съвършен баланс и решили взаимно, че тия живи твари благоволениято тяхно ще получат, понеже поравно от всички техни творения притежавали. Пожелали само от Орим така да стори, че лесно човеците да се омаломощават, та да не могат за един живот да научат всичко, що другите знаят. И направил Орим така, че сред всички разумни твари човека най-къс живот да има и трудно да живее без лъчите на Светилото. Тъй още по-доволни останали боговете и благословията своя връз хората излели.”

Повечето от откритите сведения в Магландиум са запазени в библиотеките на магьосническият град Ал-Тирим-Оминор. В седмата библиотека има една специална стая, където е скрита една също специална книга. Наречена е „Хрониките на второто поколение” и съдържа обобщена история на света по времето на втория период от развитието му. Магьосникът, именуван Ариментор, е едни от малцината, на които им е позволен достъп до тази свещена книга. В своите писания той е преразказал част от нея. „Хрониките на второто поколение” започва от първото настъпление на новите богове, наречено още Първото въстание. Тогава са се появили първите вълшебници сред хората, познати като „земните магьосници”. В записките на Ариментор се разказва нещо за тях:

„Веднъж брат Калион ме изпрати да намеря древни писания за скитанията на земните магове от летата преди средата на Ерата на възраждането. Спомних си, че в „Хрониките на второто поколение” четох нещо за техните открития. Отидох при книгата и в този ден тя реши да сподели с мен много от тайните, скрити в нейните дълбини. Тя ми показва цялата история на земните магове – от тяхното възраждане до пълното им, мизерно унищожение.

Земни магове се били появили на тази земя още когато Светилото *(едно от многото названия на бог Орим – бел. ред.)* вдигнало



Първото въстание, заедно с Алфанна, Салфейс и Нечестивият. Неочакван бил този удар за първите богове и не успели бързо да отвърнат. Но като видели мъничките човеци, пълпещи зад гърба на новите богове, съзрели откъде Светилото и техните чеда събрали толкова сила. Рекла Кали да бъде земетресение, да се разцепят равнините, да се затворят проходите и да погълнат последователите на Орим. Ала не се изпълнила нейната повеля. От различни страни се отделили стотици вярващи и подели странна песен. Полазила тя по празнините и зъберите, укротила ги и земетресението не било. Тогава Хармонар сторил така, що вси зверове да освирепеят и човеците да избият. Ала започнали вярващите друга песен, извадили бляскави оръжия и ги забили в земята. Отворили се дълги цепки и сребърен газ потекъл оттам. Потопили се животните в сребърните облаци и паднали в несвяст. Помислил тогава Самариан, но сърце не му давало да убива живи творения. Затуй повелил да порастат горите, да избуят тревите, да запретат пътя на човеците. Оплели се тогава треви, дървета и храсталаци в здрава плетка, и заек да не може да мине. Ала подели вярващите трета песен и положили ръце на пръстта. Изсъхнала земята, изчезнали реките и увехнали растенията. Разкъсали човеците сухата шума и продължили след Светилото.

Тъй, ми рече книгата, светът видял първите земни вълшебници. И като разбрали вярващите, че земята е техен съюзник, запристъпiali напред още по-настървено и уверено. И тогава дошло второто въстание.”

Въпреки съпротивата си, старите богове били безпомощни да се опълчат на вратата на човешките последователи, наброяващи милиарди. Първото въстание било най-страшния погром за старите богове. Следвайки хронологичния ред на събитията, наред е второто въстание, което пък е неизменно свързано с третото и последно такова. За тях са запазени няколко свитъка с откъслечни

данни, които източните магове успели някак си да обобщят. Обобщението разказва приблизително следното:

„Човеците залели поля, гори, планини и пустини. Видели другите народи, че не могат да се борят. Тъй много от тях решили да застанат на страната на хорските орди. Това обединение наречено било „Второто въстание”. Удивени били боговете от гледката на различни твари, биещи се рамо до рамо. Тъй останала шепа вярващи на първите богове, която не би могла да се справи с настъплението. Съгласил се Хармонар тогава със съветите на Кали и заедно освободили стотиците дракони, заточени отдавна. Освирепели били зверовете от дългото бездействие и се спуснали да газят и изпепеляват де що срещнат. Нажежила се земята от техния огън толкова, че започнала в пустиня да се превръща, а водите в небето изчезнали. Били въстаниците по-силната страна, ала изнемогвали и загуби повече търпели.

Но тогава Нетилун от дълбините на океана излязъл. Разгневен бил той жестоко от огнедишащите, защото техните пламъци поразили и неговото царство. Излезли заедно с него четири гигантски, водни змея и още толкова октопода. Били те по-големи от всеки дракон, и имали пипала и опашки страшни, дълги стотици хвърлеи. И улавяли водните зверове ония дракони, дето кацали по бреговете, и давели ги в дълбините на моретата. Тъй, с намесата на Нетилун започнало Третото въстание. А щом Орим разбрал, че водния бог е на тяхна страна, наредил на най-опитните мореплаватели, да съградят кораби огромни и тежки. Покрили елфите корабите с вълшебен щит, а джуджетата съградили мощни далекострелни оръдия, какви не били виждани дотогава, а и днес ги няма. И нямали тия кораби платна, щото носели се по бързите течения, дето Нетилун направлявал за тях. Милиони хора тръгнали да плават към неznайни острови,

навътре в океана, та да унищожат летящите врагове, скрити там. А четиримата най-добри сред стрелците да яздат водните змейове право получили.”

В крайна сметка, падението на първите богове става главно благодарение на „слабата” човешка раса. С това завършва Първата война на боговете и започва втората ера от развитието на света. Освен „Хрониките на второто поколение” са намерени още няколко източника на информация считани за достоверни. Ето три откъса, които дават някаква представа за развитието и поведението на хората през втората ера:

„Свършила Войната между стари и нови богове. Възкачил се тогава Онзи що от

Тримата бил сътворен най-отгоре света и боговете да управлява. А долу на земята Неговите твари трижди по-благословени били, макар през войната смъртта тях най-често да посещавала. Милиони били те и от нея страх нямали. Възродили се наново и бързо предишния си брой възстановили. Но алчност попарила кръвта им и те все повече да се множат продължили и нови земи под своите нозе покварили. Започнали тия твари на другите домовете да взимат, щом за тях място вече нямало. Сван не им останала да ценят онуй, що е чуждо и към неподобните си уважение вече не таяли.”

*превод от старо елфическо предание*

„Орим, Орим, що грееш високо в небето,  
Орим, Орим, що света нам дари.  
Чуй ни, Орим, словата твои вечни как шептим!  
Виж ни, Орим, великолепието свое в нас съзри!  
Молим се смирено пред твоя свят олтар.  
Молим се в нас златния си поглед да впериш.  
Молим се благочестие висше в сърцата ни да влееш.  
Молим се мъдрост велика в умовете ни да вплетеш.  
За твоето име свято дар сме ти приготвили  
над нашите души клетки ти да се смилиш  
и нас – чедата твои в ръцете си да вземеш  
и сила по-велика във вените ни да влееш.  
Защото ти си, Орим, единствен бог.  
Защото ти си, Орим, наш създател.  
Защото ти си, Орим, наш предводител.  
Защото ти си, Орим, наш покровител.  
Хвала тебе, Орим!  
Хвала тебе!”

*част от молитвите на "Братството на светлината" (най-могъщата секта сред хората по време на Втората ера)*

„Заплаха страшна човеците били и скоро всички останали можели да бъдат погълнати от ордите милиардни. Сбрали се тогава тайно другите раси на събор велик. Сбрали се да

умуват що с хората да сторят. Тия същества, дето слаби и безпомощни изглеждали, сега по-страшни им се стрували от гигантите, що Самариан сътворил нявга. И страх лъхал от



всички, що на сбора били отишли. Страх ги било своите мисли да изкажат да не би шпиони и неверници сред тях да се стаяват и дълго време никой дума не желаел да продума.

Ала излязъл млад гоблин и слова страховити почнал да нарежда. Говорил той за погубените си братя, че даже там, къде лъчите на Светилото не греят, човеците погром голям сторили. Говорил той, че човеците милост не знаят и само да тъпчат другите желаели и повече земи в своя власт превземали. Говорил той пламенни думи за въстание всеобщо и боговете на помощ призовавал сили на бедните раси да дадат, та човеците те да надвият.

Слушали другите словата му яростни. Слушали и все повече гняв и смелост, и злоба, и омраза в душите си събирали. Вдигнали тогава главите си и в погледите им страшни пламъци горели. И текнали тогава като потоци всички тия твари, а човеците бавно погубвани били под яростта им безгранична. А сам най-

отгоре гоблинът стоял и като гръмовержец закани черни и смъртоносни той отправял, дето човек мигом поразявали и смърт страшна причинили.

Страшна се война развихрила и смърт неизмерима по Титания плъзнала. Погрома страшен на всички посегнал, а хората най-много пострадали...”

*из „История на разумните раси” – том 21*

Няма раса, излязла без поражения от Втората война, но тези на хората били несравними и като количество и съотношение – броят на човеците намалал над петдесет пъти. Твърде късно расите разбрали кой всъщност е гоблинът, за когото говорят легендите. И въпреки че повечето от тях се обърнали и се опълчили на силите на Нечестивият, стореното тогава зло е толкова огромно и всеобхватно, че никога повече не би могло да бъде поправено...

## **Расови особености**

Всеизвестно е по цяла Титания, че хората имат една уникална особеност, която ги отличава от останалите раси – тяхната универсалност. От човек може да се получи страховит боец, прецизен стрелец, надарен магьосник, изобретателен занаятчия, опитен земеделец или абсолютен нехранимайко. Учи и запомня бързо, може да се приспособи към почти всякакви условия на живот. Затова сега хората са най-многобройната и най-прогресиращата раса.

Хората са расата с най-разнообразни умствени и физически белези. Според външния си вид, те се различават по пол, цвят на косите, на очите и на кожата, ръст, фигура, лице и какво ли още не. Сред хората има хиляди идеали за физическа красота и никой не може да каже кой е най-предпочитаният.

Сравнени с другите раси, хората имат много недостатъци. Най-незавидното им качество е тяхната нужда от светлина. Човекът

е зависим от Светилото почти като растенията. Много често, след дълъг престой на тъмно, хората стават физически и психически немощни. От всички разумни същества хората са най-податливи на болести и зарази. При тях се забелязват най-много недъзи, получени от злополуки или по наследство. Смъртността е в пъти по-висока, отколкото при другите раси. А тук се появява и другият голям проблем – краткия живот. За боговете и дълголетните създания човекът е като запалена клечка – пламва, изгаря и се разпада. Човеците рядко достигат осемдесет години, а ако някой преживее над век се счита за чудо.

И все пак, въпреки краткия и нестабилен живот, хората не само оцеляват, но се оказват най-напредничавата раса. Как? Отговорът се крие в тяхното бързо развитие. Телесно и умствено, хората са най-възприемчивите създания в Титания. И това никой не може да оспори. За няколко месеца човек може да

овладее умения и занаяти, които признати майстори сред другите раси са тренирали години.

Друго, с което хората компенсират слабите си страни, е тяхното бързо размножаване. Човешките семейства са многочислени. Нормално е едно семейство да има поне пет деца, а се случва да стигнат дузина. Само аристократските фамилии рядко си позволяват повече от два наследника, за да избегнат борба за наследство. Но това включва само мъжките рожби. Ако те не са първите им родени деца, семейството продължава да расте, докато се роди поне едно момче.

Комбинирането на тези две предимства на човешката раса довежда до нейния бърз напредък. Всяко следващо поколение научава знанията на своите предци, а после ги развива. Така, поколение след поколение, хората плавно напредват и откриват нови и нови неща за света, за живота и за самите себе си.

Казват, че когато Орим ги създавал, той си поставил за цел да сътвори най-уязвимите и умствено податливи същества. Направил го с намерението, когато му дойде времето, да може лесно да убеди и замае главите на тези лековерни създания, така че те бързо да му повярват и да го последват. Така целял да надмогне старите богове. Е, видно е, че е успял. Но от друга страна, той всъщност

сътворил най-възприемчивите и приспособими същества, способни дори да потъпчат вярата към своя създател в името на собствения си прогрес.

Ала в стремежа си към съвършенство, те забравят своето единство. Все повече човеци поставят личното си благополучие над задружния живот. От една могъща, неразделна раса, днес хората са се превърнали в дребни, нагли и завистливи създания. За много от тях животът не е нищо повече от трупане на богатство и власт. Един от най-типичните примери е Фионор Линатин, настоящ владетел на Западния човешки съюз, който живее само с една мисъл: „Животът е кратък. Утре може да умра. Затова днес ще се веселя!”.

Така, повечето хора постепенно започват да губят своето най-блестящо умение – тяхната умствена възприемчивост. Никой не може да се учи и да вади изводи, както човека. Най-добрият пример за това може да се намери в Източния човешки съюз. Най-висшата форма на магията, която по право е притежание само на елфите, успешно се прилага от опитните магьосници в източните човешки земи. Там се крият милиони страници с вълшебни и научни знания, а единият от градовете (Ал-Тири-Оминор) представлява огромна вълшебна творба. Това е изградено само за век от хора, усвоили хилядолетните умения на елфите.

## **Територии**

Хората са пръснати на югоизток от Колосът, с изключение на Блатото и Вечната гора. Населяват нископланински и равнинни райони. Рядко строят сред горите. Предпочитат открити и осветени места, близо до източници на питейна вода.

Поради вроденото им желание за

надмощие, са се оформили три съюза – Западен, Централен и Източен, като между първите два възниква спор за богатата равнина между реките Млека и Лаория. Хората от Източния съюз, повлияни от елфите на Вечната гора, са загърбили дребната човешка заядливост и са се отдали на магии и науки.

## **Бит и начин на живот**

Животът на човеците е разнообразен като самите тях. За някои той е прекрасен, за други – мъчен и скучен. Не може да се каже в

какво хората са най-прославени, тъй като те умеят и правят всичко. Сред тях няма най-разпространена професия или вяра. Всеки

намира своя път и пътят на всеки човек е различен от този на останалите. Погледната отдалеч, човешката раса е като малък хаос. Но при по-обстойно изучаване се разбира, че има няколко черти и правила, които важат за всички хора.

В обществения си строй, хората се отличават по множество признаци. Най-важното за повечето от тях е придобиването на материално богатство. Общо взето, най-богатите хора биват едновременно най-възхвалявани и най-хулени. В тази връзка, една от разпространените черти сред хората е тяхното лицемерие. Повечето са готови да се съюзят или скарат с когото и да било, стига да имат полза, което в повечето случаи означава повече пари. Почти нищо в човешкото общество не става даром. За много стоки и услуги са установени общоприети цени. Сред най-скъпите стоки са стоманата и стъклото, а сред най-добре заплатените дейности се отличават магьосническите услуги и поръчковите убийства.

Още нещо, което разграничава един човек от друг са неговите интереси и професия. Занаятите сред хората са неизброими. Повечето са изкопирани от уменията на другите раси. Например, добиването на метали и съграждането на машини поначало е дело на джуджета, а направата на накити и платове е научено от елфите. Ала хората без особени трудности стават опитни ковачи, изобретатели, бижутери

и шивачи. От всички практикувани професии, може би най-типично човешко умение е отглеждането на различни растения и животни. Хората са първите, достигнали до идеята за култивиране на растения и опитомяване на животни. В последно време много от жителите на големите селища са склонни да забравят значението на изрази „борба за оцеляване”, понеже храната им се намира само на няколко крачки, в техния двор, и с малко грижи те могат да си осигурят щогоде пълни стомаси.

Всъщност, има още няколко професии, които се срещат само сред хората. Такива са много от услугите. Например, човешките кръчми и страноприемници са нещо уникално, сравнени с техните еквиваленти. Докато за някои раси пиенето на алкохолни напитки и приемането на гости е признак за висока чест и естетизъм, то при хората това е съвсем нормална, ежедневна и най-важното – печеливша дейност. Заедно с това върви и предлагането на всякакви заплатени удоволствия (в някои градове публичните домове са отворени денонощно). Често по площадите и заведенията могат да се видят интересни зрелища като представления на акробати, различни състезания и боеве (придружени с големи залагания) или театрални представления. Покрай тези събития постоянно сноват просяци и джебчи. Само при хората могат да се намерят гилдии, които извършват престъпления по поръчка.

## **Прослойки**

В зависимост от своите убеждения и положение, всеки човек или групи хора гледат по различен начин на заобикалящия го свят. Могат да се кажат няколко общи думи за различните класи в човешкото общество.

### **Аристократи**

С тази класа се свързват най-вече думите „богатство” и „власт”, в редки случаи „изтънченост” и „доблест”. Тук попадат хората,

които управляват народа. Те контролират войската, определят и прибират таксите, и притежава огромни парцели земя. Живеят в луксозни палати и странят от народа навън. Властта им не идва само от парите, а и от наследството и връзките, които аристократските фамилии създават. За много от тях е важно да пазят името на семейството и доброто впечатление сред себеподобните. Помежду им съществуват строги порядки и

маниери, като почти всички са изкопирани (с известни изменения и редица опорочения) от високата култура на елфите. Тези правила се спазват неотлъчно. Затова пък извън тях аристократите си позволяват всякакви своеволия. За някои гаврата с подчинените е незаменимо удоволствие. Други обичат да тормозят нормалните жители с високи такси и грубо отношение. Някои толкова много се увличат във властта си, че започват да се смятат за богоподобни и считат останалите хора за нисши създания, съществуващи единствено по тяхно благоволение.

Все пак, част от аристократите ясно осъзнават своята сила и отговорност. Те умеят да бранят интересите си с разумни доводи и постъпки, а не със заплахи. Заради тези личности и поради контрола над войските, аристократската класа все още е водеща в човешкото общество.

Без подкрепата на местните аристократи, нито един владетел не би могъл да задържи за дълго своята власт.

### **Интелигенция**

Основни представители на тази класа са учените, изобретателите, мъдреците и магьосниците. Повечето от тях са особняци, което кара останалите да избягват да си имат работа с тях. От друга страна, всеки иска да познава известен мъдрец или магьосник или да помага на изявен учен и майстор. Обаче, това не става толкова лесно, защото, въпреки леко странното си поведение и идеи, тези хора много добре знаят своята цена. А разсеяното им държане е по-скоро фасада, с която отблъскват нежеланите запознанства.

В този дух, повечето от тях живеят и работят самостоятелно или в малки групи от свои съмишленици. Не разчитат на външни хора, защото трудно могат да предвидят последиците от неправилното тълкуване на своите идеи. Тяхната работа е тежка и опасна, макар да е предимно умствена. Немалко учени и вълшебници са губили живота си вследствие

на дръзки експерименти. Мъдреците пък трябва много да внимават в своите думи, тъй като обществото зорко ги наблюдава. Всяка тяхна постъпка може да ги възвиси или почерни.

Най-голямото средище на интелегенти е Източният съюз. Цялото му население добре познава силата на магията, почита разбирателството и задружния живот, и интензивно използва най-новите открития. Единствено там елфическата мъдрост се тълкува разумно и достоверно, без криворазбрани интерпретации. Напредъкът на източните хора е огромен, но те не го споделят с останалите, защото смятат, че може да е опасно.

### **Войници и стражари**

Страх лозе пази, но не винаги го опазва. Затова част от хората са поели дълга да осигурят спокойствието на останалите. Те имат право да носят оръжие и да го използват по предназначение навсякъде и по всяко време. Тяхна задача е да предпазват жителите от атаки на врагове и престъпници. По принцип тези служители се ползват с голямо доверие и уважение от по-голямата част на обществото. Разбира се, всичко си има обратна страна и някои военни и стражари използват властта си с неправомерни цели, но това се случва рядко или е добре прикрито.

Войниците са призвани да влизат в бой. Дали ще нападнат вражеска крепост или ще защитават своя, техен дълг е да не напускат битката и да защитят своите командири дори с цената на живота си. Те трябва винаги да са винаги готови за схватка и в добра форма, да бъдат организирани и да изпълняват безпрекословно заповеди.

Стражарите са специална прослойка сред военните сили на града, които имат задачата да следят за реда вътре в обществото. Те помагат на честните граждани, гонят престъпниците и ги оковават в подземията... или поне би трябвало да го правят. Има случаи

в които се оказва, че престъпниците са онези които управляват стражата. Затова не винаги е ясно чии интереси са защитени – дали тези на всички граждани, на определена прослойка или на отделна личност.

Войниците и стражарите са подчинени предимно на аристокрацията и рядко се отличават като независима част от обществото. Всяка войска част е подчинена на един единствен господар, но обикновено аристокрацията в един град е обединила своите сили в едно и се следва общото командване на господаря на града (който по правило разполага и с най-многобройната и добре обучена войска).

### **Духовници**

Религията е един от основните господстващи фактори в човешкото общество. Като представители и служители на боговете, духовниците притежават неоспорима власт над умовете и постъпките на повечето други хора. Работата им е да се съветват с боговете, да помагат и напътстват останалите хора в техния живот. Понякога властта им е толкова голяма, че надхвърля многократно тази на аристократите или реалния владетел, но въпреки това рядко възникват конфликти между двете прослойки. В повечето случаи въпросът за прехраната и оцеляването на божиите служители е решен, тъй като самото общество се грижи за тях, молейки се те да осигурят висшата благословия. Не рядко съкровищниците на храма могат да съперничат на богатството на цял град.

Всъщност, това се отнася само за онези духовници, които служат в различните храмове в населените места на хората. Тези свещеници са незаменима част от човешкото общество, но за нещастие много от тях не са нищо повече от обиграни хитреци, които умело използват своето положение за лично или нечие чуждо облагодетелстване.

Ала има и други божи служители – монасите. Живеещи в затворени за чужд

поглед манастири и посветени в множество тайни от теологията, те са хората, което изцяло са се посветили в служба и преклонение пред своя бог. Повечето от тях са постигнали невероятни висоти в събирането и разгадаването на знания и тайни, свързани с божествата и техните подобни. Монасите рядко се намесват в делата на другите хора, за тях голямото общество е нещо далечно и незначително. Те сами се грижат за своя живот, сами предначертават своите действия и сами търсят пътя към своя покровител. Може би затова те получават божията благословия и просветление много по-често от който и да било друг човек. Монасите могат да са представители на която и да било раса (в последно време се забелязват дори гоблини), тъй като тяхната цел е наистина само духовното единение с избрания бог и това не е обвързано с никакви политически цели.

### **Артисти**

Сред хората се забелязва една странна прослойка от индивиди, които на пръв поглед не правят нищо съществено. Техният живот преминава в писане на поеми и пиеси, рисуване, свирене, танцуване, пеене, преструвки и изпълнение на сложни трикове.

Но това е само на пръв поглед. Реално погледнато, това са пазителите на човешката душа. Тяхното съществуване има една благородна цел – да запазят чувствата и желанията в хората. За истинският артист най-голямото удовлетворение е да накара публиката да се разплаче, да се смее, да се възхищава и тревожи заедно с него. Затова повечето артисти не стоят на едно място, а пътуват от град на град, за да получат колкото се може повече признание за своя талант. Малцина от тях са самотници. В повечето случаи се обединяват в малки и големи групи и бродят заедно. Най-талантливите получават огромна слава и често биват канени в домовете на висши аристократи, където получават добри пари за своите умения.

Животът им е изпълнен с вълнуващи събития, възходи и упадъци, радост и мъка, ала най-вече с пълна свобода. Душата на артиста е неспирна и не познава граници. Неговото въображение не може да приеме правилата, нуждите и терзанията на нормалните хора. Той се радва единствено на свободата да твори и впечатлява.

Обикновено артистите са добре приемани от всички прослойки на обществото - тяхното изкуство разплаква и разсмива еднакво добре и просяка, и господаря. Където и да отидат, те лесно си намират подслон и храна.

### **Работници**

Тук влиза по-голямата част от човешкото общество. Това са хора, притиснати от монотонното ежедневие, борбата за оцеляване и осигуряване прехраната за идните дни. За повечето от тях животът е неотменна поредица от действия, която те машинално изпълняват, без да се тормозят с въпроси за смисъла и последствията. Тук влизат всички професии, които осигуряват на човека и неговото семейство прехрана, но никога истинско забогатяване – занаятчии, дървари, фермери, ловци, търговци, животновъди, изобщо всички онези, които се изхранват от своя ежедневен труд. Животът на хората, поели по този път почти винаги е предначертан и определен. Най-свещеното за тях е семейството. Те са израсли с мисълта, че бракът и децата са най-върховното блаженство и през цялото си съществуване не си поставят друга цел, освен да се грижат за своите потомци. Обикновено гледат с недоверие на всяко начинание, което крие в себе си какъвто и да било риск.

Класата на занаятчиите е тази, която крепи цялото човешко общество. Тези хора се грижат за нуждите на всички. Те осигуряват прехрана, дрехи, инструменти, оръжия и какво ли още не. Трудът им получава своята цена, но малцина от тях забогатяват чувствително. В повечето случаи парите им стигат колкото за посрещане на ежедневните нужди, затова в

домовете им рядко се намират луксозни стоки. Техният живот си остава тих и монотонен до смъртта.

### **Бедняци**

Това е утайката на човешкото общество, най-нисшата прослойка от него. Тези хора имат или много малко, или никакви пари. Причините да достигнат до това положение са различни. Някои го дължат единствено на големия си мързел, за други е наследство, а трети просто не са успели да намерят своето място в хаоса. Никой не се грижи за тях, защото всеки ги счита за безполезни. Тези хора няма как да се прехранват, освен с просия, кражби и изпълнение на дребни, зле заплатени поръчки. Много от тях намират смъртта си в килиите или на улицата, а живите се тревожат само как да оцелеят още един ден. Тях ги преследват глад, болести, страхове, суеверия и стражари (най-вече глад и стражари). Случва се понякога някой от тях да „пробие” нагоре, но това почти винаги означава, че е преминал в по-долу описаната класа.

### **„Тъмната” класа**

Сред хората винаги е имало такива, които се бъркат в чуждите работи и забогатяват на нечий гръб. Престъпността е едно от най-човешките изобретения. Нейното присъствие се усеща навсякъде по земите им – от нищожните селца до многохилядните градове. Навсякъде някой краде, убива, мами и насилва себеподобните си. Така се обуславя една класа, наричана „сенчеста” или „тъмна”. Тя витае като призрак из селищата и всява страх. Всеки знае, че я има, но никой не знае кой спада към нея. Може би усмихнатия съсед отсреща е наемен убиец? Или опитен измамник? Откъде може да знаеш?

Забелязва се, обаче, че представителите на тази класа все повече започват да излизат от сенките и да узаконяват дейността си. В повечето големи градове има организации,



чиято работа е точно да изпълняват нечий мръсни поръчки. А още по-невероятното е, че все повече хора прибягват до услугите на тези гилдии. Какво ли ще става нататък? Сигурно и боговете не знаят.

### **Авантюристите**

Това са тези, които са избрали несигурността на живота „на път”. Готови са да приемат всякакви опасни задачи или да потеглят към неизвестното, стига накрая да ги чака достатъчно богатство. За тях живота е постоянен риск, веселие (обикновено в

долнопробни кръчми), търсене на богатство и бързото му пропиляване (отново в същите кръчми). На тези хора се гледа с недоверие в градовете, тъй като ги считат за нарушители на реда, но пък някои от тях са си спечелили слава, която им отваря много врати.

*Авантюристите, както и сами се досещате са от всякаква раса, така че не е задължително да ги споменаваме тук, но описанието на обществото нямаше да бъде пълно без тях.*

## **Жилища и среда на живот**

Човешките градове са създадени от най-разнообразни по размер и форма сгради. Материалите от които са построени варират от парчета кожи до масивни мраморни блокове. В зависимост от богатството на всеки човек, къщата му се различава по размер и уют - богатите живеят в своите огромни имения, оградени от зелени паркове, докато занаятчиите се бутат с дванайсетте си деца в две-три стаи, в старата си дървена къща.

### **Колиби**

Най-бедните жители живеят в колиби. Тези къщи се глобяват собственоръчно от бъдещите си обитатели, които използват за целта всякакви подръчни материали – дъски, клони, тръстика, кал. Входът им е просто една дупка, затворена със зле скована врата от дъски или изсушена кожа. Вътрешността е проста – една стая с огнище, издълбано в пода, няколко дървени съда и примитивно легло, или просто сламеник на пода. Обикновено няма мебели, но понякога може да се види скована маса, стол или шкаф. Всичко това се събира в едно помещение с размери не повече от три на четири разкрача.

Има и малко по-големи колиби, разделени на две или три помещения с помощта на тръстикови паравани или опънати кожи и парцали. Прозорците са малки, колкото

да пропускат някаква светлина, но стъклата са привилегия единствено на заможните граждани. Стъклото е скъпо и бедните хора не могат да си го позволят. Прозорците на по-заможните къщи се затварят с дървени кепенци, но колибите нямат дори и това.

Поради лошите материали, с които са издигнати колибите, се случва при по-силна буря бедняшките квартали направо да бъдат изравнени със земята. Повторното издигане на колибите е бързо, но с всяко следващо преустройство се губи материал и те стават все по-крехки. За да са по-устойчиви, бедняците строят домовете си прилепени непосредствено един до друг, но дори това не ги спасява при големи порои или бурни ветрове. Улиците в тези квартали са широки само няколко стъпки и се вият между колибите (тук няма дворове). Най-хитрото изобретение на бедняците е изкопаването на улиците. По този начин подът на колибите (който е самата земя) се намира на около една педя над нивото на улицата. В случай на проливни дъждове водата се оттича по улиците като по канали и не влиза в домовете, което все пак си е някаква утеха.

### **Къщи**

Къщите на средната класа са значително по-солидни. За тяхната направа се използват

камъни, тежки дървени греди, дебели дъски и керемиди. Всичко това е грижливо замазано с хоросан и боя, за да се попречи на вятъра да влиза вътре. Повечето къщи имат солидна основа, прокопана в земята, дори разполагат с неголяма изба. Повечето имат няколко стаи, а ако собствениците им съберат достатъчно пари, издигат и втори етаж. Занаятчиите почти винаги строят къщи на два етажа, за да могат долу да разположат работилницата си. Същото се отнася и за дребните търговци, които използват първия етаж на дома си за магазин. Повечето къщи има собствен двор, който е с различни размери, според богатството на собственика. Често дворът е само зад къщата, а фасадата е директно на улицата. Такива дворове могат да са общи за няколко къщи, в зависимост от градската архитектура. В по-населените градове е нормално да се срещат къщи без дворове, които са залепени една за друга, но тогава самата площ на къщата е по-голяма или е на повече етажи.

### **Имения**

В монотонният градски пейзаж веднага се открояват фамилните именения на аристократите. Повечето такива сгради са високи (три или четири етажа) и заемат площ поне за пет нормални къщи. Построени са от масивни камъни, а прозорците им са закрити с пъстро изписани стъкла. Огромен двор с висока ограда обгражда имението, а на порталът охраняват войници. В самият двор има допълнителни сгради за стражата и за прислугата. Често на добре поддържана поляна има издигнат олтар, посветен на Салфейс (богът на войната), който аристократите считат за свой покровител.

### **Замъци**

Замъците са върхът на човешката архитектура. Те са предназначени единствено за владетеля на града. Понякога могат да са самостоятелна постройка извън пределите на конкретно населено място, като тогава са още

по-големи и добре защитени. Замъците се простират на огромна площ (*над 1000 квадратни метра*), а височината им надминава десет човешки боя (*поне 20 метра*). Изградени са предимно от дялани масивни камъни. Само в централните човешки земи е прието последните един или два етажа да се строят от дърво. Често замъците имат собствени подземия, които се ползват за съхранение на храна, а така също за затвор и изтезаване на личните врагове на владетеля. Ако няма специална сграда, която да е ползва за градски затвор, то подземията на замъка изпълняват и тази функция. Замъците разполагат с десетки помещения и множество пристройки. Архитектурата им е много разнообразна. Някои са като зловещи крепости, с високи зъбати стени и бойници, а други представляват истинско произведение на изкуството с красиви фасади и елегантни форми. Те винаги трябва да натрапват своята роля – демонстративно и ясно да показват, че са символи на властта и военната сила. Замъците винаги са оградени с висока ограда, дори и когато са зад стените на големия град.

### **Храмове**

Няма човешки град, който да няма собствен храм на поне един от боговете. Най-често има поне два храма на различни богове, или общ храм, в който хората могат да се молят на всеки от новите богове. Храмовете не са предвидени да осигуряват дом на своите служители, но при нужда (обсада, епидемия) могат да приютят големи тълпи. Служителите живеят в собствени домове, които често са близо до храма. Самите храмове се отличават със специфична архитектура. Прието е храмовете на един бог да изглеждат по един и същи начин, независимо в коя част на човешките земи се намират. Така никой никога не може да сбърка на кой бог отива да се кланя. Вътрешното устройство и порядките в храмовете също са различни според бога. Отвън единствено храмовете на Фанаар

задължително имат двор, но не рядко и останалите се ограждат с висока ограда.

### **Други сгради**

Един град не е само къщи, дворци и колиби. Срещат се множество други сгради, като кръчми, страноприемници, съдилища,

пазари, складове, казарми, училища, конюшни и всякакви обществени постройки, а понякога дори и магьоснически кули. Всички тези сгради, както и всякакви други структури, като площи, кладенци, фонтани, статуи и др. са много различни по своята архитектура и варират от град на град.

## **Управление**

Управленската структура на по-голямата част от човешкото общество е йерархична. Изключение правят два неутрални града (Брил и Северна звезда) и донякъде Източният съюз.

На най-високо ниво, както вече е ясно, стоят аристократите, предвождани от управника на града, който също е един от тях. Отчасти или напълно, те управляват всички останали прослойки, без артистите и духовниците.

Свещениците винаги са стояли близо до аристократите и тяхното мнение не може да бъде пренебрегнато. А и никой не би желала да си навлече гнева на някой бог (или на тълпите от поклонници).

Следват войниците и стражарите. Именно те са инструмента, с който аристокрацията налага своята воля над останалите, така че може да се каже, че военните офицери наистина притежават някаква власт, макар че тя рядко е в техните ръце.

Макар да съществуват неофициално, следващата по влияние прослойка е тази на престъпните организации. Въпреки че не могат да вземат връх над аристократите и свещениците, те все повече навлизат в

реалната власт на градовете, обвързвайки се с някои аристократични родове.

След тях са интелигентите. Те обичат да работят самостоятелно, но понякога се налага да изпълняват нечии чужди заръки или да дават съвети за изпълнението на разни дела. Ползват се с уважение от страна на обикновените хора и думата им представлява някаква неофициална власт.

Работниците са основната сила на човешкото общество и никой не обича да ги закача, независимо колко високо над тях стои. Без тях обществото е нищо. Но те самите нямат никаква пряка власт над никого.

Бедняците, разбира се, са обект на нападки от страна на всички останали. Те са най-презираните човешки същества и всеки е готов да ги тъпче.

Къде е мястото на артистите в тази поредица? Никъде. Вярно е, че понякога животът им виси на косъм заради някои техни необмислени думи и постъпки. Случва се и да получават заповеди как да си вършат работата. Но общо взето, те са далеч от всякакво обвързване и животът им е независим.

## **Развитие**

Всеки знае как прогресира едно общество. Новото поколение научава каквото му е нужно от предишното и продължава неговата работа. Така че първата и най-важна точка в развитието се нарича „обучение”.

Хората са изградили доста училища, но те не са основния източник на знания. Най-

често, когато някой иска да получи знания и умения, той лично отива при човека, който може да му ги осигури и се учи от него. Така е с повечето занаяти. Най-разпространената практика е родителите да оставят своя занаят в ръцете на децата си. Така синът на ковача става ковач, дъщерята на плетачката става

плетачка и т.н. Разбира се, не всеки харесва занаята на родителите си и тогава сам избира своя път, но това обикновено е пътя на авантюриста.

Въпрос на чест е детето да се научи да чете и да пише още в ранна възраст. Затова човешките училища са много добре организирани, но пък твърде скъпи, за да си ги позволи всеки. Учителите са част от интелигенцията и ако името им се прочуе, могат да натрупат добро богатство, но трябва да имат покровител сред аристократите, тъй като те са собствениците на училищата. Освен четене и писане, се изучават военни стратегии, ораторство, математика, корабоплаване, история и др. На по-късен етап учениците могат да продължат в специфични приложни познания като архитектура, алхимия и др. конкретни науки. Ако някое дете е много

надарено, то може да бъде прието за обучение от магьосник, като най-престижно е да се получи такова обучение в Източния съюз. Повечето училища за специализирани познания са именно там, но има още две известни школи в градовете Мелион и Магикон. Повечето занаятчийски гилдии също предлагат обучение за всички свои членове или кандидати за членове.

След научаването на желаните умения идва ред на тяхното прилагане. Това не винаги се получава. Въпреки че по принцип хората са възприемчиви, не всеки индивид може да се похвали с такава способност. За онези, които могат, винаги се намира място, стига да си го потърсят. А тези, които са завършили успешно училището, винаги биват приети за професионалисти сред цялото население и получават най-висока отплата за труда си.

## **Градове**

Общия брой на големите човешки градове в Магландиум е над 40. Само три от тях са неутрални. Останалите отдавна са се присъединили към един от трите човешки съюза – Западнен, Централен и Източен. Затова най-добра представа за селищата на хората в

Магландиум може да бъде получена предимно според това в кой съюз са включени. Следва по-подробно описание на особеностите и порядките във всеки от трите съюза, като започваме от най-младия към най-стария.

## **Западният Съюз**

*„Древните знания на джуджетата и нашето мъдро ръководство ни направиха това, което сме!”*  
*Фионор Линатин*

### **Разположение**

Западният съюз обхваща териториите между Колосът (на запад), Блатото (север), Южното море (юг) и Мътната река (изток).

### **Кратка история**

Съюзът води началото си от осмата година на Благотворната топлина от тринайсети век (1218 г.) и постепенно се разширява на изток. В него влизат следните градове: Мелион, Тубрук, Кастина, Авлейм, Вортан, Истрим, Полски град, Крим, Ифе,

Перст, Кевинем и Горно Хълмово. През петата година на Новото начало от петнайсети век (1405 г.) започва строежа на Преден пост.

Понастоящем Западният съюз е най-напредналия от трите в техническо и икономическо отношение. По пътищата му често пътуват коли със стоки, а пристанищата на Мелион, Авлейм и Крим винаги са пълни. Много джуджета са излезли от планините и помагат на хората в замяна на храна и добро заплащане. А джуджетата от край време се славят като най-способните изобретатели,

инженери и строители и именно на тях се дължи силата на Западния съюз.

### **Управление и развитие**

Западния Съюз се крепи най-вече на мощта на своята армия. Обитателите на съюза винаги са били с войнствен характер и боен дух. Дори в детските игри може да се забележи някаква форма на военно обучение. Затова и най-силните и влиятелни хора в Западния Съюз са точно командирите и генералите на Обединената Съюзническа Армия или ОСА. Главнокомандващ на военните сили е престолонаследника на рода Линатин, за който се носят слухове, че е прекалено хитър и коварен за възрастта си. Той управлява съюза с помощта на двамата си главни съветника – Лорд-Наместника, които се занимава предимно с икономическото и политическото управление на съюза и Лорд-Защитника, които е втория човек в ОСА след престолонаследника и е канцлер на Генералния Съвет на ОСА.

Официално парламентът е висшия законодателен и правораздаващ орган в съюза. Макар да има някаква власт, всяко негово постановление трябва да бъде одобрено от Главнокомандващият или някой от лордовете. Твърди се, че парламентът отдавна е под влиянието и „напътствието” на престолонаследника. Управлението на съюза е еднакво навсякъде. Управникът на всеки град и област държи титла „Бригадир-Наместник” или „Генерал-Наместник” и е главнокомандващ на гарнизона и армиите в околността. Основните управленски постове се заемат само от военни, а администрацията често се попълва от заслужили почивката си ветерани.

Армията на Западния съюз е огромна, всеки град има гарнизон поне два пъти по-голям от нуждите му. Освен това множеството

военни училища и академии бълват млади войници и командири всяка година. Офицерските училища в Мелион и Тубрук обучават учениците си не само на военно дело, но и на политика, администрация и търговия. Това разбира се, се е наложило поради начина на управление на съюза. Градовете Крим и Мелион произвеждат по няколко бойни кораба годишно с опитен екипаж, които попълват Флотата на Западния Съюз (ФЗС), която е част от ОСА. Всъщност, ОСА има доста сложна структура и включва в себе си множество подорганизации и служби. Най-често се споменава името на Служба за Сигурност или СС, които имат огромни права и привилегии, а основната им работа е да гарантират вътрешната сигурност на съюза. Често това става чрез жертването на чуждия живот.

Офицерите от СС подозират всекиго за шпионин, а дори най-малкия намек за неподчинение или бунт бива строго наказван. СС е под прякото командване на престолонаследника и Лорд-Наместника и следват заповедите им със забележим фанатизъм. Службата за Набиране на Доброволци или СНД е също много известна в Западния Съюз. Нейните служители обикалят териториите на съюза и набират „доброволци” за армията, които се изпращат в Тубрук, Мелион или Крим за обучение.

Благодарение на договора за сътрудничество с джуджетата, съюзът има достъп до ценни метали и стомана. Войската е отлично въоръжена и има на разположение стенобойни машини, взривове и дори екип елитни бойци, въоръжени с най-причудливото оръжие на джуджетата – гръмостволки. Голяма част от крепостите са изградени от джуджешка ръка и не биха помръднали, дори ако земята отново се разцепи.

„И няма да спрем нашето разрастване дотук. Ще възцарим мир из цял Магландиум и ако трябва ще воюваме за това!”

### **Мелион**

Колосален град, построен около 16 века преди Войната на боговете. Само три века след това се превръща в най-влиятелния град в Магландиум. По време на Войната бива почти разрушен, но много от жителите му оцеляват и успяват да го възродят. Хилядолетие след войната, той все още е най-големият и започва да възстановява някогашното си влияние.

Мелион е град на многообразието. Построен е до устието на Бързоструй, където се събират възвишенията на Колосът, водите на Южното море и плодородната равнина. Никъде другаде не могат да се видят толкова различни култури както тук. Особена почит се отдава на обектите, оцелели през Войната на боговете – паметници, храмове, палати. В старите части на града наистина може да се усети величието на „онова” време, докато в по-новите квартали на почит са последните постижения и похвати в техниката и услугите. Мелион се славят и с двете си големи академии – Източната и Западната, които са обучили едни от най-добрите офицери и политици на съюза. Естествено, често възникват съревнования между двете академии, като всяка иска да се представи по-добре от другата. Главнокомандващият не крие одобрението си от това.

Всяка година се провежда състезание за майсторите на меча, което се държи в огромната Арена в града. В него може да участва всеки, но най-много са младите състезатели на двете академии, както и представители на други военни училища. Наградата е красиво изработен меч и сигурно назначение в дворцовата стража или охрана на някой висш управник. Често двубоите завършват със смъртта на загубилия.

Изключвайки централната част на града, която е смеска от всичко виждано, всеки квартал се отличава със своя архитектура и обитатели. В града са организирани много гилдии, има храмове на какви ли не богове,

както и няколко големи имения и дворци, съградени за най-заможните фамилии. Гарнизона на града пази мира и спокойствието учудващо добре, вероятно поради факта, че главния щаб на СС. Разбира се, подземния свят не стои със скръстени ръце. Много от престъпниците са се обединили в собствена организация. Някои от по-бедните квартали са под техен контрол и там човек може да намери всичко: ценни и редки предмети, бордеи, наемни убийци и какво ли още не.

Мелион е прочут и със своята тежка кавалерия – най-добрата на Магландиум.

### **Тубрук**

Построен сред полите на Колосът, този град се оказва ключът към могъществото на Западния съюз. От него започва пътя към градовете на джуджетата. Неблагоприятните условия на околните земи са принудили жителите му да се споразумеят с Мелион за доставка на храна и други нужни стоки в замяна на стомана и благородни метали.

В Тубрук се срещат само хора и джуджета. Миньорската гилдия, съставена от най-изявените майстори на подземния занаят, управлява града, но неин директор е лорда на Тубрук, който от своя страна е бригадир-наместник от ОСА. Няколко други армейски командири заемат важните управнически постове, а гарнизона на Тубрук обучава по хиляда войника годишно, много от които идват от различни краища на съюза. Ежегодно се провеждат военни състезания, а победителя в тях печели гарантиран висок пост в ОСА.

Тубрукските мечоносци са едни от най-ефикасните бойци на съюза. Те са добре въоръжени и тежко бронирани, могат да маршируват дни без почивка. Ненадмината пехота, която може буквално да прегази врага си за минути. Тубрук се славят и със своите инженери и изобретатели.

### **Кастина**

Бившето фермерско селце Кастина е разположено в подножието на Колосът. За много кратко време, то се развива и превръща в голям и важен град. От него тръгват почти всички пътища, водещи към средните и източни части на Западния съюз. Може да се нарече „селскостопански център” на съюза – около него се разпростира една от най-плодородните равнини в Магландиум.

В социалното устройство на града лесно се различават три класи – военната аристокрация, средната класа и многобройни, изключително бедни хора, които се трудят постоянно за нищожни подаяния (парче хляб или няколко медника). Много от тях биват подбрани от офицерите на СНД и изпращани за обучение в някои от по-големите гарнизони на съюза. По-сръчните бедняци крадат каквото могат, но те не са най-страшните престъпници в града. В Кастина има няколко организирани банди, които не подбират жертвите си и биха заклали всеки дори без причина. Това е принудило засилването на гарнизона в града с тубрукски мечоносци и служители на СС и вече няколко пъти гражданите са станали свидетели на открита конфронтация между армията и бандите.

### **Авлейм**

Малък морски град, който не претърпява особени промени след приемането си в съюза. Заливът на Авлейм е пълен с рибни пасажи и основния поминък е риболова. Логично, тук се намират най-добрите готвачи на рибни деликатеси. Подобно на Кастина, Авлейм се използва като износител на морска храна.

Градът е твърде малък, за да възникнат някакви различия между жителите му. Почти няма новозаселници, от години града се населява от едни и същи семейства. Въпреки това, хората са гостоприемни и умореният пътник винаги ще намери подслон. До преди присъединяването на града към съюза, управлението е било в ръцете на местен съвет,

съставен от десетима от най-старите жители. Сега управник е командира на току-що нанеслия се гарнизон, но той е оставил жителите на Авлейм да живеят, както са си живели и до сега. Той има титла „бригадир-наместник” и се занимава предимно със защитата на града.

Градът има нужда от защита. Както самия Авлейм, така и местните села често са ограбвани от пирати, които върлуват в залива и околността. Затова и новия гарнизон на града е сравнително голям, близо 500 войници, ако броим следотърсачите, патрулите и администрацията. Освен това управникът на града е започнал и изграждането на защитни укрепления, което привлича доста строители и наемни работници към града.

### **Вортан**

Забележителен град, сборище на всякакви личности и събития. Всяка година тук се провежда бляскав панаир, а най-голямата атракция в него са различните съревнования с големи награди, които се провеждат през втората десетдневка на лятото на бялата луна. Най-атрактивни са свободната борба и дуелите, както и мелето, което представлява битка между всички участници накуп, всеки срещу всеки. Използват се дървени оръжия, които оставят големи синини, а могат и да счупят някоя кост.

През останалото време шоуто не спира и винаги може да се случи нещо интересно във Вортан. Пълно е с магазинчета за сувенири, вкусоти и всякакви непотребни джаджи. Почти на всеки ъгъл стои палатка на гадател или сергия с дребни стоки.

Формално града се управлява от бригадир-наместник, но той не прави нищо особено. Цялата работа е поверил на своите помощници, всеки от които е специалист в някаква област. Градът е многолюден, но малка част от населението се задържа тук за постоянно. Повечето „жители” са различни артистични групи, магьосници, орисници,

гадатели и други подобни. Рано или късно, повечето от тях прекратяват или променят дейността си, или напускат града.

Поради многото странници, които минават през Вортан, Службата за Сигурност има постоянен гарнизон там. Случва се дори някой прост минувач да бъде обявен за шпионин и екзекутиран, което всъщност привлича още хора, които да се радват на зрелището.

### **Истрим**

Тих, спокоен и загадъчен град. Построен е в покрайнините на Гората на столетниците и е сборище на най-мъдрите и учени хора в западен Магландиум. Всеки ден повечето от тях могат да бъдат намерени в централната шатра, където са се отдали на тихи спорове (общоприето е, че врещенето не води до нищо полезно). Оттук може да се събере всякаква по вид и количество информация. В града има и много забележителности, които заслужават внимание.

Управлението на града е изцяло в ръцете на мъдреците или поне те така си мислят. Бригадир-наместника, начело на военните, се занимава само с пазенето на реда. Под негово ръководство е сравнително малкия гарнизон от ветерани, които съставят и градската стража. Всъщност, макар мъдреците да управляват града, повечето от тях трябва да изискват специално разрешително, за да го напуснат. Такова позволение се дава рядко и Истрим се е превърнал в град-затвор за интелигенцията и други, неудобни за ОСА хора. Крепостната стена служи да пази враговете навън толкова, колкото и да държи гражданите вътре.

Твърди се, че бригадир-наместника има специален черен списък, в който са имената на всички, които не могат да напускат Истрим. Все пак, няма проблем други хора да посещават града. Всички граждани и посетители на града извън черния списък имат специални документи, които им позволяват да излизат от града. Повечето от заточение в града са

приели съдбата си и се радват на това, което имат. От своя страна бригадир-наместника се опитва да държи гражданите щастливи, доколкото може. Внасят се хубави храни и екзотични подправки, има забавления, наемат се актьорки трупи, които поставят отлични представления в прочутия истримски театър. Това прави Истрим едно приятно градче за живот, ако не си затворник в него.

### **Полски град**

Съвсем малко, ново градче, което има чудна особеност. Преди няколко години местни магьосници открили, че земите наоколо излъчват силна енергия. Оказало се, че каквото и растение да бъде посадено, то израствало за броени дни, в пъти по-бързо от нормалното. Повечето твърдят, че на това място се е водила люта битка по времето на Войната и тук е умряла старата богиня на плодородието, чието място сега заема Алфанна. Веднага било основано селце, чиито жители започнали да обработват чудотворната земя. Всичко това ставало под зоркия поглед на ОСА, която вече никога нямало да има проблеми с изхранването на войниците си.

За няколко години селото се разраснало и сега в него живеят над 5 хиляди човеци. Повечето са наемни работници, които се трудят на полето или в овощните градини. Обработването на земята се следи от няколкото барони-земевладелци, които са единствените аристократи в Западния съюз, без военен чин. Гарнизона на градчето се командва от бригадир-наместник, който се грижи чудните земи да не бъдат обезпокоени от разбойници и зложелатели. На границата на магическото поле има укрепени военни постове, в които винаги има войници, а патрули обикалят между тях.

Самия град е сравнително малък, но все пак добре устроен и спретнат. Има няколко павирани улици, които водят до центъра, където се намира огромния пазар и основните складове. Търговци от целия съюз идват тук,



за да купуват храна и подправки. Покрайнините на града са застроени с няколкоетажни каменни сгради, в които се помещават наемните работници и семействата им. През града минават няколко важни пътища, които водят до по-големите градове. Те често са много натоварени от идващи и заминаващи конвои с храни и други стоки.

Хората в Полски град нямат много свободно време и затова развлечения тук почти липсват, с изключение на няколкото кръчми. Толкова са заети, че дори не са измислили хубаво име за града си.

### **Крим**

Вторият по големина морски град в съюза след Мелион. Има най-голямото и най-натовареното пристанище. Постоянно пристигат или отпътуват кораби. Превозът по вода е много евтин и предпочитан от всички търговци на едро. А от Крим тръгват най-преките пътища към останалите части на Западния съюз. Складовете на пристанището са постоянно пълни.

От началото си до днес, Крим е населен изцяло от хора. Няма нищо особено във взаимоотношенията им – всеки се занимава със своята си работа, без да пречи на останалите. Градът си има един голям проблем, наречен „пирати”. Те нападат много от търговските кораби и чакат в засада покрай основните морски пътища. Затова и Крим е основното седалище на Флотилията на Западния съюз (ФЗС) и в пристанището винаги има около десетина големи бойни кораба, както и множество малки и бързи фрегати. Организиран са постоянни патрули, а са обявени и големи награди за залавянето на пирати.

В Крим се намира и основната военноморска академия на Западния съюз, която обучава едни от най-добрите моряци в Магландиум. Корабостроителниците също са огромни и бълват множество кораби ежегодно. За няколко години флота на Западния съюз е

нараснал двукратно. Крим е изцяло под управлението на ФЗС.

### **Ифе**

По-разпространеното му име е „Кръстопът” или шеговитото „Оттам-Натам”. В него се събират няколко важни, големи пътя, което е и причината да се превърне в един от най-обширните градове в съюза. За разлика от повечето градове, Ифе се разпростира предимно по протежението на събиращите се в него пътища и погледнат отгоре прилича на звезда. Между „върховете” на града има обширни свободни пространства, като тук-там се срещат малки ферми. Основно препитание в града е кръчмарството. Около и в града може да се намерят над сто страноприемници, кръчми и бардаци от всякакъв вид. По улиците му ежеминутно се срещат пияници. Всеки посетител лесно може да бъде въвлечен в някакъв конфликт или нает за свършване на нечия мръсна работа (най-вече при конкуренцията между множеството търговци). Дори има специална гилдия, която урежда подобна работа.

Естествено, развитието на престъпността е благоприятствано, но големите и всяващи ужас банди не са на почит, защото дори през нощта по улиците има хора, много от които – пътуващи войници. Повечето крадци обичат да действат самостоятелно и незабелязано. Гарнизона на града не е чак толкова голям, най-вече поради това, че се изпращат много патрули по самите пътища, които да гонят бандитите от тях. Носят се слухове, че СС иска да „прочисти” и този град, но няма такива изгледи поне за близкото бъдеще.

### **Перст**

Построен е на двата бряга на река Млека. Малцина могат да кажат нещо определено за този град. Почти колкото са миналите през него, толкова са и мненията, които могат да се чуят. Там има от всичко по малко или с други думи – абсолютно нищо, с което да се отличи.

Въпреки това градът е оживен, понеже през него минава едно от най-натоварените пътища (Крим – Ифе – Преден пост).

Интересните събития в града идват на вълни – два-три дена не се случва нищо, в следващите няколко изведнъж се отварят много теми за обсъждане, после настъпва десетдневна меланхолия и т.н. Перст има съвсем малък гарнизон, тъй като околността е сравнително мирна, а града е далеч от границата. От време на време в този район се провеждат военни учения на ОСА, но това не е чак толкова забележително събитие. За управник на града е поставен един некадърен лейтенант, който мързелува по цял ден и рядко върши някаква смислена работа.

### **Кевинем**

Най-важният град от защитата на Западния съюз. Разположен е приблизително в центъра на спорната равнина между реките Млека и Лаория, върху най-високото от Донайските възвишения. Много рано, още от времето на създаването си (6-7 век преди Войната) този град е бил подложен на множество атаки заради благоприятното си положение. Поради този факт жителите на Кевинем се налагат като едни от най-добрите бойци. Сега града е част от Западния съюз и майсторите стрелци и скаути, които се обучават тук имат легендарен статус.

Силните воински умения, обаче, не могат да задоволят нуждата от различни храни и стоки в този отдалечен от гори и полета град. Това е и причината старейшините му да приемат предложението за сътрудничество на Западния съюз. Така, Кевинем се превръща в най-укрепения град в цял Магландиум. Гарнизонът е огромен, а в околността често има позиционирана армия на ОСА.

### **Горно Хълмово**

Най-северният град от съюза, сгушен между няколко хълма. Единствената заплаха за жителите му са гущероидите от Блатото, които от своя страна проявяват изключително слаб интерес към градчето. Укрепено е само с висока стена от дървени колове, като гробището и нивите се намират извън защитното съоръжение. Има постоянен военен гарнизон, който се грижи слугестите твари да стоят далеч от мирните жители и същевременно изпълнява функциите на градска стража, което се налага изключително рядко, но пък затова – убедително.

### **Преден пост**

Град, построен с чисто военни цели, както показва името му. Намира се в центъра на обширно равно поле, където изненадите са невъзможни. В него е разположена огромна армия, готова да действа при най-малкия сигнал. Всекидневно тук пристигат коли с всякакви стоки. За обикновения пътник цените са високи (*от 50 до 200% по-високи от средните, посочени в таблиците – бел. ред.*). Всичко в града е под пълния контрол на ОСА, представена от местния управник. Събитията се следят от служителите на СС, а всеки гражданин и пребиваващ в града трябва да носи документи, които потвърждават самоличността му.

Преден пост се управлява от Генерал-наместник, който е пряко подчинен на Лорд-Защитника и на Главнокомандващия. На свой ред, той ръководи четирите казарми на града (всяка с над две хиляди войника). Съставен е правилник, важащ за всички – войници, жители и гости на града. Отклонението от него е престъпно, а правосъдието е бързо и строго.

## **Централният Съюз**

„Никой не може да устои пред силата на Океана! Такава ще бъде и нашата обединена мощ – спокойна и велика, помитаща всяка преграда по пътя си!”

*извадка от текст, залегнал в договора за създаване на Централния съюз*

### **Разположение**

Границите на Централният съюз са: река Лаория (на запад), Реката на мълниите (изток и север) и морето. Територията му е около един път и половина по-голяма от тази на Западния съюз.

### **Кратка история**

Началото на Централният съюз е поставено от четири големи морски града през първата година на Порутения зид от дванадесети век (1171 г.). Градовете са Мидена, Ребал, Калал и Акrimаз. Всичко е започнало от сдружаването на основните риболовни гилдии в тях. През четвъртата година на същия период (1174 г.) те създават обща транспортна мрежа. Управниците на градовете се възползват от това и подписват споразумение за взаимна отбрана и военна помощ при нужда. Следват няколко брака между наследниците им и родовете се размесват. Това дава повод за създаване на обща икономика и разпределение на ресурси. Получава се нещо като голям мегаполис, при което е неминуемо съединяването на военната мощ. Така се стига до идеята на управляващите да увеличат влиянието на своите градове. Инвазията започнала през третата година на Благотворната топлина от тринайсети век (1223 г.). Постепенно земите на север биват погълнати от настъпващите войски. Някои селища доброволно се присъединили към оформящия се съюз, други упорствали безрезултатно. След малко повече от век, обхващаните територии били толкова големи, че се стигнало до неминуемия сблъсък с останалите два съюза. Подтиквани от мощта си, владетелите на Централният съюз пожелали и чуждите земи. Конфликтът с магьосниците на изток бил кратък – само за

три дена две армии били изпепелени от прехвърчащи светкавици и пламъци валящи от небето и с това вдъхновението на завоевателите изчезнало. Не така, обаче, стояли нещата със Западния съюз, чиито предни позиции били сравнително слаби по това време (ОСА все още не била поела властта, а множество разногласия и политически борби разкъсвали Западния съюз). В началото на шестата година на Вечния покой от четиринайсети век (1396 г.) град Кевинем бил пред рухване, под силата на армията на Централния съюз, когато Обединената Съюзническа Армия пристигнала с елитните си войски. Последвалата битка спасила Западния съюз и завинаги останала в историята на Магландиум под името „битката за Кевинем”. Тя запалила жестока омраза между двете страни. Оттогава те всячески се опитват да си навредят, но все още не се решават на открит, въоръжен конфликт.

### **Управление и развитие**

Дори след окончателното обединение на четирите града и управляващите ги фамилии, Централния съюз все още приличал повече на федерация, подкрепена със силни търговски сдружения, отколкото на цялостна държава. По това време Акrimаз и Мидена са имали най-силни армии и експанзията започнала в североизточна посока. Първо била овладяна планината, наречена Коритото. Оттам били осигурени достатъчно ресурси, за да бъде продължено успешното развитие на новосформирания съюз. Много градове и територии били превзети индиректно, със силата на парите и търговията. Тъй като точно търговията и икономическата политика била главната сила на съюза в него бързо се оформили различни гилдии и сдружения, които

постепенно започнали да набират власт и ресурси. Естествено, те започнали да оспорват управлението на знатните семейства, а също така създавали конфликти помежду си. Често тези конфликти се превръщали в открити военни сблъсъци.

Всичко това, обаче, свършва след разгрома при битката за Кевинем, както и по-ранната загуба на армията, изпратена срещу Източния съюз. Гилдиите и знатните фамилии сядат на една маса и подписват споразумение, известно като Ребалския договор (защото бил подписан в град Ребал). Този договор утвърждава определени степени на свобода на всяка гилдия и търговска организация, но и ги задължава да служат за доброто на съюза. Ресурсите и управлението отново бива централизирано и е създаден парламент (изкопиран от този на Западния съюз). Първоначално той е бил разделен на две камари – едната включвала представители на всички гилдии и сдружения, а втората само членове на знатни фамилии. Сега това е само формалност и камарите по-скоро са разделени на политически групи, отколкото на благородници и не-благородници. Парламента заседава и членовете му взимат решения относно управлението на съюза и законодателството. Начело на Парламента стои канцлер, подкрепян от трима вице-канцлери. Канцлерът се преизбира на всеки седем години, а новоизбрания управник, сам избира и назначава своите помощници и заместници. В момента Парламента се „направлява” от коалиция между най-влиятелните гилдии и знатни фамилии, наричана „дясното крило”. В тяхна опозиция са по-малките, но по-многобройни сдружения и благородници, наричащи себе си „лявото крило” (крилата са кръстени според позициите, на които сядат в залата).

Знатните фамилии все още са голяма част от управляващия елит на съюза, но богатите търговци и влиятелните членове на гилдиите постепенно набират власт и

популярност. От своя страна, много знатни фамилии са започнали да влагат финансите си в търговия и производство на различни стоки. Така, бавно и постепенно започва да се оформя висша класа, която е смесица от най-богатите търговци и благородници.

Социалното положение в съюза е добро. За щастие, повечето управници на главните градове са много кадърни и хитри, поради което съюза просперира и богатството му расте. Всеки град се управлява от фамилия, представена от главата на семейството, който ползва титлата „Дуче”. Не винаги, обаче, управляващата фамилия е най-влиятелната сила в даден град. Често различните гилдии и сдружения са далеч по-влиятелни. Търговията е в разцвета си, а населението е сравнително доволно, поради покачването на жизнения стандарт. Още преди много време е започнало оформянето на аристокрация и тя вече е силно раздалечена от обикновените хора, което може да се забележи дори от слепец.

Напоследък религиозната организация „Църквата на Орим” или просто „Църквата” придобива все повече и повече влияние в съюза. Дори се говори, за таен договор между рода Тамази и духовния водач на Църквата, който цели разпределянето на абсолютната власт в Централния съюз. Църквата на Орим не признава никоя друга религия и почита единствения бог Орим. Тя заклеява всеки „друговерник” и цели да обърне всички към „правия път”. Носят се слухове за гонения и дори екзекуции на хора, непризнаващи тези виждания. Църквата притежава лична гвардия, която е сравнително многобройна. Сърцето на тази армия, са инквизиторите, които са отлично обучени бойци и тактици, чиято отдаденост към Бога е чист фанатизъм. Напоследък Църквата проповядва започването на „свещена война” срещу неверниците и по-конкретно Западния съюз. Въпреки откритата си агресия и странната философия, Църквата на Орим има огромен брой последователи. Твърди се, че вече половината от населението

на Централния съюз, следва думата на „Единственият Бог Орим”.

След битката за Кевинем, Централният съюз почти не разполага с армия, затова и Ребалския договор има клауза, в която се уточнява, че всяка организация и знатна фамилия трябва да подготви армия с численост, зависеща от влиянието и силата на съответната организация. Така, армията на Централния съюз е изградена от множество отряди и подразделения (наричани „атамани”), като повечето от тях са разпределени по гарнизони в различни градове. Всяка организация или знатна фамилия има лична гвардия и стража. Ако съюза се нуждае от по-голяма армия, той прибегва до Гилдията на Наемниците. Така бързо и лесно може да се събере многобройна войска, която ще струва по-малко, отколкото ако се поддържа постоянна. Лошата страна е, че армията няма единно командване и предварително одобрен

план на действие. Друг проблем е липсата на добри командири и стратегии. След разгрома при Кевинем, армията на Централния съюз остава без генерали и главнокомандващи, както и трябва да обучава нови. Точно тук се появява и Църквата на Орим, която доброволно предлага услугите на своите инквизитори за благото на съюза. Благодарение на подкрепата на рода Тамази и Търговското, Банковото и Транспортното сдружения, в момента Църквата контролира около 80% от армията на съюза.

Флотата на Централния съюз е най-многобройната в Магландиум, въпреки бързото нарастване на тази на западния им опонент. Броят тежки бойни кораби надхвърля петдесет, а леките и бързи фрегати са неизброими. Съюзът разполага и с големи транспортни кораби, които могат да стоварят войска почти навсякъде по крайбрежието на Магландиум.

„Светлината на Орим ще ни донесе щастие и победи.”

### **Мидена**

Стар и уважаван град с голямо население. Поради известността му, повечето негови жители са с изключително високо самочувствие. Право за това им дава фактът, че някога флотата на този град е била най-силната по цялото южноморие. Дори сега те строят много стабилни и маневрени кораби, макар че по бойна мощ изостават от новите тежки мелионски галери. Твърдоглавието и непримиримостта на тези хора им е помогнало да се наложат като най-авторитетните жители на Централния съюз. Тук се състоят мащабни гуляи, дори си има гилдия, която да ги урежда. Хазната е богата и винаги се е поддържала. В нея са прибрани много от най-скъпите ценности, открити в човешките земи. Градът е добре укрепен, а гарнизона е голям. При нужда, над десет гилдии и знатни фамилии биха предоставили личната си охрана за защита на града. Мидена е втората основна

база на флота на Централния съюз и малцина са пиратите, достатъчно дръзки, че да правят набези близо до града. Влиятелните политически сили в града са Гилдията на Рибарите, Гилдията на Корабостроителите, Търговското, Транспортното и Банковото сдружения и знатния род Тамази. Всички те са част от дясното крило на Парламента.

### **Акримаз**

Акримаз не е първото име на този прочут град. Преди Войната на Боговете града, който се е извисявал на същото място се е казвал Замирка, но от него са останали само руини, които привличат любопитните погледи на минувачите и пътниците. Сега Акримаз е един от основоположниците на Централния съюз и един от най-важните градове в него. Тук има няколко големи казарми, обучаващи войници, офицери и стражи, които после биват назначени в двора на някой знатен род или

стават част от армията на дадена гилдия. Някои предпочитат да станат наемници и да продават мечи и кръвта си на този, който ще плати най-много. Акримаз също е град на културата и могат да се видят много театри и публични площади, както и изискани кръчми и ханове, а най-известни са Акримазките Обществени Бани, които са достъпни само за висшето общество. В града има няколко големи банки, а Банковото Сдружение има голяма власт, която се оспорва само от Гилдията на Наемниците. Други силни фракции в Акримаз са Гилдията на Ковачите и Занаятчиите, както и Търговското сдружение. Акримаз има постоянен гарнизон от 2 000 войника. Църквата на Орим е решила да премести щаба на ордена на инквизиторите в Акримаз и в момента текат трескави строителни работи по новата цитадела на Църквата.

### **Калал**

Оживен град, отличаващ се с множеството водни мелници, изградени над изкуствени канали. Градът не е нов, историята му започва преди Войната на боговете, но така и не успява да стане известен. Това не пречи на жителите му да бъдат едни от най-заможните хора в Централният съюз. Стандартът на живот в Калал е далеч над този в забутаните гранични градчета. За това спомага добрата организация и навици, съградени още при построяването му. Единствения проблем на града е, че мелничарските синчета така и не успяват да станат прилични войници, поради което постоянно се намира под военното „покровителство” на съседния Акримаз. Гилдията на мелничарите, създадена от местните майстори-занаятчии е една от най-богатите и може да мери сили с всяко друго сдружение в Централния съюз. Мелничарите са известни със скъперничеството си, от където произлиза фразата „стиснат като мелничар”.

### **Ребал**

Най-голямото морско село за първи път бива наречено „град” малко преди приемането си в Централният съюз. Къщите му са издигнати върху няколко масивни скали. Водите под тях гъмжат от рибни пасажи. Местните рибари са известни със своето майсторство в добиването на морска храна и не е учудващо, че градът е бил безусловно приет като един от четирите основатели. Жителите му никога не са се страхували от тежка работа, което е още една предпоставка за основното място на селото в създаденото съдружие. За сметка на своя труд, те получават много добри изкупни цени от Гилдията на рибарите, която е избрала Ребал за свой управленски център. Транспортното сдружение е единствената политическа група освен Гилдията на рибарите, която има някакво сериозно влияние в Ребал.

### **Здравостан**

Това е един от най-западните градове на съюза. Името му не е случайно. Целият е опасан с висока и дебела стена, иззидана от огромни каменни блокове. Издигната е в случай, че войските на Западния съюз решат да нахлуят от северозападната и по-слабо защитена част на Централният съюз. Въпреки че е важен град, връзката с останалите се осъществява много трудно, поради лошите пътища и трудния терен. Жителите на Здравостан винаги са нащрек, а непознатите странници постоянно биват държани под наблюдение. Всяко съмнение може да доведе до нечия смърт. Но това се случва рядко, особено като се има предвид, че градът е далеч от силно населените територии и оживените пътища. Управлението е в ръцете на знатния род Карино, който, макар да няма голямо влияние другаде в съюза, има абсолютна власт в Здравостан.

### **Костните Кули**

Планината на костите винаги е привличала учените в Магландиум с възможността да открият много истини за миналото и забравения живот. Костните кули е своеобразна лаборатория по история и биология. Понякога се обясняват неща, които засягат не само миналото, но и настоящето на живите същества. Те рядко остават в тайна, тъй като тук често се краде. Но не парите, храната и скъпоценностите са основната мишена на престъпността. Крадат се идеи, хипотези и доказателства, защото различните гилдии и сдружения плащат добре за всяка полезна информация, която ще им даде преимущество. Съответно, всеки желае да изплагиатства идеите и да ги припише на себе си. За някои от жителите това е основното препитание. Но освен тях има много истински учени, които са искрено отдадени на своята работа. Влиятелни сили в града са Гилдията на Алхимиците, която не е особено голяма и популярна другаде, както и Сдружението за Защита на Идеите. Ако някои има идея и я декларира в сдружението, то той се счита за неин „собственик” и получава всички облаги от това. За да може някой да ползва тази идея с цел печелене на пари, той трябва да даде процент на собственика на идеята, по договаряне. Така се е стигнало дори до „продаване” на идеи.

### **Клаориал**

Една от най-силните крепости на Централния съюз е построена точно срещу мястото, където Мътната река се влива в Лаория. Този град се намира най-близко до вражеският Кевинем. Затова му се обръща специално внимание и е добре поддържан. В процес на подготовка за война, този град е увеличил първоначалната си територия почти три пъти, за да побере прииждащите военни групи, с които, според слуховете, Централният съюз смята да атакува в близките години. В града живеят дори няколко опитни магьосника,

владеещи страховити, унищожителни магии. Всяка знатна фамилия и всяка гилдия е задължена да изпрати част от личната си армия и охрана в Клаориал, където те са поети от общото командване. Разбира се, по този начин в армията се пренасят и различните политически конфликти и споровете между отделните гилдии. В града има и много наемнически групи, на които се плаща от общата хазна на съюза. От около година тази разнообразна армия се обучава с цел да се превърне в единна военна сила, а не няколко отделни малки войскове части. Дали това ще стане само времето ще покаже.

Като изключим военната страна, градът е много слабо развит, повечето му жители са на ръба на бедността. Освен с подтисничеството на военните, те трябва да се борят с голямата река и нейните твари. Всички опити да бъде построен мост над Лаория засега са неуспешни и единствената възможност за преминаването ѝ остават няколко леки корабчета, спрени покрай дългия кей. Градът е достъпен само от север и юг. На изток се разполага дива, необработена равнина, която само опитните вестоносци си позволяват да прекосят. Клаориал е под директното управление на парламента, но представител на парламента и същински управител на града е член на рода Тамази, който е и главнокомандващ на войските. Наскоро в Клаориал са пристигнали първите инквизитори на Църквата, които трябва да поемат командването на армията.

### **Дувал**

Поредният от множеството морски градове в Централният съюз. Всъщност, „морски” не е съвсем правилно, защото градът не се намира на морския бряг, а до един от крайните ръкави в делтата на Лаория. Жителите му рядко се запознават с неприятните животинки на реката, за разлика от хората по-нагоре по течението ѝ. Градът никога не е бил голям или известен, преди да

влезе в Централния съюз. Прераснал е в голям град, след като управниците на съюза решават, че освен от морски, войските им ще се нуждаят и от стабилен сухоземен път. А този през Дувал е най-прекият и сигурният. В пристанището му постоянно има няколко големи кораба, готови при нужда да прехвърлят хора на отсрещния бряг. Най-влиятелната сила в Дувал е Транспортното сдружение. Иначе града е запазил до голяма част структурата на управлението си въпреки „опеката” на Централния съюз – два от местните знатни рода са управници съответно на самия град и прилежащите му територии.

### **Вареал**

Това е единственият град на Централния съюз, разположен отвъд Лаория. Построен е върху непривлекателна, пясъчлива почва, което го спасява да не се превърне в бойно поле – никой няма да се бие за спечелването на няколко реда крайбрежни дюни. Жителите на града осъзнават този факт и затова са спокойни за бъдещето си при евентуална война. Единственото, което ги е направило привлекателни за Централния съюз е, че градът може да се използва като последна спирка и сборен пункт за морски и сухопътни войски, преди да започнат атаките към предните градове на запада. Вареал е близко до вражеската линия и има слухове, че Централния съюз изпраща точно от там своите шпиони в тила на врага. Ето защо градът не е западнал и получава добра помощ от парламента за всяко съдействие и полезно сведение. Има подозрения, че някои от доносниците играят двойна игра и работят едновременно за двата съюза, но това още не е установено със сигурност.

### **Ветроград**

Намира се високо в южните, склонове на Планината на костите. Построен е по

протежението на гол хребет, абсолютно незащитен от въздушните стихии. Затова градът е пълен с вятърни мелници.

От стратегическа гледна точка, разположението на града е благоприятно за наблюдение на цялата равнина, затворена между Планината на костите, Коритото и река Лаория, което е над една трета от територията на съюза. Поради това той е добре укрепен, има голям военен гарнизон и постоянна връзка с Акримаз. Управлява се от рода Тамази, който споделя властта си с Гилдията на мелничарите. Както Гилдията на наемниците, така и Транспортното сдружение имат големи представителство във Ветроград.

### **Велкамаз**

Сравнително нов град, построен на пътя между Акримаз и Ветроград. Велкамаз служи най-вече като междинна спирка на пътници и войскове части. Повечето къщи са високи и приветливи, както на външен вид, така и вътре. Осаяно е с множество малки кръчми и страноприемници. Липсва разделение на квартали – целият град изглежда абсолютно еднакво. Хората са вежливи, защото собствените им приходи зависят от това. Тъй като оттук минават всякакви пътници, те могат да намерят всякакви качество и обслужване – от схлупени заведения за бедни до широки палати, достойни за царе. Срещат се храмове на много богове, за да могат вярващите да отдадат почитта си на когото пожелаят. А и от това се печели нещо. Разбира се, Транспортното сдружение е основната политическа сила във Велкимаз, всъщност точно то е подпомогнало строежа на града с финансови средства и безплатен транспорт на материали. Търговското сдружение има голямо представителство тук, както и няколко големи пазара. Двете големи банки и многото лихвари показват и силното присъствие на Банковото сдружение във Велкимаз.



### **Двугледище**

Покрай река Велика Лаория са построени множество къщи, махали и селца. Единственото по-голямо селище е градчето, наречено Двугледище. То стои като малък оазис, точно в центъра на цялата южна равнина между Лаория и Мъжката река. Къщите му са разположени между дърветата на прохладна, малка гора. Освен воят на вятъра през студените сезони, почти нищо друго не смущава спокойствието на тукашните хора. През града минава само един голям път, който се използва предимно от селяните от близките села, както и от редовните кербани и пътнически каруци на Транспортното сдружение. Двугледище е важна спирка за уморените кербанджии и охраната им, както и за пътниците, предпочели услугите на сдружението пред това да пътуват сами. Много често кербаните спират, за да пренощуват в селцето, поради което в Двугледище има няколко големи хана, както и добри ковачи, които да се грижат за конете и каруците. Въпреки всичко това и макар че за околностите си Двугледище е голям град, той е напълно изоставен от управниците на съюза, които го считат за безполезно, малко село. Затова местните жители си гледат работата спокойно и живеят живота си мирно.

### **Ценавея**

Средно голям морски град с важно разположение. Построен е веднага след създаването на съюза по желание на тогавашните управници на Мидена. През Ценавея минава широк път, от който може да се стигне до всички източни и северни части на съюза. Улиците оживени, дори посред нощ потокът от пътници рядко прекъсва. Поради стратегическото положение, неговите жители се радват на благосклонността на управляващите родове. Градът няма голямо пристанище, а само няколко кея за рибарски лодки, което е обяснимо, поради близостта с основните пристанища Мидена и Акримаз.

Строителите на града са се постарали да го направят привлекателен и затова Ценавея с право се смята за най-красивият град в средните човешки земи. Естествено, гилдиите и сдруженията бързо са се нанесли и в момента в Ценавея има представителство на почти всяка гилдия. Особено влиятелни тук са Банковото, Търговското и Транспортното сдружения, както и Гилдията на рибарите. Управляващият знатен род има силно влияние, но това е поради подкрепата на рода Тамази.

### **Езерино**

Разположен е на източния бряг на Топлото езеро. Чудесните условия в този планински район правят града привлекателен и оживен. Още след приобщаването на Езерино към съюза, започват строежите на няколко палата за знатните фамилии. По-късно още няколко богати търговци и влиятелни личности получават разрешение да построят свои имения. Така градът бързо започва да се разширява, предимно по бреговете на езерото. Големи парчета земя са отцепени като частна собственост и са недостъпни дори за местните жители. Те, от своя страна, не роптаят, защото богатшите пръскат огромни суми пари, с които тукашните хора си осигуряват отличен живот. Езерино не е далеч от политическия живот на съюза. Ежемесечно се организират множество балове в различните имения, на които присъстват най-изявените личности от висшата класа. Не един или два търговски договора или политически разбирателства са били оформени и подписани точно на такива събирания.

### **Двуречие**

Преди много векове, там, където буйната Минера и широката Равена събират водите си, бил честван пищен празник, посветен на богинята на любовта и плодородието Алфанна. Хора от близко и далеч се стичали да почетат добрата покровителка на живота. Но това било преди много време. Странното е, че когато

Войната на боговете завършила, няколко групи хора, съвсем независимо една от друга се насочили към това място, сякаш някаква невидима ръка неусетно ги побутвала и събирала в шепите си. Когато се събрали заедно, те бързо се сдружили и поставили основите на нов град. Нарекли го „Благоденствие” и заживели щастливо... докато не дошли войските на Централният съюз. Възмутени, но неспособни да се справят с грубата сила, жителите преклонили глави пред новите си господари и приели натрапеното от тях име на града. Ала дори и като „Двуречие”, градът все още носи славата на най-добрият лечебен център. Именно тук са главните храмове, манастири и параклиси на „Сестрите на любовта”. С овладяването на някои алхимически умения, поклонничките на Алфанна са разбрали как да извличат и използват полезните вещества от течението на Минера, което им помага в техните медицински изследвания. Двуречие е странен град, според думите на повечето управници на Централния съюз. Той се управлява от знатен род, получил поста след превземането на града. Най-влиятелни в града обаче са последователките на Алфанна и тяхната религиозна организация. Влиянието им дори е започнало да се разпространява извън териториите на Двуречие, в съседните градове и села. Естествено, „Сестрите на Любовта” са трън в очите на „Църквата на Орим”, която всячески се опитва да подрони авторитета на последователките на Алфанна. Говори се, че конфликтът неизбежно ще прерасне в гражданска война.

### **Буков Дъбалник**

Красиво градче, построено сред дърветата в източната част на още по-красивата Средна гора. Причината за странното му име не е заобикалящата го флора, а един малък конфликт. Спорът бил затова, в какви бъчви е по-добре да се съхранява бирата – букови или дъбови. След

година безсмислени караници жителите единодушно обявили, че няма никакво значение какви са бъчвите, стига да са пълни с правилната течност. И за да ознаменуват примирieto прекръстили градчето от „Дълбоко Средногорие” на „Буков Дъбалник”. Мирът и спокойния живот са се запазил така, дори след натрапничеството на Централният съюз. Буков Дъбалник е известен из целия съюз със своето отлично пиво. Естествено най-влиятелната организация в градчето е Гилдията на пивоварите, а Търговското сдружение е на второ място. Поради отличното разположение на Буков Дъбалник и Транспортното сдружение е започнало да се намества там.

### **Малки Дъбалник**

Китно градче, разположено в тиха долина в подножието на Коритото. Построено е съвсем скоро, а жителите му са преселници от други градове. Близките каменни склонове съдържат едно от малобройните находища на метали в Централния съюз. Затова миньорската дейност е най-разпространена тук. А тъй като управниците са силно заинтересувани от добива на метал, тук постоянно пристигат нови работници, увеличавайки производителността. В центъра на града се издига храм, посветен на бога на планината Коритото – локален бог, който няма власт извън пределите на земите си и не е известен по други места. Неотдавна „Църквата на Орим” се е опитала да разруши храма и да обяви жителите на града за еретици, но поради икономическото значение, жителите на Малки Дъбалник се спасили от фанатизма на инквизиторите, поне засега. Гилдията на миньорите управлява градчето и пази територията със собствената си войска. Има и гарнизон, с войски от общата армия на съюза, които се сменят на няколко месеца.

### **Далдагор Амон**

„Обител на боговете” – това означава името на града, в превод от стар, човешки диалект, близък по звучене до елфическия

език. Някога преди Войната, този град е бил средище на всякакви религиозни прояви и култури. Но когато Войната започнала, Ахра-Ман обърнал специално внимание на разрушаването му, поради което сега не е останал дори един камък от старинните сгради.

Но споменът трудно се заличава и сегашните жители на Далдагор Амон все още живеят с вярата и самочувствието на богопомазани. Може би поради тази причина точно тук се заражда Църквата на Орим. Сега Далдагор Амон е символ на могъществото на тази организация. Градът е столица на Църквата и нейната духовна империя. Множество поклонници прииждат ежедневно, за да коленичат и да се помолят пред огромната статуя на Орим в Храма на Светлината. Десетки други църкви и храмове разгласяват словото на „единственият бог”. Града има огромен гарнизон съставен само от гвардията на Църквата. Далдагор Амон предлага едни от най-чудните и прекрасни архитектурни творения на човешката раса.

### **Поречково**

Построено по протежението на река Дъбрака малко преди да попадне под влиянието на Централният съюз, това градче не може да предложи нищо невиджано. Нормални жители, всеки зает със своята дейност (или бездействие), нормални къщи, разделени на махали и нормалните, ежедневни случки. Нищо повече, нито по-малко. Градчето е абсолютно безинтересно за коя да е политическа организация или знатна фамилия и е останало сравнително спокойно и свободно. Няколко важни пътя минават близо до Поречково, но Транспортното сдружение още не е обърнало особено внимание на това.

### **Виан**

Макар Оплетената дъбрава да е негостоприемна и опасна гора, нейните околности са много привлекателни и подходящи за живот. Виан е градът, който го

доказва. Потънали в безделие и лек живот, в началото гражданите на Виан понасят много тежко натрапничеството на съюза, което ги лишило от множество удобства. Все пак, стандартът на живот се е запазил на високо ниво, а и поради големината на града, не би могло той да бъде напълно пренебрегнат като фактор в управлението. Поради привлекателността си е често посещаван, а разположението му е ключово за устояването на северните позиции на съюза. Гилдията на Наемниците и Транспортното Сдружение имат значителна власт в града, но реално Виан е управляван от местна знатна фамилия.

### **Кристалин**

Атлазените зъбери винаги са били обект на възхищение и страх. Възхищение от красотата на кристалните камъни и суверен страх от силата, която ги е сътворила. Жителите на Кристалин са си поставили за цел да претворят същата красота в своите домове и обществени сгради. Различни материали, откъртени от склоновете на планината и шлайфани от изявени майстори, са вградени в стените и покривите на почти всички къщи. Някои от учените в града са успели да постигнат всякакви чудеса със светлината като устройства за стопляне на вода, осветяване на заплетени коридори и дори оптически измами. Последното е една от основните атракции и привлича много пътници. Единствената сериозна пречка за бързото разрастване на града е опасната близост с Реката на мълниите. Гилдията на Алхимиците и тази на бижутерите са силно почитани в Кристалин, на публично одобрение се радва и Гилдията на зидарите. Банковото сдружение има силни позиции в града, благодарение на Кристалинската банка и множеството лихвари.

### **Имерианел**

Съвсем обикновен човешки град. Което пък звучи много необикновено на фона на факта, че е построен до Реката на мълниите,

на нищожно разстояние от Вечната гора и Източния съюз. Името му е нагло откъснато от един елфически епос. Голяма част от жителите му претендират, че са посветени в множество елфически тайни и че дори носят древната кръв от свои далечни пра-роднини. Всеки по-опитен пътник бързо успява да открие позорството, скрито зад тези лъжи.

Достатъчно е само да разбере, че градът е на не повече от три века. Ако се разрови по-дълбоко, ще научи, че първите заселници не са тукашни. Повечето са се преселили от големите градове от целия съюз. Поради това в постройките му се срещат всички архитектурни мотиви, присъщи на двайсет други града. Иначе градът се управлява от една знатна фамилия, която също е присвоила името Имерианел.

### **Леондор**

Един от най-старите градове на континента. Строителството му започва наравно с това на Мелион, и в началото резултатът бил почти еднакъв. Но развитието на Леондор изостава, тъй като разположението му не е избрано удачно. Затворен в центъра на обширна равнина между Оплетената дъбрава, Реката на мълниците и морето, той се утвърждава единствено като градът-господар на близките околности. Статутът му не се променя дори след Войната и повторното му изграждане. Леондор е град с древни традиции и е управляван от знатната фамилия Верими, чиито членове са наследници на управниците от древни времена, или поне те така твърдят. Почти всяка по-влиятелна организация има представителство в Леондор, но само толкова. Управниците на града въобще не се съобразяват с исканията на различните гилдии и сдружения. Има слухове, че Верими, подобно на рода Тамази, са сключила договор за

сътрудничество с „Църквата на Орим”.

### **Магикон**

Градът на магьосниците на Централният съюз. Намира се надалеч от Хелитион (град от Източният съюз). Въпреки, че между двата съюза няма официални взаимоотношения, маговете от двата града често се срещат. Избрани жители на Магикон дори членуват в Братството на Източните магьосници. Заимствайки някои постижения и умения на източните си колеги, те са си изградили охотен и лек живот. Въпреки че официално градът е част от съюза, обстановката в него подсказва, че населението му се счита за абсолютно независимо и сътрудничат с останалите само заради високите икономически облаги. А всеки аристократ, използващ услугите на висши магьосници като тези тук, всява респект сред простолюдието на Централния съюз. Естествено, магьосниците са основали собствена гилдия, която изисква от клиентите баснословни суми за услугите си. Градът няма гарнизон, а само местна милиция, но кой луд би искал да разяри един магьосник?

### **Тих бряг**

Малко морско градче, построено късно след приобщаването на Леондор и Магикон към Централният съюз. Поради това и населението му е малко. Природата е оформила няколко тихи и приятни залива, които са основната причина броят на новозаселниците да нараства. Освен с красотата на морската ивица, Тих Бряг привлича и с благоприятно разположение. В него често пристигат кораби, заради което пристанището му е чувствително по-голямо, отколкото би било нужно за такъв град. Търговското и Транспортното сдружения отдавна се борят да надделеят тук.

## **Източният Съюз**

„Макар някои да не го съзнават, магията може да постигне много. Може многократно да надмине техниката и да ни разкрие нови висоти, за които никога не сме и мечтали. Но това може да се получи само, ако контролираме магията с нужното познание.”

*из лекция на великия Ариментор*

### **Разположение**

Ограничава се между Реката на мълниите, Вечната гора и източните брегове на континента. Това е най-малкия по територия съюз (около шест пъти по-малък от Западния и над девет пъти спрямо Централния).

### **Кратка история**

Най-старият от трите съюза. Основан е през седмата година на Благотворната топлина от единайсети век (1027 г.) от Братството на източните магьосници и местните жители, и оттогава не е претърпял никакви изменения по отношение на територия, устройство и управление.

### **Управление и развитие**

Братството на Източните магьосници никога не е желало война, но членовете му решили да запазят спокойствието в собствените си земи. Те отделили своята територия по един прост начин – с помощта на магията създали бариера от електрически заряди над реката, ограничаваща ги от запад. Затова тя е наречена Река на мълниите. Непоканени хора не могат да минат през нея.

Отвъд реката, източните хора живеят в друг свят, изпълнен с мистика, в който малките ежедневни проблеми липсват. Около една

десета от жителите на съюза са магьосници. Останалите (от човешкото население) са фермери, занаятчии и малка група бойци, които също познават силата на вълшебството. Между тях няма господари и подчинени, само по-опитните магьосници се ползват с някои привилегии. Ала привидно спокойният им живот не им дава право да мързелуват. Братството на Източните магьосници е една от малкото организации, която има ясна представа какво е скрито в недрата на Магландиум и какви последствия може да има, ако то се намеси в живота на хората. Тяхната цел е на всяка цена да възпрепятстват събуждането на Нечестивият и не хабят усилията си в тази насока. Вече са успели да преоткрият много от изгубените магически писания и заклинания, ала ги крият дълбоко в огромните библиотеки на трите града Сакриминел, Хелитион и удивителния Ал-Тирим-Оминор. Малко са хората, които имат достъп до тези съкровени познания.

Съюзът се предвожда от най-видните членове на Братството. Може да се каже, че самата магия присъства като живо същество тук и нейните желания не бива да се пренебрегват. Пътят на грубия бой не е на почит, но това не значи, че съюза не притежава оръжия – тук може да се намери най-невероятната магическа екипировка.

„Колкото повече знаем, толкова повече въпроси ще си задаваме.”

### **Ал-Тирим-Оминор**

Най-старият град в съюза и в Магландиум изобщо. Създаден е около 21 века преди Войната на боговете и като по чудо не понася никакви поражения от нея. Това е единственият град в Магландиум, запазен

абсолютно непокътнат още от началото си. Наричат го още „Градът на деветте пръстена”, което е пряко свързано с неговата структура. Девет е числото, означаващо края на нещата. По този начин се символизира завършеността на града – той не може да се развива повече.

Елементите, от които е съставен градът представляват девет огромни каменни пръстена, които са разположени хаотично един спрямо друг, но са твърдо свързани. Всеки от тях е широк точно 77 разкрача и дебел 3, а диаметрите им варират от 2 до 7 хвърлея. Всички сгради, градини и пътища са разположени по външната и вътрешната страна на каменните колелета. С помощта на магията, в пръстените е втъкана изкуствена гравитация, така че няма опасност някоя сграда или живо същество да изпадне. Осветлението се осигурява чрез сложна система от висящи във въздуха, подвижни призми, които разпределят светлината поравно към всички повърхности. Целият този каменен монумент стърчи на около 25 хвърлея над земята и се вижда от няколко десетки пясъчника на кон далечина.

Оминор е град на знанията и магиите. В осемте му библиотеки се крият тайните на няколко хилядолетия от историята на магическите науки. Осем са, защото знанието е безгранично – колкото и да знаем, винаги има какво още да открием. Някои ще кажат, че магията не може да храни, но ще сгрешат, защото именно тук се намират най-прекрасните овощни градини. Посредством магията са открити множество еликсири които могат да задоволят всякакви телесни потребности. Така източните магьосници са се погрижили за физическия си живот, но неспирно продължават своите търсения в развитието на магията и разума.

### **Сакриминел**

Намира се в южните покрайнини на Вечната гора. Построен е от светлите елфи, два и половина века след Войната. По-късно, след споразумението от осмата година на

Благотворната топлина от седми век (628 г.), хората са поканени да станат негови жители. Това е най-младият град в съюза. Особеното му е, че по-голямата част от него се намира в стволовете и високо в короните на дървета-гиганти. Едва след пристигането на хората са били построени няколко каменни къщи и храмове.

Около 90% от жителите са елфи. Затова градът е построен точно в техни стил – тих, прикрит, но пълен с живот. При това живот от всякакъв вид – растенията и животните тук се почитат редом с представителите на разумното общество. Градът е предпочитан от повечето човешки друиди, рейнджъри и други познавачи и изследователи на природата. Позициите на Братството са затвърдени с трите библиотеки – една под земята, една върху нея и една горе, в клоните на централното дърво.

### **Хелитион**

Построен на устието на Реката на мълниите, този град е предният пост на Източния съюз. Именно тук живеят единствените бойци на съюза – точно 600 на брой, майстори на различни оръжия, монаси на Салфейс. Екипировката им е изцяло магическа. Освен тях, сред няколко хилядното му население се срещат същества от всякакви раси, с различни професии и предпочитания.

Още от създаването си (14 века преди Войната) този град служи като крепост, пазеща от всякакви по същност и разновидност атаки (не само физически). Наричат го още „Бялата преграда”, заради цвета на стените му. Библиотеката в Хелитион е специализирана в призоваващи магии. Затова тук понякога могат да се появят създания, чието място въобще не е на земята, като джинове, ангели и демони.

## **Неутрални градове**

В Магландиум все още има три човешки града, които не са се присъединили към нито един от описаните съюзи, защото искат да

запазят неутралитета си. Първият от тези градове е важен фактор в политическата карта на континента. Освен тях, има слухове за още

един град, но информацията за него е неясна и не е сигурно, че въобще съществува.

### **Брил**

Третият по територия човешки град в Магландиум след Мелион и Мидена. Според преданията, историята му започва дванадесет века преди Войната на боговете, когато група пътници спира за почивка на малка поляна в полите на Планината на престола (понастоящем наречена „Брилска планина”). Там срещнали опърпан, спял старец, който им предложил да погостуват в колибата му. Гостуването, обаче, продължило толкова дълго, че останали да живеят там. Построили къщи и прокарали път до подножието на планината. По-късно дошли други пътници и... нататък е ясно.

Друга история, записана в книга в библиотеката на храма на Салфейс, разкрива, че преди години хората, населяващи територията на днешен Брил са били изключително буйно и необуздано племе. Биели се помежду си и живеели като зверове. Но от някъде дошъл възрастен мъдрец, който с голи ръце надвил най-силните воители на брилското племе. Те били толкова впечатлени от това, че го помолили да ги научи на неговото странно смъртоносно изкуство. Мъдрецът останал и научил хората не само на бойни техники, но да почитат живота във всичките му форми, и да търсят съвършенство във всичко, което вършат. Така се появил първия манастир на Салфейс, а постепенно около него се оформил и град Брил.

Животът в града е спокоен и тих. Управлява се от висшите свещеници на храмовете на Салфейс, Алфанна и Орим. Войската му се състои предимно от монаси на Салфейс, което е една от основните причини града да запази толкова твърди позиции. Монасите на Салфейс са най-добрите бойци из цял Магландиум, те ежедневно упражняват своите умения от ранна сутрин до късна вечер. Твърди се че никой не може да изкара извън

нерви един монах на Салфейс, но по време на битка те се бият с фанатична ярост и учудваща концентрация. Реално погледнато, Брил има една от най-силните армии на целия континент, поради способна на монасите да се справят с десетки пъти по-многоброен враг. Населението му е относително малко за неговата територия – малко над двадесет хиляди души. Над три пети от тях са човеци, а останалите от всякакви раси – елфи, джуджета, гиганти, дори група гущероиди и гоблини, приели да живеят според общите правила за града.

Макар че Брил се управлява от свещеници, те не веднъж и дважд са показвали, че не желаят присъствие на чужденци в териториите си. Няколко пъти са влизали в кратки конфликти с войски на Западния и Централния съюз, и винаги са побеждавали.

### **Високо Било**

Построен е 5 века след Войната, върху останките на отдавна разрушен и изпепелен град. Изборът на място за заселване не се оказва много удачен, защото по-късно намиращия се наблизо храм бива населен от жреците на страшната секта „Орден на Нечестивият”. Оттогава черните магове и жителите на града са в постоянен конфликт. Иначе градът е под закрилата на град Брил. Оттам внасят нужните им оръжия и инструменти, а се прехранват от собствените си ферми, разположени в подножието на Охлюва.

Градската стража се състои от силни, но глупави бойци, много от които смятат всеки непознат за член на страшната секта. Често тук се появяват бойци на Салфейс, които помагат на хората да се отърват от натрапчивите „агитатори” на Ордена. Въпреки това, тук няма храм на Салфейс, а само на бога на планината, който, подкрепян от вярата на всички жители, се е вплел в жестока схватка с натрапника Еврез-Зул.

### **Северна Звезда**

Далеч на източния бряг на езерото Сълзата на бога е издигнат град Северна Звезда. Градът се е образувал първоначално от няколко малки махали, които започнали да се развиват и разрастват от множеството хора идващи на бреговете на езерото, за да се помолят. Ежегодно Сълзата на бога е посещавана от огромни тълпи, дошли да се окъпят в свещените води на езерото. Това обаче не е единствената причина, поради която градът се е разраснал. Той е основен търговски и пътнически възел между земите на хората, градовете на гигантите и проходите през Колосът. Много корабчета и шлепове пътуват по Мъжката река, пренасяйки всевъзможни стоки и пътници. Поради доброто си разположение, пристанищата на Северна Звезда са задължителна спирка за всеки пътуващ по реката. В града има много страноприемници, които осигуряват храна, подслон и забавление. Северна Звезда има няколко големи пазара и множество различни

магазини на занаятчии и търговци. Разполага дори с банка. Гарнизона не е голям, но е достатъчен, за да защитава града при дълга обсада. Преди много време, управниците са се погрижили и са построили големи крепостни стени и противообсадни съоръжения. Все пак, градът едва ли би издържал на масивна атака от който и да е съюз, но местоположението му силно затруднява такова нападение.

### **Градът на Отшелниците**

По неутралните човешки територии има много слухове за тъй наречения „град на отшелниците”, изграден от хора, които не желаят никакви контакти с останалия човешки свят, защото не им харесва живота в сложните общества, правилата и зависимостите, които постоянно ги гонят там. Те презират суетността, алчността и сантименталността, господстващи в човешкото общество. Там няма пари, търговия, дори кръчми. Никой, обаче, не знае дали тези слухове са истина, и ако са, къде точно се намира градът на отшелниците.

## **Елфите**

*„Създадени сме първи и наше е правото над тази земя!”  
общоприето мото на тъмните елфи*

Елфите са първите разумни създания сътворени от боговете. Те се родили от самата магия на Тримата Повелители. Като първородни, те имат малко по-различно схващане за заобикалящия ги свят, което често е трудно разбираемо за останалите раси. Това води до изключителни крайности в отношението към тях. Всички са съгласни, че това са най-мъдрите и най-красиви създания в цял Магландиум, но също така мнозина ги считат за надменни и злонамерени. Второто се подхранва от враждебното отношение на тъмните елфи спрямо останалите раси.

Въпреки че се делят на светли и тъмни, всички елфи имат съвместна история и развитие, свързана с живота им в тяхната

магическа гора. Също така, те не се отличават по външност едни от други, а само по своите убеждения за света и останалите раси.

„Тъмни” се наричат онези елфи, които все още вярват, че всички останали раси, без изключение, са твърде примитивни в сравнение с тяхната и трябва да се преклонят през безспорното им право да управляват света. Те населяват по-голямата част от Вечната гора. Никое същество от друга раса не може да пристъпи в териториите им. Подобна наглост води до незабавна смърт. Принципно тъмните елфи не желаят да убиват другите раси, но мисълта да се приравнят с тях е ерес. Според тях, най-лесния начин да решат един проблем е да премахнат източника му.



Тъмните елфи имат няколко селища, но досега никой представител на друга раса не е открил къде точно се намират. Скрити са перфектно и са защитени с магии. В тях те се занимават с привидно мирни дела като яздене на вихрогони (митичните елфически коне, които почти никой не е виждал извън пределите на Вечната гора) и посвещаване на младите в непоклатимата философия, че елфите са богоизбраните и стоят над всички. Сред най-добрите им умения са стрелбата с лък, промъкването и прикриването от всякакви вражески сетива, както и измислянето и прилагането на магии (или по-скоро разкриване на старите знания).

Светлите елфи се отличават от гореспоменатите представители на расата по своето отношение най-вече към хората. Те са разбрали, че човешката раса, въпреки

множеството си несъвършенства, притежава сила, не по-малка от тяхната. Това ги е подтикнало да отхвърлят надменността и да потърсят съдействието на хората. Така се зараждат някои от най-могъщите съглашения в Магландиум. Стремешът на светлите елфи към създаването на повече контакти е внесъл малки разлики в живота им. Всеки светъл елф владее перфектно човешкия език. Опитни оратори, с вродени магнетични способности, те лесно могат да убедят околните в правотата си (стига да не спорят с тъмните си колеги).

Други сведения за елфите не биха били известни, ако не беше книгата на един смел приключенец. Благодарение на неговите разкази хората могат да научат нещо повече за тази древна и загадъчна раса. Това е основният източник, от който черпим настоящите сведения.

### ***Из "Животът ми сред Елфите"***

***от Калин, син на Галин от семейство Еландрел, рода Салион***

Дълбоките, зелени гори са дом на най-древните и мъдри същества в Титания – елфите. Всъщност, те обитават само една гора, която съществува от време, което дори те не помнят, време, когато богове са се раждали и загивали. Елфите наричат земите си „Вечната гора”, но хората я наричат още и „Елфическата гора”, заради нейните обитатели. Светът на прекрасните елфи е мистичен и странен, неговата красота е неописуема. Аз сам със собствените си очи съм видял този свят и не вярвам, че другаде има толкова прекрасно място. Да, аз съм живял сред елфите дълги години. Но как, ще ме попитате? Елфите не допускат представители на друга раса в земите си. Това наистина е така, но съдбата ми бе отредила странен и тежък живот.

Моята история започва през едно прекрасно утро. Млад елф се разхождал из Вечната гора, със своя вечен спътник и приятел – вълкът Линунал. Внезапно животното подхванало странна следа, която ги отвела извън гората, до самата Река на

мълниите. На нейния бряг елфа открил малка кошница с човешко бебе. Подобно на всичките си събратя, той бил с добро сърце и високо ценял живота. Затова взел бебето със себе си и го занесъл на своите мъдри родители. Те не могли да си обяснят как кошница с малкото бебе би могла да оцелее в Реката на мълниите и може би именно поради това след дълги спорове решили да приемат човешкото дете в своето семейство, вместо да го занесат до най-близкия човешки град. Така аз, човек с неизвестен произход, бях отгледан от елфи и се превърнах в това, което съм днес – Калин, син на Галин от семейство Еландрел. Живях над 20 години във Вечната гора, но след една зловеща случка бях обявен за изменник и враг на елфите от тъмните побратими на моя род и ми се наложи да избирам между бягство и смърт. Странствах години наред из Магландиум и видях много неща, но най-прекрасното място, на което някога съм бил и което винаги ще остане запечатано в моите спомени, е Вечната гора.

Една черта в хората, която намирам за странна, е начина по който превръщат малки неверни слухове в митове и легенди. В моите пътувания съм преброял почти всички човешки земи и градове. Навсякъде чувах все по-странни и странни истории за елфите. Някои човеци ги представяха като гиганти, носещи златни доспехи и мечове, а други описваха малки феи, които крият торби със злато в своите домове в дърветата. Чувал съм дори истории за зли, невидими елфи, които

крадат кесиите на хората и пръскат в очите им прах, за да забравят. Да, за съжаление голяма част от хората са необразовани и наивни и често не биха разпознали елфа, дори да е застанал до тях – дотолкова са заслепени от собствените си изкривени представи.

Затова реших да опиша живота ми с елфите, та да могат хората да получат знания и надявам се, завинаги да забравят заблудите. И така, разказите ми започват с...

## **История**

Трудно е да се разкаже историята на раса, преживяла толкова много хилядолетия. Затова ще разкажа само онова, което мисля за най-важно, а именно – легендата за сътворението на елфите, тъй като за нея се разказват какви ли не погрешни истории:

Преди много време, когато Създателят пунал семената на живота върху Титания, няколко частици жива енергия се смесили с магията и от тях се отделили безброй пръски животворна сила. Така се появили създания с различни магически способности. Много от частиците се обединили и образували три големи потока от енергия. От тях се родили три бога, наречени Трите Повелителя. Пръв на белия свят се явил Повелителя на гората. На мястото на земята, където той се родил, мигновено израсло огромно дърво. Новороденият бог не приличал на другите новосъздадени богове, магията го била променила. Той не живеел на едно място във времето и пространството, а както на няколко едновременно, така и в никое. Той се събудил и сътворил огромна гора, но и тя била променена от магията. Странни растения избуяли, а мистична енергия струяла от дърветата.

Втора се родила Повелителката на животните. Тя, също като брат си, била различна от останалите богове. Тя прогледнала и видяла гората, усмихнала се и създала безчет животни, различни по големина

и форма, и пунала ги да живеят в безкрайната гора.

Последен на света се появил Повелителя на Магията. Той бил най-млад, но най-мъдър от тримата. Огледал се, погледнал животинките, зарадвал се и покрил гората с хармония и мир. Но решил, че е нужно още нещо и се захванал на работа с брата и сестра си.

Сътворили тримата странни същества. От Повелителя на гората те получили дълголетие и здраве. Повелителката на живота ги дарила с красота и грациозност, както и с духа на живота. Последен, Повелителят на Магията втъкал в съществата вълшебството и им дал разум и мъдрост. Нарекли своето творение „елф” и го пунали да живее в гората, в мир и разбирателство с животните.

Другите богове ахнали, като видели странните създания. Възхитени и обзети от ярост и ревност, те отишли да търсят тримата Повелители. Намерили ги, но не могли нито да ги накарат да създадат други създания за боговете, нито могли да ги унищожат с гнева си. Затова се споразумели тримата да покажат на другите как да сътворят свои същества, с обещанието те да не вредят на гората и елфите и да не получат тяхната магия.

Всичко вървяло добре, но някои богове не спазили обещанията си и настроили своите създания срещу елфите. Затова Тримата повелители дали нови сили на гората да се защитава от врагове, а елфите възнаградили с

безсмъртие дори след смъртта. Така, след края на земния си живот, елфите се пренасят в света на своите създатели. След като се погрижили за чедата си, Повелителите, отвратени от лошото отношение на останалите богове, се оттеглили в своите безкрайни поля на спокойствието – там където отиват елфите след смъртта си, за да застанат рамо до рамо със своите създатели.

Елфите, бидейки благородни създания, уважават и останалите богове, въпреки тяхната нелоялност към Повелителите, но се прекланят истински само на тримата си

създатели.

В своята история елфите са водели много войни, но всички са били справедливи и само, за да защитят домовете си. Взели са участие и в конфликтите на боговете, наклоняйки везните в полза на страната на която са воювали самите те. Тяхната сила като бойци често се подценява, поради крехкия им вид, а поради завистта на другите раси за тяхното съвършенство, истината за всички участия на елфите във войните се изопачава, а делата им се почернят. Но сега няма да пиша за това.

### **Расови особености**

Елфите са дарени с неземна красота и те го знаят. Това е една от причините да се мислят за по-висши създания от другите разумни раси. Все пак, малко хора биха оспорили физическата красота и грациозност на един елф.

Външността на елфите не е много по-различна от тази на хората, тъй като човешките са създадени по тяхно подобие. Все пак има някои съществени разлики. Телата им са по-дребни, а мускулите им не са силно развити и не са големи, за да не им пречат в грациозните движения. Единствено опитните воители, рейнджърите и малцина други имат по-внушително телосложение, което въпреки всичко си остава красиво и изящно.

На височина елфите са около половин до една глава по-ниски от хората. Представено в човешки мерни единици, това означава между около разкрач и четири юмрука до разкрач и седем юмрука височина. Жените обикновено са с половин до един юмрук по-ниски от мъжете. Макар и рядко, се срещат елфи, чийто ръст достига повече, но останалите ги гледат с недоверие, сякаш са „нечисти” (което в повечето случаи се оказва вярно). Елфите имат ниско тегло, което отговаря на перфектната им фигура. Тялото им винаги е стройно и леко. Елфите не надминават петдесет и пет камъка. Мъжете

обикновено тежат между тридесет и пет и четирийсет, а жените са дори по-леки. Тези характеристики, обаче, не са достатъчни, за да се различи един елф от човек, особено ако се движи в група от своите побратими. Загърнати в своите зелени плащове, елфите приличат на ниски хора и рядко изпъкват в тълпата на човешките градове и пътища.

Лицето на елфа е много специфично и почти не се променя през неговия живот. То е по-малко, почти кръгло и сякаш е обтегнато назад. Погледната в профил, главата изглежда леко издължена, сравнено с човешката. Брадичката е подчертана, но не е издадена напред. Устните са тънки, а носовете – малки и изящно оформени. Очите са леко дръпнати назад и имат типична вретеновидна форма. Ирисите им са сини или зелени на цвят, като тоновете варират от много светли до искрящи. Косите на елфите са прави, руси или бледо кафяви. Рядко се подстригват. Държат косите си дълги до раменете, често вързани в причудливи прически, така че да не им пречат с дължината си, която отпусната би паднала и под кръста им. Жените обичат да променят прическата си по-често от мъжете, използвайки различни билки и понякога временно сменят цветовете им. Веждите са тънки, следват формата на очите и винаги са в еднакъв цвят с косата. Освен косата и

веждите, елфите нямат друго окосмяване по лицето или тялото си. Кожата им е светла и изключително чиста, лишена от бръчки или други дефекти.

Най-лесно различимата външна черта на елфите са техните уши. Описват ги като листовидни, вероятно защото това е най-простото и лесно възприемане на формата им. Наистина, ушите са продълговати и леко заострени нагоре в своя край. Противно на човешките митове, ушите им са прибрани към главата и не стърчат встрани, като тези на някои животни. Когато им се налага, елфите могат лесно да ги прикрият, пускайки косата си върху тях.

Елфите са грациозни същества, тяхната походка е плавна и естествена. Движенията им са бързи и сръчни, а скоростта им е впечатляваща. Обръщайки внимание на тази подробност, тренираното око може лесно да различи елф от човек. Както казах, елфите нямат силно развити мускули, почти всяка друга раса ги надминава по физическа сила и издръжливост. Това, което елфите ценят най-много е сръчността и точността на движенията. Ловкостта им е отлична, а прецизността и скоростта – ненадминати. Те много ценят разума и логиката и имат силно развит интелект. Точно интелекта и физическата красота са най-голямата гордост на елфите и основните причини за тяхната привидна надменност и арогантност към другите раси, които те считат за по-нисши. Поради високата си ловкост, те са добри ездаци, плувци и катерачи.

Магията е вътъкана в елфите, благодарение на нея тяхната красота е неувяхваща. Животът им е дълъг, но не безкраен, както твърдят други източници. Когато елфите се родят, бебетата им изглеждат като човешките, но с типичните за елф уши. До пет годишна възраст се развиват със същите темпове като хората, чак след това

телата им забавят своя растеж.

Интелектуалното им развитие е по-бързо. Елфите се научават да говорят не по-късно от края на втората години след раждането си, а на пет години започват своето начално обучение. На двадесет и пет години елфите изглеждат като малки, тринайсет годишни човешки деца, но типичните им черти са напълно оформени. Постепенно, до навършването на тридесет и пет години, елфа расте, достигайки своята зрялост. Тогава външността му е напълно оформена и остава такава до дълбока старост. Именно през този период елфите достигат своята полова зрялост, но рядко създават поколение преди да навършат поне петдесет години, тъй като трябва с мъдрост да подберат своя партньор и момента, в който да създадат потомство. Повечето елфи живеят по няколко десетки години. Почти винаги надхвърлят четиристотин, а се твърди, че все още има елфи, помнещи Войната. Елфическата смърт е различна от тази на другите раси. Описват я като преминаване в по-висша форма на живот. Обикновено казват че елфа е „продължил своя път”, а не е умрял. Докато тялото наистина престава да съществува, духа на елфа се пренася в друго измерение, което те наричат „свещената (благословената) земя”. Елфите запазват своя разум и спомени след смъртта, което фактически ги прави безсмъртни, а техните друиди и магьосници могат да разговарят с прародителите.

Цената, която са платили за това, също е голяма. Една майка рядко има повече от две деца за всичките си векове живот. Изключителна рядкост е да получи шанс за трето дете. Това се дължи на особеността на елфаните, които, за да имат деца, се лишават от част от енергията на живота и раждането на трето дете би ги убило. Затова и населението в гората не е голямо.

## **Типични и нетипични умения**

Елфите са известни като отлични стрелци и майстори на магическите изкуства. Това е така, но те имат и много други умения. Те са добри воители, най-вече поради дългия им опит и неповторимата точност и бързина. Пътят на природата е основен – друидите и рейнджърите сред елфите са много на брой.

Музиката вдъхновява елфите и те я обожават, затова музикалните им умения са изключителни. Гласовете на певците са прекрасни, а песните им – омайващи. Най-често свирят на струни инструменти – предпочитат лирата и вихуелата. Музиката е разнообразна, но преобладават бавните и тихи балади. Музикалните инструменти са предимно акомпанимент към красивия глас на певеца. Темите на песните са различни, свързани с живота на елфите, с гората и природата.

Най-странното умение на елфите, което никоя друга раса не притежава е способността да прехвърлят жизнена енергия от едно живо същество към себе си и обратно. Това става чрез докосване, но другото същество не трябва да се противопоставя на този акт. Това изключва възможността умението да се ползва срещу противник. Чувал съм легенди, че човешките магьосници са се опитали да придобият умението, но това ги довело само до собствената им смърт.

Елфите могат да се промъкват безгрешно. Затова често ренегатите, напуснали Вечната гора стават отлични крадци и наемни убийци. Кое то за мен е доста странно, защото разбирането им за света поставя живота над всичко. Вероятно липсата на парични единици в гората е причината тези умения да не привличат вниманието на повечето елфи, но излизайки сред хората, те променят своята ценностна система и вече не споделят веруюто на Вечната гора. Колкото и да съм се опитвал да проникна в същината на този процес, досега

не съм успял, но може би някой ден ще получа нужното ми просветление.

Сред елфите рядко ще срещнете алхимици, изобретатели или ковачи. Една от причините е ограниченото количество на нужните за тези занаяти материали във Вечната гора. От друга страна, елфите винаги са предпочитали магията пред механичните чудеса. Това не означава че елфите нямат добри ковачи или алхимици. Напротив, имат много добри, но те са малко. Чиракуването за такива професии отнема дълго време и докато един елф достигне титлата „майстор”, ще е минала почти четвърт от живота му. Въпреки това, ковачите им правят изключително добри брони и оръжия, които са леки и не ограничават движенията и в същото време предлагат отлична защита. Елфите се славят и с изключителните си занаятчийски, предимно майстори на бижута и стъклени съдове. Макар да разполагат с малко ценни метали и камъни, направата на бижута се е превърнала в традиция. Колкото до стъклените съдове, елфите отдавна знаят много тайни в тази област, включително как да правят различни цветове, огледала и увеличителни стъкла. Това са стоки, които светлите елфи често разменят за метали.

Като споменах метали, не бива да пропускам техния магически метал – митрил. Това е странен материал, с невероятна здравина и магически свойства, поради което обработката му изисква вещина в мистичните изкуства. За престоия си във Вечната гора не можах да разбера как точно се сдобиваха с този метал моите любезни домакини, но пък и до днес притежавам безценния подарък от моя баща – митрилен кинжал. Това оръжие има неподозирани качества и в някои ситуации е много по-полезно от меча, брадвата или лъка.

## **Характер**

Хората и почти всички други раси смятат елфите за надменни, студени и заядливи. Но същинският им характер е много по-различен. Елфите са добри и мирни създания, винаги любезни и весели, със силно развито чувство за чест и задължение. Те са любознателни и любопитни, винаги търсят начин да се доберат до нови знания. Помагат на събратята си, но много причини са ги накарали да се затворят към другите раси.

Най-добре е първоначално да опиша отношенията на елфите помежду им. Любезността и честността са водещи, а ако има вражди и конфликти, те никога не водят до силен гняв. Открита свада не съм видял никога за всичките години от престоя си сред тях. Елфите имат благ характер и според мен това не би могло да бъде променено. Скъперничеството, злобата, суетнята и другите хорски пороци не са познати във Вечната гора, затова елфите са уравновесени и спокойни, а когато са ядосани успяват много бързо да уталожат гнева си. Има безброй различни характери при елфите, но съм забелязал, че повечето млади са винаги весели и с усмивка на лицето, едвам сдържат чувствата си. Възрастните елфи, от друга страна, следват разума и логиката, не показват какво чувстват, но са откровени и честни. Единствено логиката определя постъпките им. Само когато използват уменията си, те разчитат на своя усет и природа. Още от малки, те са строго обучавани в такъв дух.

Ранното обучение е допринесло за една обща черта на цялата елфическа раса – отличните маниери. Те говорят винаги учтиво и спокойно, никога не си позволяват да се заяждат един с друг. Начинът на говорене е много поетичен и благозвучен, почти като песен. Ругаенето не е присъщо и в езика им няма ругатни, макар напусналите Вечната гора понякога да ползват човешки такива. Вместо тях се използват остроумни, саркастични и иронични изрази, изразяващи яд или

недоволство. Човешката аристокрация е изкопирала този начин на поведение, но грешно разбран и силно изопачен и опошлен. Само към другите раси маниерите на елфите се изменят. Начина на изказване остава, но учтивостта напълно изчезва, заменена от маска на студено безразличие.

Не знам дали вследствие на маниерите и обучението, големите им интелектуални способности или природен дар, но всички елфи имат още една типична черта в характера си. За тях материалното не е толкова важно, колкото духовното. Събирането на предмети, придобиването на земя и трупането на богатство не е основна цел в живота им. Това дори не е никаква цел за тях, с много малки изключения. Елфите се стремят към вътрешен духовен мир, което, честно казано, е рядко срещано при другите раси. Аз смятам, че точно от това идва култът към мъдростта, разума и логиката. Това е причината елфите толкова много да обичат реда и хармонията и винаги да се опитват да ги постигнат.

След достигане на зрялост, елфите получават пълна свобода. В последните няколко столетия по-възрастните дори окуражават младите да излязат от Вечната гора и да обиколят свободно, за да задоволят любопитството и жаждата си за знание. Разбира се, това не се отнася за родовете на Тъмните елфи, които са за пълно изолиране от „покварата” на останалия свят и доколкото могат, се противопоставят на тази тенденция. Всички, тръгнали да приключенстват, рано или късно се завръщат в своя дом и почти никога не се установяват да живеят другаде. Просто след време носталгията обзема елфа с такава сила, че той не може да ѝ се противопостави. Самият аз, макар да нося човешка кръв във вените си, често съм усещал това чувство и мъката, която носи то е непоносима. Ала рискувам твърде много, ако се завърна.

Повечето от вас едва ли ми вярват – „не, не може да е така, елфите са арогантни и зли”.

Това не е вярно. Според мен, поведението им към другите е причинено от страх. Те не са продукт от самочувствието на елфите. Няколко пъти повторих, че елфите се смятат за защитници на Вечната гора, а другите раси неведнъж са се опитвали да навлязат там, изсичайки дърветата и ловувайки създанията. Това много ядосва елфите. Как бихте се

почувствали вие, ако някой дойде в дома ви и започне да го руши? И тъй като елфите са обвързани с гората, те усещат болката на всяко отсечено дърво и страданията на всяко убито животно. Така се е изградило отношението им към останалите раси. Всеки представител на тъмните елфи би убил натрапника без никакво предупреждение.

## **Вечната гора**

Вечната Гора е обитавана от множество същества. За елфите, тя е единствения дом, който познават. Живели са в него стотици поколения наред и ще продължават да живеят там до края на дните. Те се грижат за гората и я защитават ревностно, когато е застрашена. Гората също се грижи за елфите, дава им подслон, храна, лекарства и други неща, без които животът е много по-труден.

Елфите вярват, че Вечната гора, подобно на тях, е създадена от самата магия. Те не приемат гората по същия начин, по който хората приемат своите домове. Елфическият народ е обвързан с гората и другите нейни обитатели, те са едно цяло с природата. Не знам и не мога да твърдя, че гората е създадена от самата магия, но мога да кажа че тя наистина е вълшебна, магията е във всяко растение и животно. Всеки, който е имал щастието да я зърне даже за миг, ще потвърди думите ми.

Гората се простира на повече земя, отколкото човек може да преброди за цяла година. Гледайки от високите северни планини, Вечната гора изглежда безкрайна, скривайки се далеч зад хоризонта. Короните на дърветата образуват едно огромно зелено море, ветровете поклащат леко клоните и разнасят листата и ароматите на всевъзможни растения по цялата земя. Малките поляни и равнини изглеждат като острови, обгърнати от безкрайната зелена шир, която Светилото облива с животворна светлина.

Релефът на гората е разнообразен, като на юг е предимно равнинен, а на север става

все по-висок и хълмист. Гората стига до Колосът и се качва по склоновете му, а на североизток дори прехвърля част от планината и стига до Пустошта и бреговете на океана. Точно там тъмните елфи водят непрестанни битки с варварските племена. Затова северните граници на гората са обсипани с много военни постове, села и градове.

Кристалните води на величествената река Лия разцепват огромната зелена площ на две. Ако погледът проследи течението на реката, извираща от северните планини, ще забележи Лунното Езеро, чиято повърхност отразява както лъчите на Светилото през деня, така и лунната светлина през нощта. Разположено почти в центъра на гората, то прилича на огромен златен диск, озаряващ всичко наоколо.

## **Растения**

Отдалеч Вечната гора изглежда като всяка друга гора в Магландиум – дървета, всякакви по големина и вид, храсти, треви и билки, всевъзможни горски животни и нищо по-особено. Но ако някой пътешественик реши да продължи и да навлезе малко по-навътре, след няма и стотина крачки, ще се озове пред необикновена картина. Постепенно горските растения биват заместени от огромни, вековни дървета, чиито стволове са по-широки от една дузина човешки крачки. Короните на тези дървета се сплитат в огромен зелен покрив, високо над земята. Този покрив скрива небето почти изцяло и не пропуска дори тънки лъчи светлина. Но мракът не цари във Вечната гора.

Самите дървета излъчват странна синьо-зеленикава светлина. Ако пътешественика се вгледа по-внимателно, ще забележи че не дърветата, а странният мъх по стволите им излъчва тази светлина. Елфите твърдят, че дърветата са свързани помежду си не само в небето, където короните им се преплитат, а и под земята, където корените им са едно цяло.

Гигантските дървета не са единственото чудо във Вечната гора. Там може да се намери почти всяко диво растение, познато в Магландиум, а може би и в цяла Титания (ако слуховете за други земи оттатък предела на океана са верни). Дърветата са много разнообразни. Има най-много широколистни, но и много иглолистни, срещат се палми, както и много дървесни видове, непознати на хората. Част от тревите, билките и другите зеленини също не виреят никъде другаде. Само елфите и някои избраници сред хората знаят за тези растения. Те се ползват за храна, лекарства, подправки и много други цели.

Елфите не обработват земите и смятат че това наранява природата. Затова във Вечната гора няма растения, подобни на обработваемите култури на хората. Само гроздето прави изключение. Когато светлите елфи започнали своите добросъседски контакти с хората, единственото човешко творение, което ги впечатлило, било виното. Няколко елфически магьосника се събрали и направили специален сорт грозде, чиито лозя се оплитат около дърветата, пълзейки нагоре към Светилото. Когато пробият зеления покрив на гората, лозята се увиват на спирала. Така гроздето получава достатъчно светлина и от него се прави най-доброто вино в цял Магландиум.

Важно дърво за елфите е Пазилея, тъй като листата му се ползват за погребален покрив на загиналите в битка. Телата им се увиват в огромните листа, подобно на пъшкули и се изгарят на клада.

Всяко дърво, храст или друго растение във Вечната гора притежава свое собствено

божество, което бди над него. Елфите наричат тези създания „горски духове”. Те могат да бъдат видени денем и нощем. Рядко решават да се покажат на чуждоземци и хората не вярват на тези разкази. Смята се, че горските духове могат да променят външния си вид, но най-често изглеждат като малки светло-сиви или светло-зелени гущерчета, не повече от една педя дълги. Те са изключително бързи и ловки и имат големи магически способности. Друидите могат да говорят с тях и се осланят на помощта им.

### **Животни**

Гората е дом на много видове животни. Докато в покрайнините ѝ се срещат предимно типичните горски живинки – зайци, мечки, вълци, сърни, елени и така нататък, вътрешността ѝ е обитавана от много по-голямо разнообразие животински видове. Магията на гората ги е променила. Повечето са по-големи, по-силни и по-бързи от своите събратя. Някои са опасни хищници – пантери, лъвовете, росомахи и други. Даже най-опитния ловец ще се окаже в опасност, ако реши да ловува във Вечната гора. Разбира се, има и много тревопасни животни – разнообразни видове гризачи, чифтокопитни и други. Много елфи са си поставили за цел да опишат всички животни в гората и още продължават да търсят нови видове.

Едно от най-странните създания е дървесният дявол. Вместо козина, той има обвивка, наподобяваща кората на дърво. Тази „кора” е по-здрава от камък може да променя цвета си, за да наподобява различните дървета. Дървесният дявол е много пъргаво същество и се катери по-добре дори от гризачите. Почти никога не слиза от дърветата. Най-чудното е, че има силно развити умствени способности, може да говори с елфите, а се смята, че притежава и слаби телепатични умения. Обикновено не могат да се видят повече от два дървесни дявола на едно място, но се знае, че имат развито



общество и в една колония живеят няколко стотици такива животни. Много ловци (хора, разбира се) са се опитвали да хванат дървесен дявол, но безуспешно. Той притежава огромна сила и изключително остри нокти. Храни се с малки насекоми и плодове. Използва предните си крайници както ръце, с които хваща храната. Някои елфи смятат, че дървесния дявол е друга форма която дървесните духове приемат, но никой не е успял да докаже това.

Вечната гора има много други обитатели, повечето от тях странни и непознати за хората. Всички животни живеят свободни и в пълна хармония с гората и елфите. Не мисля, че е удачно сега да ги описвам, защото би отнело много място и време, а има други неща, за които да разказвам.

### **Местности**

Вечната гора е разделена на много местности, предимно от реките, минаващи през нея. Повечето от тези местности са еднообразни и човек трудно би могъл да ги разграничи. Единствено на север, където гората покрива част от планинските склонове, картината става малко по-разнообразна.

Шест големи реки извираят от Колосът и слизат от планината, пресичайки Вечната гора. Те са: Лема, Неделорн, Лия, Белегорн, Тулинд и Геледрил. Не се чудете на странните имена, елфите винаги ги кръщават на божеството, което ги обитава.

Река Лия е най-голямата и най-пълноводната от всичките. В близост до град Ирдел, река Неделорн се влива в нея. Точно в средата на гората се намира Лунното Езеро. Лия минава през него, а малко след езерото от нея се отделя река Сирамион, от която пък подолу потегля Тирфин. А Лия продължава на югоизток, излиза от Вечната гора, минава през магическия град Ал-Тирим-Оминор и се влива в океана. Именно Лия разделя териториите на тъмните и светлите елфи.

Река Лема е втората по големина. Тя тече само в една посока – на юг. От нея се отделя

река Динриел, която пълни езерото Ендир. Малко преди да излезе от гората, Лема образува езеро Хелегот, а после се влива в Реката на мълниците.

Реките Белегорн, Тулинд и Геледрил са свързани помежду си и обикалят земите на тъмните елфи. Близко до градовете Метхес и Елимион, трите реки се събират в едно и се вливат в океана.

Лунното езеро е най-голямото в Магландиум, а неговата форма е перфектен кръг. Никой не знае как се е появило или кой го е създал. Другите две големи езера са Ендир и Хелегот.

### **Климат**

Вечната гора е винаги зелена, може би поради това е получила и името си. През повечето време въздухът е свеж и хладен, ветровете са слаби, приятни и носят мириса на хиляди растения. Дъждовете са обилни, продължителни и непостоянни. През зимните месеци се изливат по-често и траят дни наред. Тогава има силни ветрове. Част от животните спят зимен сън, някои растения не дават плодове, ала прехраната не е проблем. По това време повечето реки преливат.

Пролетта е един от най-приятните сезони, тогава всичко разцъфва. Порасват нови растения, раждат се много животни, а онези, които са спали цяла зима, се събуждат. Има изобилие от храна. Валежите са чести, но не продължителни. Реките се връщат в нормалните си корита.

Лятото е приятно и хладно. Растежа на растенията продължава, много от тях започват да дават плодове. Гората е пълна с малки животни, отглеждани от техните родители. Валежите спират, а ветровете са слаби.

Последните три месеца от годината са есенните. Растенията започват да хвърлят семена, а тези от животните, които изпадат в летаргичен сън през зимата, се подготвят за него. Дъждовете зачестяват, ветровете се усилват. Отново застудява. Растенията не

пожълтяват и листата им не падат, за разлика от растенията в другите гори през този сезон.

Да, наистина Вечната гора е прекрасна и магическа, но за съжаление малко хора успяват да я видят. Единствено елфите се движат необезпокоявани през нея. Когато някой друг се опита да навлезе навътре, самата гора го спира. Ако съществото е добро, то просто ще заспи и ще се събуди на някоя поляна, далеч от гората. Но ако навреди на гората, всички същества ще се обърнат срещу

него. Мистични мъгли ще го накарат да заспи вечен сън, а самите дървета ще обгърнат с корени тялото му и ще го погребат дълбоко под земята. Елфите приемат себе си като пазители на гората и не допускат почти никого до нея. Друидите и магьосниците се грижат за растенията и животните, докато рейнджърите внимават никой да не притеснява Вечната гора. Човек няма да направи и десет стъпки преди да се окаже заобиколен от дузина елфи, дошли сякаш от нищото, насочили лъковете си към него.

### **Животът на Елфите**

Обществото на елфите е построено върху разбирателство, хармония и антични традиции. Разделени са на три касти – елинеи, еландари и елинити. Елинеите са най-ниската, но най-многобройната каста. Тя обхваща всички работници, берачи, занаятчии и строители. Елинеите са основата на обществото, фондацията, на която то се гради. Те се грижат за всички нужди на общността и набавят всичко необходимо, за да протича живота във Вечната гора нормално. Еландарите са бойци, те бранят Вечната гора от нейните врагове и се грижат за сигурността на елфическото общество, дори с цената на живота си ако трябва. Елинитите са най-висшата и най-малобройната каста. Всички управници, учители и политици са нейни представители. Те се грижат всичко във Вечната гора да протича по план. Елинитите ръководят елфическото общество и вземат всички важни решения. Реално те управляват елфическата държава.

Всеки елф принадлежи на една от трите касти и не може да промени това по никакъв начин. Въпреки, че елинитите са най-висшата класа, те разбират и оценяват ролята и значението на елинеите и еландарите. От своя страна останалите две касти се доверяват и вслушват в мъдростта на елинитите. За разлика от човешкото общество, където аристокрацията и висшата класа не зачитат,

презират или поне напълно пренебрегват по-низшестоящите от тях, елфите напълно разбират, че силата им е в сплотеността и признанието на ролята на всеки елф в общото цяло. Затова и омразата, непоносимостта и презрението са чужди за повечето елфи.

Интересен аспект на елфическото общество и култура е идеята за равноправие между мъжете и жените. Елфите считат мъжете и жените за равни, но знаят, че в някои случаи дадена работа ще бъде свършена по-добре от мъж, отколкото от жена и обратното. Това е рядко срещано разбиране в различните култури на Магландиум.

Друг основен фактор за позицията на един елф в обществото е неговата възраст. До 35 годишна възраст елфите нямат никакви права. Ненавършили 35 лета почти нямат право на мнение и изпълняват всичко, което им се каже от по-възрастните. Елфите над 35 години имат пълна свобода, но отново изпълняват нарежданията на старите по свое вътрешно убеждение. Много от тях излизат от гората и обикалят надлъж и шир из Магландиум. Елфите на средна възраст (150-300 годишни) са основата на обществото. Те са вече утвърдени майстори в занаята си и тяхното мнение има висок стойност. Те изпълняват решенията на по-възрастните и заемат места като техни съветници и помощници. Най-възрастните елфи се считат

за най-мъдри и затова са с най-голяма власт. Те съветват по-младите и помагат за управляването на семейството или рода. Вършат малко физическа работа, но за сметка на това ръководят повечето дейности и изграждат планове на работа.

Принадлежността към дадена каста на един елф се определя малко преди той да навърши 35 години и да получи право на мнение. Тогава се взимат предвид различните умения и способности, които елфът е развил и талантите, които той притежава. Според тях се определя към коя каста ще бъде приобщен, като крайното решение се съгласува между главата на семейството и представител на съответната каста (случва се да е един и същи елф).

Класовото разделение е факт и в структурата на всички елфически организации, като „Братството на Лилавия Пламък” и „Пазителите на Гората”. Да вземем например друидите. Друидите елинеи се грижат за животните и за израстването на растенията, както и за изграждането и поддръжката на причудливите елфически домове, високо в дърветата. Друидите еландари използват уменията си за да защитават Вечната гора и нейните обитатели от враговете. Друидите елинити от своя страна се грижат за хармонията в гората и в друидското общество. Те обучават младите друиди и ръководят работата на останалите.

Обучението и грижите за децата е важна част от живота на елфите. То включва различни дейности, като на всяко дете се обръща специално внимание и се въвежда в професията, която му пасва най-добре. Това включва както обикновените занаяти, така и воинското майсторство, магьосничество, пеене и свирене, и много други. Възрастните елфи се стараят да предадат на младежите колкото се може повече знания. Заради това те са доста по-добре обучени, образовани и възпитани от другите раси.

### **Обикновеният ден на елфите**

През ранните часове на деня, децата и младите събират храна, жените шият, свирят и пеят или вършат домашна работа, а мъжете ловуват. Елфите гледат на лова по-различно и често го правят само за упражнение, без да убиват животни. Преди обяд децата се обучават, жените готвят, а мъжете се занимават с обработване на хванатото по време на лова. Ако няма плячка, тогава тренират. След обяда децата продължават обучението си, а жените и мъжете се занимават със занаята си или другите задължения. Възрастните елфи съзерцават гората, медитират, изучават мистичните изкуства, опитвайки се да възкресят загубеното от преди Войната или обикалят и наблюдават работата, съветват и дават нареждания, за да може всичко да протича както му е реда. Това продължава до вечерта. По време на последното ядене (което може да продължи дълго) и след него всички се събират, за да пеят и танцуват в мистичната светлина на гората. Младите елфи, ухажват елфаните, а по-зрелите ги подкачат с шеги и остроумни забележки. Всички се радват на отлично настроение. Звукът от веселбата често отеква надалеч и дори може да се чуе извън пределите на гората, ако селището е близо до покрайнините ѝ.

Това е един типичен ден за елфите от Вечната гора и се е превърнал в строго спазвана традиция.

### **Облекло**

Дрехите, които елфите носят, са много красиви и отлично изработени. Те са широки и свободни, изтъкани от меки, тънки материи. Правят се предимно от лен, коноп и малко храстовидно растение, наподобяващо памука. Платовете, направени от него, са по-леки и топли. Елфите ги оцветяват с помощта различни растения, повечето от които се срещат само във Вечната гора. Понякога ползват дребни магии и заклинания, които

карат цветовете да се променят и преливат един в друг. Елфите не ползват вълна, тъй като не отглеждат домашни животни, а нито едно от животните в гората няма подобна козина. Правят кожени дрехи, макар да ловуват рядко. Кожата се ползва предимно за обувки и брони. Понякога носят мокасини, направени от плат. Нормалното облекло на мъжете включва свободни едноцветни панталони, с по-широки крачоли в края. Носят ризи и туники в същите цветове. Задължително е зеленото наметало с дълбока качулка и хубаво изработена закопчалка, която символизира рода на елфа. Жените носят многоцветни и разнообразни рокли от тънък плат, ходят с кожени или платнени сандали и същите зелени плащове като мъжете. Имат и по-дебели дрехи с опростена кройка. Често се окичват с бижута от сребро и злато.

Празничните дрехи на елфите са различни. Туниките и панталоните на мъжете са двуцветни и прекрасно избродирани, с всевъзможни шарки, описващи цели картини върху плата. Жените носят рокли, направени от множество разноцветни платове, зашити по такъв начин, че цветовете да се преливат от един в друг и при всяко движение се пренареждат в нова експлозия от пъстри шарки. Добре си спомням първия фестивал по случай празника на Лия – богинята на реката, на който бях заведен от елфическите ми родители. Гледката бе неописуема. От дърветата земята изглежда като калейдоскоп – цветовете на елфическите дрехи описват картини, които спират дъха и карат очите да заплачат.

Елфите никога не носят типичните си дрехи извън Вечната гора. Когато някой реши да обикаля света, взима със себе си само зеления плащ. Дрехите, които носи извън гората са прости, направени от дебели, меки платове. Обличат кожени или метални ризници, които са добре прикрити под върхните им дрехи.

## **Храна**

Елфите не обработват земи или градини. Те набавят храната си от диви растения, които гората им предлага. Зеленчуците и плодовете са основната част от ястията. Плодовете се ядат сурови, а зеленчуците се приготвят по различен начин и се подправят с други растения и билки.

Елфите ядат ябълки, круши, малини, къпини и ягоди. Срещат се различни сортове праскови и кайсии, както и малки пъпеши, а любимите плодове на горските обитатели са дюлите, заради тръпчивия им вкус. Едни от най-интересните плодове във Вечната гора са мангостина и помела. Тяхната кора се бели, а плода вътре е прозрачен или бледо жълт. От смокините и шипките се правят конфитюри, а изсушените плодове се поднасят като десерт или ястие към виното.

Вечната гора е единственото място в Магландиум където се срещат диви зеленчуци. Те са рядкост и се ползват за гарнитура. Елфите поставят дивите картофи и моркови в различни супи, а чушките и краставиците нарязват за салата. Супата от леща се приготвя с много подправки. Гората предлага голям избор от подправки, много от които не се срещат никъде другаде. Освен обикновените, като пипер, чубрица и риган, се намира елфическо орехче и кориандър. Сол се набавя най-вече от бреговете на Океана. Подправките са един от основните продукти за търговия на светлите елфи, при това печеливш. Елфите също търгуват с ядки и сушени плодове.

Вечната гора предлага други, много важни за елфите, растения. Две от тях са хлебният плод и млечната лиана. Първото представлява голямо растение подобно на тиква, но с твърда мъхеста кора. Вътрешността е почти бяла и има сладникав вкус. Елфите го размесват с вода, сол и други поправки, а от полученото тесто пекат малки питки. Те приличат на човешките, но са сладки и изключително питателни. Млечната лиана е

странно растение, което се увива около дърветата и стига почти до короните им. Вътрешността му съдържа течност, която на вкус наподобява на млякото, но е по-сладка. Ползва се за пиене и готвене. От нишките в стеблата се прави захар, а малките цветчета служат като лекарство за простуда.

Много други растения се ползват за лекарства. От повечето се правят отвари, а от други – мазила. Елфите ползват в храната си няколко подправки, които имат лечебно действие. Рецептите за повечето лекове се знаят само от друидите и изискват познания в мистичното изкуство, но рейнджърите също могат да направят по-простите от тях.

Противно на всеобщото заблуждение на хората, елфите ядат и месо, макар в по-малки количества. Ловът за елфите е свещен. Моите роднини ловуват всеки ден, но рядко убиват животни. Повечето пъти само го следят и дебнат, за да изострят уменията си. Елфите ловуват дребни животни, като зайци и птици. Преследването на този тип животни е най-разпространено, защото те се размножават много бързо, което води до дисхармония в гората. Елфите вярват, че така опазват баланса и реда. Те убиват и едри животни, но за това имат, така да се каже, уговорка с гората. Когато земният път на едно животно е към своя край, ловците го удостоверяват с честта на „последния лов”. Тогава духовете на Вечната гора вдъхват на животното нови сили, за да може то да усети за последен път тръпката на битката и да умре с достойнство и чест. Месото се осолява и складира, а кожата се ползва за направата на по-дебели дрехи. Елфите винаги произнасят молитва към Повелителката на живота, молейки я да приеме духа на животното и да го изпрати на неговия нов път, тъй като вярват, че животните и растенията се прераждат за нов живот след смъртта си. Елфите, обитаващи крайбрежието на реките, особено около Лия и Лунното езеро, ловят риба. Те я пекат или пържат, заедно с различни подправки и

гарнитюри. Риболовът не е обвързан със сложни ритуали, но рибарите никога не ловят повече, отколкото им е нужно и винаги отправят кратка молитва към духа на реката.

Има едно-единствено изключение, което кара ловците да нарушават своите традиции. Понякога на места в гората се появяват повече животни от даден вид, отколкото могат да съжителстват на едно място. Тогава се набелязват определен брой животни, които биват залавяни и изселвани в други части на гората. Когато това не може да се направи, набелязаните животни се убиват. Често това се случва със зайците, чиято популация нараства неимоверно бързо. Прираст на животни има през пролетта когато се раждат малките или през есента, когато храната в дадена местност е недостатъчна.

Месото е една от малкото храни, които елфите складира. Ловуването и „Последния лов” не са редки събития, но елфите не ядат месо повече от веднъж на 4-5 дена. Плодове и зеленчуци не се складира, защото могат винаги да се намерят, дори през зимните месеци. Изключение правят плодовете и билките, които елфите сушат с различни цели – лекарства, подправки, деликатеси и т.н.

### **Пиене**

Гроздето е единственото растение, внесено от светлите елфи. Чрез магия, лозята са променени. Като следствие, елфическото грозде е най-сладко и сочно. Виното от него е ненадминато по вкус. По-голямата част от произведеното вино остава за елфите и малко се изнася. Бутилка елфическо вино има огромна цена. Някои реколти достигат няколко жълтици за бутилка. Затова го пият предимно знатните човешки фамилии и да имаш такава бутилка на масата си за вечеря се счита за престиж.

Освен с вино, елфите утоляват жаждата си със сокове, направени от различни плодове. Част от тези сокове се складира и обработват, за да ферментират. Така се получават слабо

алкохолни напитки, наподобяващи виното, но с по-сладък вкус. Млякото от млечната лиана също е много популярна напитка.

### **Материали**

Противно на поредната човешка заблуда, елфите секат дърва и ползват дървен материал. Понякога се налага да орежат някои дървета, които пречат на другите. Умрели, умиращи или болни дървета също се отсичат, ако не могат да се спасят. Най-много дървен материал, се събира от поддържането на дърветата. Често някои клони трябва да бъдат отстранени, за да може дървото да продължи да расте нормално. Най-големият проблем при растежа им е, че започват да използват повече хранителни вещества, оставяйки по-малко за другите растения. Поради огромната площ на Вечната гора, количеството дървен материал, събиран по този начин е огромно. От дървото се правят мебели, сгради, хартия, оръжия и инструменти. Най-използваното дърво се нарича „тик”. То е твърдо и тежко, което го прави изключително устойчиво. Ако се третира със специални течности, става непромокаемо. Бамбукът също се ползва, предимно за мебели и покриви на някои сгради.

Елфите добиват метали, но не копаят руда, като хората и джуджетата. С течение на годините са усвоили техники за извличане на метали от пясъците на реките. Най-много метал се добива от бреговете на река Лия и Лунното езеро. Тъй като всички реки извира от Колосът, те отмива много руда от планината, като я пренасят заедно с пясъка до бреговете на елфите. Добиваните метали са различни, малка част са благородни – злато и

сребро. Светлите елфи внасят голямо количество метали, поради това не може да се твърди, че елфите не познават металите или че имат твърде малко. Металите не служат нито за строене, нито за монети. Стоманата се ползва най-много за инструменти и оръжия, а от златото и среброто се правят украшения.

Митрилът е на особена почит, тъй като никоя друга раса не може да го обработва, а и може да се намери единствено в пределите на гората. Предполагам, че се извлича в близост до Лунното езеро, но никога не съм имал възможност да видя с очите си.

### **Пари**

Хората намират за много странен един факт – елфите нямат парични единици. Не секат монети и не ползват ценни метали за размяна на стоки. Във всяко село има поне един елф, отговарящ за разпределянето на ресурсите. Всеки жител дава това, което е изработил, запазвайки колкото му е нужно. Управникът на града и главите на семейства решават как да се разпредели продукцията. Част от нея се съхранява за размяна с останалите градове. При светлите елфи, много стоки се използват за търговия с хората. Резултатите са добри, а икономиката на елфическата нация е стабилна. Голямо предимство е, че няма никакви разходи за сечене на монети. Ценните метали се превръщат в по-скъпи стоки, предимно бижута.

Това не означава, че елфите нямат запас от човешки монети. Често те се съгласяват да ги приемат, тъй като това е единствения начин да закупят много от нужните им стоки.

## **Управление и развитие**

„Почитай по-старите, защото те знаят! Само така ще успееш да изпълниш предназначения ти път.”  
*елфическа поговорка*

### **Тъмни и светли елфи**

В началото единни, постепенно елфите се разделят на две фракции. Едната отстоява

идеите за пълна изолация от другите раси и за величието на елфите. Втората се застъпва за търсенето на мир и разбирателство между

елфите и хората, за отваряне на нацията към света и обединяване на усилията им да доизградят отново това, което е било преди Войната. Иначе, всички елфи се смятат за по-висши от другите разумни същества, но при първите това е много по-изразено. Истинското разделение на тъмни и светли елфи става факт след един от поредните набези на хората към гората. Според легендата, човеците открили начин да се противопоставят на силата на Вечната гора. Странна магия намерили те и тя отблъсквала животните и духовете на дърветата. Хората започнали да строят село в гората, изсичайки много дървета и избивайки много животни за храна и кожа. Най-накрая, елфите от северните гори изпратили рейнджър да спре магията на хората. Той се промъкнал в селото и убил петимата магьосници, поддържащи злата сила. Тогава от всички краища на гората се стекли елфи и животни и нападнали хората. Самата гора погълнала селото, а всичките му обитатели били завинаги погребани под корените на хилядолетните дървета.

Казали тогава някои елфи: „Как можахме да направим това, да погубим толкова живот, не трябва ли да има мир и разбирателство!?”. Други веднага им отговорили: „Вие луди ли сте, не видяхте ли какви чудовища са – убиват и разрушават където и да отидат, даже техните земи не им стигат. Не, с тях мир не бива да има, те са по-нищожни и от червеите в земята. Те не могат да живеят в хармония. Никое непознато същество няма да стъпи повече в нашия дом докато сме живи!” Така се разделили седемте рода и едните нарекли другите „тъмни”, заради мрачните им мисли. Тъмните, от своя страна, нарекли първите „светли”, заради наивността им.

Никой може да каже със сигурност дали тази история е вярна или измислена, но разделението е явно. Според мен, то наистина е причинено от набезите на другите раси в елфическите гори. След създаването на Източния съюз, елфите показали на човешките

магьосници могъщи магии, с които те успели да сътворят електрическа бариера над Реката на мълниите. Така и елфите, и човешките магове се предпазили от останалите хора. Само гигантите продължават да прииждат отвъд Колосът и не спират своите нападения. Елфите от векове ги отбиват. Множество битки са се водили между двете раси, но никоя не се отказва. Затова всички елфи, независимо тъмни или светли, ненавиждат гигантите, също както големите мускулести глупаци не понасят елфическия народ.

След дълготрайните си вражди и неразбирателства, днес джуджетата и елфите се разбират сравнително добре, макар да не са забравили напълно древните войни. И двете елфически фракции са еднакво настроени към джуджетата - резервирано уважение, без да се допуска чужденците да навлизат отвъд граничните постове.

Елфите не считат гущероидите и гоблините за разумни същества. С първите рядко се срещат, по-скоро само са чували за тях, но гоблините имат навика да слизат от планините и да пакостят във Вечната гора. Тъмните елфи бързо ги откриват и избиват. Двата вида елфи отново имат еднакво мнение за тези нисши раси.

Земите на тъмните и светлите елфи са разделени от водите на река Лия. На югозапад са териториите, граничещи с човешките земи. Те са дом на светлите елфи. Бавно, но сигурно, те се отварят за външния свят в съгласие със своите идеи за мирно съжителство. Земите на тъмните елфи са изолирани, с изключение на границите по Колосът, където се водят непрестанни битки с гигантите. Те все още не допускат никоя друга раса в своите земи, затваряйки се за останалия свят.

Помежду си елфите се разбират отлично и разликата между светлите и тъмните не се забелязва. Те спорят по различни въпроси, особено тези за допускането на хора и други раси в гората. Но споровете никога не прерастват в схватки. Малкото случаи, в които

се е стигало до твърде нажежени страсти се разрешават от най-висшия управленски орган – Съветът.

Другите раси не могат да различат тъмните от светлите елфи, понеже те нямат никаква физическа разлика. Само характерът и мирогледът им са различни. Самите елфи лесно могат да познаят, кой от коя фракция е.

### **Родове и политика**

Елфите имат особена обществена структура. Те са разделени на родове. Първоначално родовете са били единадесет, но в Магландиум живеят представители само на седем от тях, тъй като по време на войната останалите четири са завинаги изчезнали. Галадир, Фаелор и Салион са трите рода светли елфи, а Маланор, Иратор и Денел са родовете на тъмните елфи. Родът Денорил е неутрален и служи като балансър по време на техните спорове. По някои въпроси той застава на позицията на светлите, а по други поддържа тъмните елфи.

Родовете са разделени на семейства. Семействата са съставени не само от баща, майка и деца, като е при хората, а от всички елфи с еднаква кръв. Така, едно семейство се състои поне от 10-15 члена, а по-големите достигат стотина. Името на семейството е едно и също с това на главата на семейството. Затова вместо „от семейство еди-кое-си”, елфите често се представят като „потомък на еди-кой-си”. Когато главата на семейството се смени, се сменя и името на семейството. Това става сравнително често – на около век, век и половина. Когато елфите казват името си, винаги споменават от кое семейство и от кой род са.

Семействата живеят в едно селище, при това в съседни домове. В по-малките села живеят най-много 5 семейства. Градовете са домове на семейства от един и същ род. Изключение правят само най-големите градове. Главата на семейството е най-високо в семейната структура. Няма значение дали е

жена или мъж, стига да е най-стария представител на семейството. Другите го слушат, изпълняват нарежданията му и рядко посмяват да ги оспорват. Ако се случи, тогава се изслушват всички коментари и се търси най-добрия път за решаване на проблема. Обикновено това е този, посочен от главата на семейството.

Начело на целия род е управляващото семейство, наречено още „родоначално”. То е приело името на целия род. Главата на това семейство управлява целия род и ползва името „Първобаща” или „Първомайка” на рода. Те дават нареждания на останалите семейства, съветват се с тях и с по-мъдрите елфи, но винаги имат последна дума. Всички седем Първородители се събират в Съвета и определят съдбата на останалите елфи. Те избират един измежду тях, който става върховен владетел на всички елфи. Реално, той няма по-голяма власт от Съвета, но е силно почитан от всички и е техния официален представител за пред останалия свят. Важните решения се отсъждат от водачите на седемте рода. Често Първобащата на рода Денорил дава решаващия глас, поради родовия неутралитет. Сегашния крал на елфите е Първобащата на рода Денел. Той има много голямо влияние върху тъмните елфи.

Макар всеки род да има голяма независимост, всички са длъжни да се подчинят на решенията на Съвета. Тази форма на управление е тотална диктатура, но за разлика от монархиите и съюзите на хората, елфическият вариант работи безпроблемно от хиляди години. Важно е да се отбележи, че политическите борби при елфите са нищожни. Споровете, които възникват между родовете, обикновено са относно другите раси.

Искам да спомена и нещо, което нарочно изпуснах в описанието на характера на елфите. Всеки елф, независимо тъмен или светъл, има изключително силно изразено чувство за уважение и дълг към семейството, рода и върховния Първородител. Елфите



никога не се противопоставят на по-висшестоящите и смятат тяхната дума за закон. Разбира се, те изразяват мнението си по въпроса, но щом бъде дадена последната дума, заповедта се изпълнява безпрекословно. Има неизказана йерархия в това чия дума тежи повече – на най-ниско място са по-възрастните елфи, след това са родителите и учителите, главата на семейството, главата на рода, главата на организация, ако елфа участва в такава, а най-високо в йерархията стои Съвета. Случаи на противоречие между две нареждания почти няма – съгласието между висшестоящите обикновено е пълно.

### **Рода Галадир**

Земите на рода Галадир се разпростират от северозападната граница на Вечната гора с планината до град Ирмион, на юг. На изток достигат река Неделорн, а там, където тя се влива в река Лия, е границата с рода Денорил. Тя продължава до езерото Ендир, както и по-надолу, до общата граница с друг род – Фаелор. Макар езерото Ендир да е в земите на Галадир, град Арандеил принадлежи на рода Денорил. Територия на Галадир е обширна, но единствения голям град в нея е Галамир. Освен него, рода Галадир управлява четири по-големи селища, както и два големи военни поста.

Поради близостта им до варварските и човешките земи, рода Галадир е най-консервативен от всички светли родове. Членовете му демонстрират силна неприязън към всички гиганти. Това е причината рода да има най-добре обучената войска от светлите родове. В миналото и хората са се опитвали да навлязат в земите им, но това приключило със създаването на Реката на мълниите. Сега рода Галадир има добри търговски отношения с човеците.

### **Рода Фаелор**

Фаелор се разпростира на най-голяма територия. На север земите му граничат с рода

Галадир, а на североизток с Денорил. На изток река Сирамион обозначава границата с рода Салион, а на юг и на запад е края на Вечната гора. Река Лема разделя земите на рода на две, а до езерото Хелегот се намира и най-големият им град – Фарандор. Ирмион е вторият обширен град под управлението на рода. Той е близо до границата с Галадир, а също и до земите на хората. Рода Фаелор покровителства още шест големи селища.

Фаелор е умереният род от светли елфи – те се държат добре с хората и джуджетата, и са в добри отношения както с тъмните елфи, така и с рода Денорил. Относно гигантите мнението им не е високо, но не чак толкова крайно както на северните родове. Фаелор се славят с добрите лозари и търговци. Те обменят с другите родове стоки, които предлагат на човешките търговци в замяна на метали.

### **Рода Салион**

Салион има малка територия, но е сравнително гъсто населена. Земите на рода са затворени между реките Лия и Сирамион, а на юг се простират до края на Вечната гора. Река Сирамион е граница с родовете Денорил и Фаелор, а Лия – с Иратор. Река Тирфин пресича тези земи, а по нейното течение са разположени градовете Алдумил и Сакриминел. Три големи селища са в близост до тези градове.

Като най-либерален от всички елфически родове, Салион е разрешил свободен достъп на всички хора от Източният съюз до град Сакриминел. Този град дори има няколко постоянни жители човеци. Поради много причини Салионските елфи са станали много отворени към човешката култура и признават хората за свои равни. Изключително добрия и любезен характер е много типичен за тях, а отношението им към джуджета и гиганти са добри или по-точно неутрални. Голяма част от семействата в рода са поколения магьосници и друиди. Малцинаот тях поемат по пътя на

войната. Салион е богат род, поради непрекъснатата търговия с Източния съюз. Това не включва само обмен на стоки, но и на знания за магията и света.

### **Рода Иратор**

Земите на рода Иратор се простират между източния бряг на река Лия и западния на Белегорн, от Лунното езеро, до границата на Вечната гора с човешките земи. Тази територия е много малка в сравнение с другите родове, но изумително гъсто населена. Градовете Лариниел и Елимион общо са дом на почти петнадесет хиляди елфа. Рода Иратор покровителства още три големи селища и безброй малки селца. Граничат с родовете Денел, Салион и Денорил.

Поради голямата близост на Ираторските градове и селища до Лунното езеро и Норинел, отношенията с Денорилските елфи са много добри. Някои смятат, че Иратор е приел неутралитета на Денорил. Това не е така, но Ираторци определено са най-либералните тъмни елфи. Те не се държат лошо с хората, а просто ги пренебрегват. Ревностно поддържат идеята за недопускане на чужди раси във Вечната гора, но нямат нищо против да търгуват с тях. Ираторци са най-известни като опитни горяни и занаятчии, както и отлични музиканти.

### **Рода Маланор**

Маланор притежава огромна територия. Тя заема почти цялата северна граница, където битките с гигантите са непрестанни. Земите им започват от източния бряг на река Неделорн до вливането ѝ в Лия. Останалата им територия е затворена между река Белегорн на запад и границата с рода Денел на юг. Земите на рода са почти изцяло с планински или хълмист релеф. Климатът там е по-суров, отколкото в останалата част на гората, а през зимата даже вали сняг. Основните градове са Ирдел, Арвен и още три големи селища, но населението им е малко. Четири големи поста-

крепости пазят границите на Вечната гора с гигантите. Постоянната войска във всеки от тях е не повече от две хиляди елфа, но бързо могат да се извикат още, увеличавайки броят на защитниците петкратно.

Векове наред рода Маланор отблъсква постоянните варварски набези към Вечната гора. Този начин на живот ги е превърнал в отлични воители, но ненавистта им към другите раси, особено към гигантите, расте с всеки изминал ден. Те са най-нетърпеливите елфи. Тактиката им е „първо стреляй, а после стреляй пак”. Ако зависеше от тях, нямаше да има представител на друга раса, излязъл жив от Вечната гора. Рода Маланор е напълно верен на владетеля и рода Денел. Те са отлични воители, винаги влизат първи в битка и последни напускат бойното поле.

### **Рода Денел**

Управляващият елфически род не заема голяма територия – от река Белегорн до бреговете на океана. Ала самият род е много голям. В територията му се намират столицата Еландрел, градовете Метхес и Фаладор, както и още три големи селища. Населението достига почти сто хиляди, но то не се състои само от представители на рода Денел, само около две трети.

Макар да са тъмни елфи, Денел изпълняват тежката задача да управляват в хармония. Повечето елфи от рода изпитват ненавист към хората и силна омраза към гигантите. Денел е известен със своите опитни магьосници, друиди и воители, както и умелите музиканти, поети и художници. Всеизвестно е, че политическите и дипломатическите способности на елфите от рода Денел са сравними само с тези на Денорил.

### **Рода Денорил**

Територията на този род граничи с всички останали. Земите на Денорил са в центъра на Вечната гора и не достигат краищата ѝ. Река Лия минава през тях, а

реките Белегорн, Сирамион и езерото Ендир обозначават границите с другите родове. Денорил управлява три големи града и две по-малки селища. Градовете са Норинел, Арандеил и Лотрадел.

Денорил е единствения род, обявил неутралитет по време на разделянето на елфите. Отношението им към другите раси е

различно, но предимно пренебрежително към джуджета и хора и враждебно към гигантите. Денорил са в отлични отношения с всички родове, особено с Денел и Иратор. Членовете му са известни като добри занаятчии, алхимици и изобретатели. Лидерските умения на елфите от рода се считат за ненадминати.

## **Градове и домове**

Елфите могат да намерят храна и подслон навсякъде във Вечната гората, но предпочитат да живеят в малки селища и градове. Изключение правят друидите и горяните, както и някои магьосници. Градовете са неописуемо красиви. Много отдавна елфите овладели магии, които да накарат самите клони на дърветата да се оплетат по такъв начин, че да се получи удобен подслон. Това не наранява дърветата и не пречи на техния растеж. Тези странни сгради представляват огромни, зелени кълба от преплетени клони и листа, леко сплескани отдолу. Макар и да изглеждат нестабилни, по здравина те могат да се сравняват с всяка човешка сграда. Елфите наричат тези жилища „нейя”.

В гората има вид дървета, чиито огромни стволове са кухи отвътре. Отново с помощта на магията, елфите могат да пригледят тези дървета за свои домове. Домовете се намират поне 5-6 метра над земята, поради простата причина, че клоните са високо. Повечето дървета предлагат не една, а няколко къщи, на различни височини. Така, елфическите селища се изграждат на няколко етажа.

Как изглежда един елфически град ли? Най-вероятно няма да го намерите през нощта ако не знаете къде точно се намира. Може да минете точно под него и пак да останете в неведение. Както малките, така и големите елфически градове представляват множество дървета, чиито клони са превърнати в домове. Те са свързани помежду си високо над земята с мостове, сътворени по същия начин. Сякаш дърветата са се протегнали едно към друго и

са преплели клоните си във вечен поздрав. Клоните на някои дървета пък са превърнати в стълби, виещи се нагоре към тавана на гората.

Кръглите, зелени нейя не представляват само купчина листа и клони. Те имат различни пролуки за прозорци, врати и комини. Вратите са направени от дебел плат, намазан с течността от кората на пазилия, което спира хладния полъх на вятъра през нощта. Майсторите-магьосници могат да накарат клоните така да се вплетат един в друг, че да опишат сложни форми и картини. Така правят къщите още по-красиви и омайни. В допълнение има различни по форма и големина тераси и площадки. Повечето са свързани с мостове, които водят към други къщи. Има дървета само с такива площадки, без къщи. Те служат като места за събрания.

В големите селища елфите строят други сгради, разположени между дърветата. Магьосниците и друидите карат клоните на дърветата да се оплетат един в друг, изграждайки плоска и солидна основа. Върху нея елфите градят, без да ползват магии. Обикновено слагат съвсем малко дървен материал за колони и основи на покривите, а стените се правят от платове, намазани с дървесни сокове, които се втвърдяват за няколко дена. Така платът придобива здравината на дърво и пази както от студ, така и от жегата. Течността, използвана за тази цел се прави от няколко вида растения, но точната рецепта знаят само друидите и майсторите-занаятчии, които не са склонни да я споделят с непознати. Стените се покриват с бръшлян и

други пълзящи растения. Така сградата се обгръща изцяло със зеленина. Поради странния начин на разполагане, тези сгради изглеждат сякаш летят във въздуха между дърветата. Освен домове, в гъстите клони на елфическите градове се разполагат и много други сгради – складове за различни материали и стоки, големи зали за събрания, театри, училища, библиотеки, храмове и други.

Нормалните елфически градове са много добре устроени. Те не заемат голяма площ и имат от четири до шест етажа. Задължително е да има няколко склада, училище, библиотека и лечебница. Има храмове на Тримата Повелители, понякога и на други богове. Намират се няколко работилници и ковачница. Винаги има магьосник и друид, ако не в самия град, то в околностите му. Много рядко в елфическите градове се срещат приземни сгради. Там се строят ковачници, работилници и храмове. Изработват се по същия начин, както големите сгради, високо в дърветата. Тънките стени ги правят неустойчиви и затова се подкрепят с каменни основи и допълнения – комините и пещите на ковачниците, например. Този тип сгради се срещат само в най-големите градове.

Елфите снабдяват градовете си с вода по два начина. Копането на кладенци не е разпространено, но в някои градове има кладенци, чешми и фонтани. Обикновено те са на открито, за да могат и животните да пият от тях. С помощта на сложни механизми водата от кладенеца или от близък водоем се изпомпва в специално направени цистерни. Тези сгради са разположени в центъра на селищата, на най-високото ниво. Този тип водоснабдяване се среща само в малките селища в северните покрайнини на гората.

Втория и много по-често срещан начин за набавяне на вода отново е свързан с дърветата и магията. Чрез заклинания друидите карат корените на някое дърво да прокопаят надолу в почвата. Те достигат подземни води, които дървото изсмуква и пази в себе си. Друидът

може да накара водата да потече от която и да е част на дървото. Тя може да се пренесе и към други дървета, стига те да са свързани по някакъв начин с водоносното. Така елфите ползват водата от всяко дърво в градовете и селищата си. Винаги след направата на къща, в нея се прави малка ниша, използвана за съхраняване на вода за дома. Ако водата се изразходва, нишата пак се напълва, черпейки от подземния водоем и пренасяйки водата през цялата система от дървета.

Най-добре ще е да направя описание и на един типичен елфически дом. Малкия вид на сградите е само илюзия. Една Нейя е широка между 6 и 8 разкрача, а в отделни случаи дори 20. Стволът на дървото заема около четвърт от общата площ. Както казах преди, стволите на повечето дървета са кухи и пригодени по магически път за домове. Има къщи, чиито стволове са кухи почти до короните им. Но елфите са скромни и рядко живеят на повече от 3-4 етажа. Само магьосниците и учените ползват големи нейя, за да поберат всичките си инструменти и книги.

Обикновено кълбовидните части от домовете са повече от една. Те не се разделят на стаи, ползват се като основни помещения. Пода им е равен. Застила се с килими и черги плетени от различни растения, което придава определен специфичен аромат на отделната нейя. Мебелите не са много. Елфите почти не ползват столове. Предпочитат да седят на меки възглавници, напълнени с птича перушина, ароматна шума или листа. Такива възглавници има на много места в къщата. Използват се малки маси с височина около два до четири юмрука, на които елфите ядат или пишат. Не ползват шкафове и чекмеджета. Единствените подобни мебели са етажерките и библиотеките, на които се съхраняват предметите на семейството. Елфите имат сандъци и ракли, но само за дрехите си. Тези мебели се правят от масивното тиково дърво или от лек, но гъвкав бамбук.

Помещенията в стволовете на дърветата се ползват предимно за спални. Те са с диаметър около дузина стъпки и са свързани помежду си и с къбловидните помещения чрез стълби. Учудващо, тези стаи са добре проветрени и хладни, винаги удобни за спане. Елфите не ползват легла, а само дюшеци, направени от хубави платове, пълни с треви, листа и билки.

В една такава къща живеят най-много пет елфа. Затова едно семейство обитава няколко дървесни дома. Макар елфите да имат малко деца, те често достигат петстотин години. Така едно семейство може да се състои от много членове, от пет-шест поколения.

Докато малките селища са разпръснати из цялата гора, има няколко града, които са се обособили като истински средища на различни по род и семейство елфи. Те единствено могат наистина да се оприличат с понятието, което хората влагат в думата „град”.

### **Еландрел**

Градовете, обитавани заедно от светли и тъмни елфи са малко на брой. Големите елфически градове във Вечната гора наброяват десетина. Най-големият е Еландрел и според човешките понятия той е столицата на елфите. Еландрел е един от първите елфически градове, построен много преди Първата война на боговете. Градът е разположен на огромна територия в дълбините на Вечната гора. Множеството зелени домове и сгради се нареждат на десетки етажи, свързани с мостове и платформи. Населението наброява десетки хиляди. Макар да се намира в земите на тъмните елфи, в града живеят представители на всички родове.

Центърът на града е огромно дърво, което според преданията е първото дърво, създадено от Повелителя на гората. Магията е променила дървото, но не във формата на зелено кълбо. То е като огромна, кръгла платформа, заобиколена от своите клони.

Клоните не оформят корона. Единадесет моста, всеки от които е свързан с дърво-дом на един от единадесетте рода, водят до величественото дърво. За жалост, днес в Магландиум са останали само седем от родовете – четири дървета са безлюдни. Голямото дърво е известно под името „Вечното дърво”, но често бива наричано „Съветът”, тъй като точно тук се събират Първородителите, за да решават важните въпроси.

Останалата част от града е изпълнена с храмове, училища, театри и всевъзможни други сгради. Всичко е неописуемо красиво, всеки дом има своя различна шарка, всяка сграда има свои форми, всички изящни и прекрасни. Когато за пръв път видях този град останах без дъх, красотата му ме заплени. С часове стоях да се наслаждавам на прекрасната гледка. За съжаление, това бе само веднъж, малко преди да бъда прокуден.

Еландрел е главен културен център. Голяма част от учените, магьосниците, поетите, артистите и музикантите живеят точно тук. Навсякъде могат да се видят причудливите дървета на магьосниците или да се чуят прекрасните мелодии на музикантите и чудните поеми на поетите. Освен културен, Еландрел е и военен център. В града има гарнизон от над три хиляди елитни воители. Те живеят в казарми на няколко места в града, но повечето имат и собствени домове. В града се намира една от основните магически школи. Освен в науки, част от учениците се обучават за бойни магьосници. Те са безценни във военни времена и са решили не една битка.

### **Норинел**

Точно на границата между земите на светлите и тъмните елфи се намира Лунното езеро. Много отдавна на неговия бряг е построен Лунния град, който е известен и под името „Норинел” или „Градът на трите луни”. Твърди се, че градът е направен докато е траело странно астрономическо явление, когато трите луни са се подредили една зад

друга. Наистина е възможно едно селище да бъде направено за толкова време, нужни са само достатъчен брой магьосници и друиди. Ала самото събитие се случва твърде рядко – веднъж на сто и петдесет хиляди години. Чудя се кога е било!

Норинел е втория по големина град във Вечната гора. Лунното езеро е основния район за добиване на различни метали. Това е причината града да е пълен с различни работилници и ковачници. Най-големите майстори на бижута, оръжия и брони са точно тук. Този район е привлякъл вниманието и на изобретатели и алхимици, чиито лаборатории се забелязват отдалеч. Тук са единствените елфически „корабостроители”, но най-големите съдове, които правят са лодки с по 20 места.

Докато Еландрел е културния център на елфическата общност, то Лунният град е производственият. Тук се изработват почти всички предмети от метал – основно оръжия, инструменти, както и много механични чудеса, измислени от елфите-изобретатели. Но най-важно е, че точно тук се творят могъщите възшебни артефакти.

Норинел е известен и с талантливите си бижутери, чиито творения са една от основните търговски стоки на светлите елфи. Друго, с което жителите на Трите луни се гордеят много, са майсторите-стъклари, чиито изделия са по-красиви, дори от тези на бижутерите. Тези стоки рядко се дават за износ, но ако това стане, цената им е огромна: достигат стотици жълтици – състояние, с което бихте могли да си купите огромно имение в човешките градове.

Населението на града достига почти петнадесет хиляди, което го прави наистина голям. Основната част са светли елфи, но има и няколко хиляди от тъмните им братя. Има семейства от всеки род. Лунният град се простира на огромна територия за елфически град, понеже е на малко етажи. Това е единствения град, в който са построени десетки приземни сгради. Града има гарнизон

между седемстотин и петдесет и хиляда войника. Те патрулират около Лунното Езеро и част от водите на река Лия.

### **Други големи градове**

Освен Еландрел и Норинел, в елфическите земи има още 13 големи града. Те имат много прилики – почти еднакви са по територия, а населението на повечето не надхвърля пет-шест хиляди. Структурата и управлението също си приличат. Построени са близо до река или друг голям водоем, а околностите им са богати на храна и различни материали. Повечето елфически градове имат една интересна особеност – преобладава една професия, т.е. населението се е специализирало в точно определена насока.

Градовете **Фарандор**, **Ирмион** и **Алдумил**, са най-обикновени елфически градове и при тях никоя професия няма предимство. Единственото, което ги прави по-особени е, че те, както и Сакриминел, са развили търговски отношения с хората. В тях има големи складове за съхранението на различни стоки, а понякога дори човешки търговци се допускат по етажите им.

**Сакриминел** е по-различен, всъщност, той е най-странният град от гледна точка на елфите. Това е единственото елфическо селище, до което хората не само се допускат свободно, но дори им е разрешено да се заселват и живеят за постоянно. Поради това Сакриминел изглежда много по-различно от другите градове. Сградите са разположени по-ниско. Обсипан е с десетки приземни сгради, повечето каменни. Най-големите от тях са безименната централната сграда и трите храма на Орим, Салфейс и Алфанна. В Сакриминел има и още един голям храм, посветен на Тримата Повелители, разположен високо в короните на дърветата. Близостта на града със земите на хората е оказала голямо влияние върху местната архитектура и култура, а добрите търговски отношения с човеците са спомогнали за забогатяването на Сакриминел.

Населението на града наброява около седем хиляди, като почти всеки втори жител се занимава с мистични изкуства.

**Метхес** е втория център на магьосничеството във Вечната гора. Той, обаче, се различава много от Сакриминел. Сравнително малък град, с население не повече от четири хиляди елфа, той се намира в земите на тъмния род Денел. Устройството му е типично елфическо. Впечатление правят множеството лаборатории и странни сгради на различни магьосници. В Метхес се помещава най-голямото училище за магьосници както и щаба на „Пазителите на Знанието”. Ежегодно тук се обучават стотици магьосници, като част от тях се изпращат на помощ на военните постове по границата с варварските земи.

Градовете **Лотредел** и **Лариниел**, макар и да са сравнително отдалечени един от друг, си приличат много. Те са основните сборища на „Пазителите на Гората” – организация, следяща за хармонията във Вечната гора. Всеки трети елф в тези градове е друид или горянин. Нищо друго не отличава тези два града.

В **Елимион**, **Галамир** и **Арандеил** няма изразено преобладаване на дадена професия, а устройството и големината им е почти еднаква. Единствено Арандеил се различава от другите с голямото количество занаятчийски стоки, които произвежда за нуждите на другите градове и за търговия с хората.

Последните три големи града са **Арвен**, **Ирдел** и **Фаладор**. За тях може да се каже, че

са изцяло военни. Половината им жители са воини, но останалите също са боеспособни и могат да подпомогнат елитните войски. Като територия не са големи, а населението на всеки не надхвърля десет хиляди. Повечето от сградите са казарми и къщи за войниците, складове за оръжия и ковачници. Естествено, трите града са най-големите производители на оръжия и брони във Вечната гора. Майсторите-оръжейници във всеки град са над сто (без да броим техните чираци). Освен войници, в Арвен и Фаладор има много магьосници, обучени за битки, редом с групи стрелци и друиди. Когато от някой граничен пост пристигне съобщение за нападение, градовете се мобилизират и множество отряди се изпращат в помощ на пограничните защитници. Поради голямата специализация, тези градове са принудени да получават хранителни запаси от по-малки градчета в близост до тях.

Това са всички големи градове във Вечната гора. Разбира се, има още много селища, но те са еднотипни. Около двацет малки градчета са разпръснати из гората, тяхната територия и население е най-много наполовина колкото тези в големите градове. Няма изразена специализация в никоя професия. Елфите, обитаващи тези градчета, трябва да събират много храна, която после пренасят до големите градове, където тя не достига. Броят на малките селца, с население под четири-петстотин елфа, е неустановен. Цялата Вечна гора е осяна с тях.

*Дано моите знания не отидат напразно, а да помогнат да разбираме и оценяваме елфите, а не да забелязваме само тяхната студенина и надменност.*

## Клановете на джуджетата

Дълбоко в недрата на най-западния планински масив живеят джуджетата. Планината е една от най-старите в Титания. Според древните легенди, именно тук са се родили първите богове от новото поколение.

Името на планината звучи различно на различните езици. Те са забравени с годините и днес се нарича според нейните обитатели: Планината на Джуджетата. Във всички карти и атласи на Магландиум, тя е описана като най-

западната част от огромния планински масив Колосът, но някога се е считала за самостоятелна планина, а джуджетата и до днес я приемат за такава. Прието е и името

„Железните планини”, поради богатата концентрация метали в нейните недра.

Кой знае, може би „отвътре” планините наистина се различават по-добре?

### **Няколко общи думи за джуджетата**

Често ще чуete какви ли не странни неща да се приписват на джуджетата. Според легендите, те са изключително силни, мрачни по характер, без чувство за хумор, могат да мислят само за злато, да виждат в пълен мрак, да прокопават канали във всякаква почва, ползвайки само двете си ръце и какво ли още не. Всъщност, повече от това не е вярно.

Първо, не е вярно, че Джуджетата нямат чувство за хумор – те са весел народ (е, вярно, че имат малко странни схващания за това кое е смешно, но все пак се смеят), който просто предпочита да живее изолирано в своята планина. Те рядко имат доверие на околните, защото другите разумни създания нямат доверие на тях и често ги съдят предубедено. Вярно е, че могат да виждат в тъмнината почти толкова добре, колкото и на светло, но пък те по принцип не се славят със силно зрение, така че това не е кой знае какво предимство. В тъмнината на подземните галерии виждат по-добре от останалите народи (ако не броим гоблините, но те народ ли са?), но да виждат в пълен мрак е невъзможно. Това е по-скоро способност на някои магьосници, а джуджетата като цяло не харесват магията и не й се доверяват. Също така, не е вярно, че джуджетата могат да мислят само за злато. Те винаги са ценели и останалите скъпоценни метали и камъни, като най-обичани са диамантите и адамантия, които са и най-сложни за намиране. Митрилът – магическия метал на елфите – е нещо, на което джуджетата не биха се доверили в никакъв случай, затова те не могат да обработват митрил – изисква се магическа помощ.

Синовете на земните недра, както сами се наричат, живеят в затворено общество, следващо свои собствени закони. Те не

допускат създания от другите народи до свещените си галерии, прокопали цялата планина надлъж и шир. Стриктно пазят своите тайни и затова за историята им има повече спекулации, отколкото истински данни. Нашите основни източници са книги, написани от джуджета, разкриващи тяхната история, бит и култура. Основно използваме енциклопедичния труд на Рон Сурдингхален (това приетото от него второ име, а не рожденото му) „Моят живот, преди и сега – книга за нас джуджетата, такива каквито сме”. Въпреки това, не можем да бъдем напълно сигурни за достоверността на информацията, тъй като много от верните на старите традиции джуджета тенденциозно разпространяват грешна информация, обърквайки допълнително и без това неясните факти. Много от противниците на Сурдингхален твърдят, че той нарочно представя някои от фактите изкривено, за да спечели симпатизанти за своите идеи. Дори се намират такива, които го обявяват за подстрекател към бунт и намеса в управлението на джуджетата, но това са твърде резки изказвания, които няма да бъдат обсъждани тук.

По-долу сме извадили най-важната информация за живота, историята и бита на джуджетата, така, както тя е представена в споделените от тях писания.

Джуджетата са древен народ, живеещ предимно в планините и подземните им галерии. Най-добрите миньори и металурзи в цяла Титания. Физически те се отличават с нисък ръст и силно телосложение. Ръста на възрастното джудже не надвишава петнайсет юмрука, а най-често е около тринадесет и няколко пръста. Телата на джуджетата са



силни, с масивни крайници. Затова теглото им, въпреки ръста, не е никак малко. Възрастно мъжко джудже тежи средно около осемдесет и пет камъка, а женско – около десет-двайсет по-леко. Макар и по-високи, женските са значително по-слаби и стройни.

Езикът на джуджетата е труден за възприемане от останалите народи, затова твърде малко от тях си правят труда да го учат. Обикновено джуджетата обичат да се изразяват с дълги и засукани изречения, което прави речта им още по-неразбираема. А като добавим липсата на благозвучие и прекомерно дългите съставни думи, е лесно да разберем защо малцина въобще се захващат да го учат.

За външните раси джуджетата са си джуджета независимо от пола, но за самите джуджета думите за мъжко и женско са напълно различни. Джуджетата имат и различни думи за различните възрасти при отделните полове. Джуджетата говорят за себе си като за „джуджета” само когато споменават расовата си принадлежност, но никога когато имат предвид личността си. Мъжкото джудже би нарекло себе си „биллади”, ако е на средна възраст – между 60 и 160 години, „лади”, ако е твърде млад – не е навършил 30 години, „муллади”, ако е в прехода между младостта и зрелостта между 30 и 60 години или „оллади”, ако е на преклонна възраст – надхвърлил е 160 години. Ако пък е достигнал статус на старейшина (изключително възрастно джудже със заслуги за своя род) тогава би могъл да получи званието „баул”, което в превод би трябвало да се възприема като „духовен водач”. Женските джуджета се делят на „сина” – малки незрели момичета, които не могат да бъдат майки; „махсина” – зрели жени, годни да раждат (между 40 и 200 години) и „олсина” – стара жена над 200 години. Също така, могат да получат званието „велика майка”, или „синабаул”.

Повечето представители на останалите народи считат, че не е лесно да се разпознае мъжко от женско джудже, но това не е така.

Вярно е, че сина обикновено имат достатъчно окосмяване, за да могат да бъдат сбъркани с незрял муллади, но махсина са окосмени по съвсем различен начин и лесно могат да бъдат различени от зрелия биллади. Проблемът е в това, че малко махсина излизат във външния свят и останалите раси не са виждали наистина зрели представители на нежния пол на джуджетата. Тези махсина, които живеят в градовете на повърхността, спазват древните обичаи и рядко показват лицата си пред непознати. Обикновено излизат от дома забулени в пъстри шалове, което лесно ги отличава от муллади и биллади, но поражда съмнение у останалите раси, че по този начин те прикриват своята брада, тъй като се срамуват от нея. Това не е вярно, тъй като окосмяването на женските джуджета, независимо сина или махсина, е меко и приятно на допир и в никакъв случай не може да се сравнява с твърдата мъжка брада. А ароматът му може да подлуди всеки нормален биллади. Красиво сресаните бакенбарди на махсина се считат за много силен афродизиак сред джуджетата и въобще не напомнят брада. Може би по-скоро приличат на много нежен вариант на гривата на гигантите, но това сравнение никога не бива да се прави в присъствието на каквото и да е джудже.

Друга характерна разлика между мъжките и женските джуджета е височината. Мъжките са значително по-масивни като телосложение (на ширина са поне шест-седем юмрука), докато женските са значително по-стройни и често достигат петнайсет юмрука височина, а на ширина никога не надминават пет юмрука.

„...Незрелият лади разбира, че е настанало време за промени, когато усети мириса на нежните бакенбарди на своята сина, но това не може да го направи муллади докато не почувства мощта на земята да напирва в силното му тяло...”

*Из ученията на великия Баул  
Длъбкодолстаникамък*

## **Легенда за началото**

*Според преразказаната легенда от Рон Сурдингхален*

„...В далечни времена, много преди войната на боговете, трима от най-младите богове създали елфите. Това, както всички знаят, са първите разумни създания появили се на Титания. Всички останали богове се възхитили и завидели на Тримата Повелители, както се наричали създателите на елфите. И поискали от тях да ги научат да сторят и те такова чудо и да създадат свои собствени разумни същества. Дълго ги увещавали, но Тримата Повелители не се съгласявали да разкрият тайната, и не искали да направят други създания. Така се надявали, че по-дълго ще се радват на възхищението на останалите.

И това било така. Но докато повечето богове се занимавали да възхваляват Повелителите, един се заел да повтори стореното от тях, ползвайки свои собствени начини. Това бил Бона, богът на планината, Ковачът от земните недра, този, който умее да изменя самата земя. В своята ковачница, дълбоко в недрата на земята, той изваял от камък и огън своите създания.

Не били те така красиви, като елфите на Повелителите, нито пък тъй изтънчени, но били силни и умели като своя създател. И като него, метал и камък на волята си могли да подчинят.

Ковачът от недрата не бил магьосник и не дал на чедата си магията, но и така те се справяли добре. Когато ги научил на всичките си умения, той решил да ги покаже на другите.

И излезли джуджетата от недрата на земята и видели всички богове, че не само Повелителите да създават разумни същества умеели. И макар малко грубовати да изглеждали, създанията на Бона, в много отношения били по-добри и от фините и префърцунени елфи.

Ядосали се тримата Повелители и решили да поправят тази несправедливост в техните очи. Но не могли сами да нападнат джуджетата, защото това нямало да хареса на

боговете, затова тайно се явили в сънищата на своите чада и насочили яростта им към джуджетата на Бона.

Излезли от своите магически гори елфите и поели към планината и нейните склонове, които населени от джуджета били. Копията им като стволоче на дървета се вдигнали, стрелите им като черни облаци закрили Светилото и смърт настанала сред джуджетата.

Но храбри и силни били те и металите могли да обработват по своя воля и желание. Бързо инструментите с оръжия били заменени, а леките дрехи с тежки доспехи. Земята потръпнала под металните им ботуши, а стрелите от шлемовете и щитовете им отскачали и не могли да ги наранят. Бравите им разсичали елфическите редици, а чуковете скалите върху главите на врага им стоварвали.

Това което изглеждало като лесна победа сега на клане заприличало. Изплашили се тримата Повелители за своите красиви създания и отново се явили в съня на мъдреците им. Показали им как да използват своята магия, за да рушат, а не да създават и от мощта си част им дарили. В този миг, елфите прогледнали и осъзнали своята сила – магията в тях текла свободно и умело я контролирали те, но досега за оръжие не я били използвали.

Исправили се магьосниците им с нови знания заредени и атакували отново. Мълнии от небесата се върху джуджетата стоварили, огън изпод нозете им избълвал. Магия сковала краката и ръцете им и секирите им безсилно на земята паднали. А елфите върху тях своята сила магическа не спирала да изливат – заклинания невиджани до този миг разкъсвали телата на смелите войни на земята. Яростта на джуджетата не можела да им помогне, не могли да се противопоставят на тази нова сила, която се срещу тях изправила.

Цели вълни от джуджета измрели в тази първа битка, в която с магическата мощ на Първородните се сблъскали те. Вопли на безсилие се над земята издигнали и виковете им чути от Бона били.

Не знаел той що да стори, защото магията не можел да ползва така изкусно като Повелителите, но в една нощ той своите създания изковал отново, като в тях древния метал адамантий втъкал. Това им дало способност да отблъскват магията и да не ѝ позволява да се доближи дотолкова, че да им навреди.

С тези нови умения, джуджетата отново в атака се впуснали. И вече не било толкова лесно да бъдат от магията наранени, но елфите силни в магията били и щом осъзнали, че могат войната с нея да водят, не смятали да се отказват толкова лесно. С нейна помощ телата си крехки заздравели, стихииите на волята си подчинили и върху джуджетата ги стоварили.

Храбро се били децата на Бона, но битката неравна била и бавно мощта им намалявала. Изтласквани били от полята и към планините принудени били да бягат. Не можел Бона да им помогне, защото не можел магията на елфите да отнеме. Затова явил се на децата си и ги към недрата на планината повикал.

Отстъпили джуджетата победени и разколебани и под земята се заселили.

Щом елфите ги последвали в недрата на земята, изненада голяма ги срещнала. Планината цялата в адамантиеве жили била и магията им не можела да се направлява. Насочила се срещу самите тях, а армията на джуджетата не чакала дълго, за да се впусне в последна атака. С яростта на притиснат в ъгъла звяр, се нахвърлили те отгоре им и преди да успеят да се усетят, половината от нашествениците били избити, а костите им останали завинаги погребани под планината.

След тази тежка загуба, елфите били принудени да се откажат от своето преследване, но в арогантността си обявили

войната за спечелена и се оттеглили в своите гори, за да отпразнуват победата.

Макар да спечелили последната битка, джуджетата знаели, че не са достатъчно силни, за да спечелят войната срещу магията на елфите и затова решили да останат в недрата на земята, докато силите им се възстановят отново, за да могат да вземат своята разплата от „вечния си враг”, както те нарекли елфите...

Както знаем от историята, много от останалите богове последвали примера на Бона и създали свои раси, а арогантността на Повелителите била „възнаградена” като всички им обърнали гръб и ги прокудили. Така боговете показали своето неодобрение за техните дела и несправедливата им война срещу децата на Бона.

Но това не попречило на враждата между елфи и джуджета да пребъде през вековете. Колкото пъти джуджетата са опитали да напуснат земните недра, толкова пъти армията на елфите ги принуждавала отново да се върнат в пещерите и галериите. И така, чак до Първата война на боговете, когато вече светът бил населен с много нови раси и никой не можел да си позволи да бъде прекалено агресивен, защото така отслабвал своята защита срещу възможните атаки на другите.

Това позволило на някои от клановете на джуджетата да напуснат земните галерии и да заживеят под откритото небе, но те били малцина – болшинството предпочели да останат в недрата на земята, където могли да обработват своите метали и камъни.

През Втората война на боговете елфи и джуджета дори сключили съюз и се били рамо до рамо срещу общия враг, но това не заличило напълно спомена от древната им вражда. Дори и до ден днешен много от клановете продължават да поддържат идеята, че един ден джуджетата трябва да се възправят и да заличат елфите от лицето на Титания, заради тяхната арогантност в зората на Началото. И този ден, според тях е много

близо, тъй като сега магята е значително по-слаба спрямо онова, което е била.

Това, разбира се, са крайни мнения и повечето джуджета не са такива фанатизирани

елфомразци. Отдавна е започнал процес на приемане на останалия свят, заедно с всички останали народи, а сред тях дори елфите.

## **Войната със северните Гиганти**

*презказ от събрана из различни източници информация*

„Днес, четвъртия ден на Бялата пролет от седмата година на третото Велико благоденствие аз и моята група достигнахме предните постове на нашите минни колонии в северните части на планината в близост до Бездънния проход. Това, което намерихме ни възмути и ужаси, и накара сърцата ни да заплачат за мъст. Всички миньори и заселници са били вероломно нападнати и избити от гиганти с огромен ръст. Бившите ни съюзници от Войната сега се обръщат в наши врагове.

Не мога да понеса това скверно деяние. Моля за прошка, че няма да дочакам заповедта Ви, генерал Прахоксал, но съм сигурен, че ако Вие бяхте видели тази гледка, щяхте да постъпите по същия начин. Затова, когато четете този мой доклад, аз се надявам, че вече ще съм измил позора от своята брада!

С уважение: капитан Каркишортс, командващ седемнайсети разузнавателна дружина.”

...И както обещал, Каркишортс, без да дочака одобрението на своя главнокомандващ, излязъл на повърхността, начело на своите верни воители и още същата нощ опожарил четири от селата на гигантите.

За негово нещастие, той не можал да се завърне триумфално в подземните галерии, тъй като на връщане попаднал на засада на огромните варвари, които избили всички от неговия отряд. Жив оставили само един млад воин, за да разкаже за стореното и да предаде отговорът им на генерал Прахоксал. И за да бъде отмъщението им по-пълно, те обръснали до кожа брадата на младия разузнавач. Бедният воиник! Името му никога няма да бъде разбрано, защото той не могъл да понесе

позора и наложил сам на себе си да го забрави. Премахнал от себе си всички отличителни знаци и след като предал посланието на генерала се оттеглил в изгнание в дълбоките, неизследвани галерии на планината.

При вида на това унижение, Прахоксал не се колебал дълго. Още на осмия ден от Бялата пролет, армия от петстотин елитните бойци се възкачила на повърхността. От времето на Войната гигантите не били срещали такава организирана, добре обучена и отлично екипирана военна сила. Съпротивата им била кратка. Селата им били унищожени до основи. Из околността не останал нито един жив гигант, толкова били разярени от обидата джуджетата, че не пощадили нито децата нито жените, нито добитъка.

С това, те решили, че конфликтът е приключил и отново дошли заселници и миньори. Гарнизон от двеста войника останал да патрулира още няколко години по склоновете на планината, за да предотврати ново заселване от страна на гигантите. Така колонията се разраснала и вече било подготвено преминаване към другата част на Колосът, когато се появило племето на Грут. Той бил надарен с нечувана сила, която била сходна с тази, що гигантите имали в началото на своето създаване. С една ръка можел да удуши пещерна мечка, а скалите копаел с голите си пръсти.

Въпреки голямата си сила, Грут не дошъл като нашественик. Той искал само да намери място за заселване на своя род и да почерпи от металите на планината, които считал, че принадлежат на всички. Гигантите от племето на Грут не били враждебни към джуджетата,

но се заселили в земите им и не обърнали внимание на подканите им да напуснат и да не копаят от метала, който по право принадлежал на синовете на планината. Вестоносците били отпратени със закани, че ако някое джудже посмее да се яви неканено в тяхното село, ще го сполети тежка участ, каквато само паметта на бившите слуги на демоните помни.

Това ядосало джуджетата и те нападнали селището на Грут. И случило се така, че той тогава не бил там и не паднал с останалите (а може би именно така бил избран момента на атаката, защото макар и да отричат, малцина биха се изправили в пряк двубой с огромния гигант). Двеста воители отишли в селото и не повече от три дузини паднали тогава, макар врагът да не бил малоброен. Това вдъхнало кураж на планинските бойци и те решили да изчакат Грут в засада и да приключат задачата веднъж и завинаги.

Така и станало, прикрили се джуджетата из скалния масив около селището и зачакали завръщането на Грут.

Завърнал се той, а с него бил и синът му. Голяма била скръбта им, когато видели стореното от джуджетата. Краката на Грут се подкосили и паднал той на колене, а ревът му се понесъл страховит из планината – рев на мъка и ярост. До него синът му останал изправен, но очите му били пълни със скръб, а сълзите му се стичали по лицето. И в този миг полетяла първата брадва и ударила момчето в челото. Всички бойци излезли от своите прикрития и като един се спуснали върху двамината. Изглеждал плах и безпомощен Грут, с глава сведена над падналия си син – последният от неговия клан. Това обаче, било измамно и разбрали джуджетата, че силата на Грут е много по-голяма от тази, която били

чували. Неравна битка е била, но въпреки това бойците от планинските недра принудени били да се оттеглят пред яростта на демона, който срещнали в лицето на Грут. Само няколко дузини се спасили пред гнева му. Но това било за кратко. Не можел да се усмири раненият гигант и ги преследвал чак до подземното им селище. Там го посрещнал дъжд от стрели, които биха стигнали стократно, за да погубят всеки друг, но не и него.

Не казват легендите как точно го е сторил, но той успял самата планина над селото да срути. И проходите и галериите, водещи към него също срутил, а сам той е останал под камъните завинаги да бди, за да не дойдат други.

След този ужасен сблъсък джуджетата сключили съюз с гигантите по склоновете на Колосът и им разрешили да се заселят до Безмълвния каньон, но се разбрали никога да не прекратят границите му на юг.

Разбрали двете страни, че така за тях ще е най-добре и се споразумели, а договорът бил подписан с кървавите печати на двамата владетели - Алаксантинарг Първи и вождът на Планинските мечки.

Днес планинските гиганти издигат статуи на Грут, а джуджетата плашат с него непослушните лади. Така и никой не се е опитал да изкопае отново проходите до онези галерии, в които завинаги останало тялото на митичния гигант, но се носят слухове за изолиран клан на джуджетата, който живее дълбоко под самия каньон. Наричат го кланът на лудите джуджета заради странните звуци, които понякога могат да се чуят по склоновете на планината. Никой не ги е виждал, така че те и Грут могат да се окажат само един стар мит...



## **Територии**

От незапомнени времена джуджетата са прокопали мини почти из цялата западна част на Колосът. След като се отказват от експанзията си на север и изток, те се оттеглят да живеят изцяло в южната планинска верига, известна още като „Железните планини”, поради наличието на огромни количества метали в недрата ѝ.

Тази част на Колосът е най-богатата на метали и джуджетата не биха допуснали никой да припари до ценните им галерии с адамантиева руда. Говори се, че планината е колкото висока, толкова и „дълбока”, и че мините на джуджетата достигат самите потоци от лава във вътрешността на Магландиум. Доколко това е вярно не може да се каже, тъй като дори авторите-джуджета не са единомисленици. Това се дължи на факта, че най-дълбоките галерии са строго пазена тайна и само избрани кланове имат карти за тях и достъп до „Дълбините”, както джуджетата ги наричат.

Никое джудже не би си позволило да се интересува повече от тези галерии поради стриктната йерархия на тяхното подредено общество, където всеки знае своето място и очаква тези над него да преценят колко и по какви въпроси има право да знае.

Известни са само няколко града на повърхността, които се ползват като търговски центрове със Западния съюз. Всички останали селища на джуджетата са под земята. Но дори градовете на повърхността са в пределите на Планината на джуджетата.

Отделни групи джуджета са се заселили в повечето човешки градове от Западния съюз, където са създали собствени квартали от занаятчии и търговци. Тези малки квартали не могат да се причислят към териториите на джуджетата, така че може да се каже, че втората разумна раса на Титания, днес живее единствено в своята планина, както елфите са се ограничили до пределите на гората си.

## **Животът на джуджетата**

Животът на джуджетата е свързан със земята и всичките им умения идват от нея. Те добре познават елементите, скрити в каменните масиви и именно те са най-добрите алхимици в цял Магландиум. В стремежа да повишат ефекта от работата си, те често стигат до брилянтни идеи за нови машини, които да им помогнат. Много от изобретенията им са намерили приложение и като оръжия, макар в началото да не са изобретявани с такава цел.

Синовете на планината са изградили свое собствено общество, базирано на техните ценности, които в голяма степен се различават от възприетия от хората стереотип. Те живеят в сплотена колония, разделена на три основни клана, които никога не са имали военен конфликт помежду си. Всъщност, най-жестоката обида за едно джудже е да го

нарекат „мързеливо” и „неработоспособно”, затова честта на клана се защитава чрез увеличаване на продукцията му, което се постига с още по-организирана работа. По този начин „битката” между клановете се превръща в състезание. Не така, обаче, стои въпроса с останалите раси. Ако човек, или още по-зле, елф, обиди джудже, то няма да намери мира докато не измие позора с кръвта на този, който е дръзнал да го обиди. Джуджетата са доста спрехави извън пределите на собствените си владения и това може би се дължи на строгата дисциплина, която спазват вътре.

Една от най-характерните особености на джуджетата са техните специфични имена. Истинското име на едно джудже се образува като към него се прибавят постоянно все нови и нови имена, характеризиращи житейския му път, но за радост, част от придобитите с

времето имена отпадат и това все пак разрешава да се запомни истинското име на едно джудже дори и на възрастта на великия Баул. А за още по-голяма радост на останалите народи, джуджетата винаги имат едно кратко име, което използват за ежедневния си живот и за представяне пред останалите раси.

Голяма чест е за всеки „външен”, ако джудже му разкрие истинското си име, макар че, ако е на почтена възраст, това би могло да отнеме доста време.

Богатството и любовта на джуджетата към него също е много интересно явление. Истината е, че докато са в клановите си в планината, отделните джуджета не са богати или бедни - те са просто част от клана и водачът му се грижи за тяхното благоденствие, раздавайки на всекиму толкова, колкото е нужно. Алчността поначало не присъства в душите на народа от планината, но странно, в мига, в който напуснат нейните предели, те разбират, че малкото, което са имали, е било твърде много според общите схващания на останалите народи (най-вече на хората) и започват да ламтят за още.

Джуджетата живеят в задружни семейства, в които управлява най-възрастното, независимо дали Оллади или Олсина.

Джуджетата живеят дълго – нормално е да достигнат две столетия, а понякога и повече. Затова семействата са многочислени. Това често създава жилищни проблеми, но джуджетата са свикнали с пренаселените пространства на подземните им градове.

Махсина рядко имат по повече от четири деца. Периодът на бременността им трае около година, след което в продължение на пет години те са неспособни да заченат наново. Това е предпазен механизъм, който им пречи да имат повече от едно дете за този тъй важен за развитието на младите джуджета период. Не е невъзможно, но се случва рядко, да се родят две деца едновременно (за три и дума не може да става). В този случай едното винаги е недоразвито и слабо сравнено с

другото. В тези редките случаи, когато са се раждали близнаци, джуджетата споменават за лошата съдба на недоразвития брат или сестра, но не навлизат в големи подробности каква точно е тя. По тона им може да се предположи, че съдбата на недоразвитото не е никак ласкава. Те остават отритнати от обществото и живеят отделено от него, затова спекулациите по въпроса са много и разнообразни. Рон Сурдингхален споменава за „дълбоките колонии” и „смъртоносните галерии”, които не могат да се обработват от нормално развити джуджета, тъй като са твърде навътре в земните недра и тунелите им са тесни от съображение за сигурност. Там са най-богатите жили на адамантий и няколко други земни елементи, за които джуджетата не обичат да говорят, но се знае, че са използвани само от най-умелите им алхимици. Но да се върнем към развитието на децата и да оставим настрана тези мистични слухове за лошо отношение спрямо оцетените в обществото на джуджетата.

В продължение на четири години детето се кърми. Според различията в пола си, джуджетата прохождат на различна възраст. Сина прохождат около средата на третата си година, докато лади не правят първата си стъпка преди края на кърмаческия период. Не се счита за кой-знае колко важно, кога точно проговаря детето, но се счита, че това е нормално да стане година-две след прохождането му. Според писанията на Сурдингхален, не е изключение, особено за лади, това да стане след навършване на десетата година.

Децата се обграждат с внимание докато стигнат началото на своята юношеска възраст (около двадесетата година), след което се очаква от тях да се включат в работния процес на клана. До тази възраст лади са достигнали почти пълното си физическо развитие и на височина са не повече от един юмрук по-ниски от зрелите биллади. Сина са значително по-

дребни, отколкото когато достигнат своята полова зрялост (на около 40 години).

Задачите на лади и на сина в обществото са различни. Лади се учат на занаяти и задължително работят по няколко часа на денонощие в минните галерии, което се счита, че е добре за тяхното укрепване. Сина не работят в мините, а се занимават само с вторичната обработка на извлечените от недрата метали и елементи. Също така те се научават как да се грижат за домакинството, да тъкат платове, да изработват предпазни костюми за работа и война. Тук се включват всички по-леки защитни средства, тъй като истинските тежки, метални брони се изработват само от опитни ковачи, които не могат да бъдат друго, освен биллади или по-възрастни джуджета от мъжки пол. Друга задача на младите сина е да се научат да търсят вода и храна в подземните галерии. Те отглеждат ядливите мъхове и гъби, както и няколко характерни за подземията плужеци. Плужеците са няколко вида и размерите им са различни – от такива с дължина юмрук и половина до такива с дължина от по шест-седем юмрука и тегло до двадесет килограма. Всеки вид има свои характерни вкусови и хранителни качества, а месото им е богато на белтъчини и е много ценна съставка към менюто на джуджетата. Няма да видите биллади (а дори и муллади) да се занимава с отглеждане на плужеци или други култивирани храни, това е изцяло задача на сина и махсина. Биллади могат да намерят храна и вода в неизследваните галерии, но никога не биха си помислили сами да се грижат за нейното отглеждане.

С повишаване на връзките с околния свят и най-вече със Западния съюз, менюто на по-уважаваните в обществената йерархия се е обогатило с редица вносни продукти, отгледани под ярките лъчи на Светилото, но

обикновените джуджета рядко ядат нещо различно от подземните мъхове, гъби, лишеи и плужеци. От тези продукти махсина могат да приготвят вкусна гозба, която те умело подправят с различни корени, които, освен че обогатяват храната, са изключително полезни за поддържане на здравината и лъскавината на цялото окосмяване на джуджетата.

За лади е голяма гордост, когато брадите им достигнат дължина от един юмрук, тъй като това бележи началото на тяхната полова зрялост и приближаване на прехода им към муллади. През целия си съзнателен живот джуджетата никога не бръснат брадите си, макар че е нормално да ги подрязват и оформят в характерни прически според моментната модна тенденция. Махсина също имат свое окосмяване около долната част на лицето, но никога не може да се види окосмяване над горната им устна (мустаци) и около брадичката. Техните коси много плътно обграждат лицата им, а оформлението им често напомня това на брадите на биллади (особено когато са на плитки) и затова неопитното око може да не различи добре двата пола. Разлика има и в телата им, но поради грубите дрехи, особено ако са доспехи, това също може да не се забележи.

Никое джудже не би си позволило съзнателно да нарани брадата на друго, тъй като това е непростима обида и би могло да предизвика кръвна вражда между техните родове. Това е и най-тежкото наказание за провинило се в обществото джудже. Смъртта е за предпочитане, но пък самоубийството е сред най-ужасяващите неща, за които могат да си помислят джуджетата. Такова деяние би ги обрекло на вечен живот между света на живите и мъртвите. А това е по-ужасно и от изгнание, което е естествената съдба на „обезкосмения”.



## **Управление и развитие**

Обществото на джуджетата е организирано в стриктна йерархия. Начело на клановите седи Планинския крал. Той е избран от съвета на клановите да властва до края на дните си, но може да бъде сменен от тях при изключителни обстоятелства. Това никога не се е случвало досега, но е записано в Книгата на мъдростта, която включва в себе си всички закони и норми, които трябва да спазват джуджетата през своя живот.

След смъртта на Планинския крал, съветът на клановите избира нов. Ако се счита, че управлението на краля е било добро, често за негов наследник се обявява, някой от рода му. Крал не може да бъде никой по-млад от оллади, а в момента, в който той заеме длъжността, веднага получава титлата Баул. Олсина и въобще всички сина, независимо от възрастта си, нямат никакво отношение към властта. Те могат да бъдат първи в своя род, но никога не могат да заемат официални управленски постове.

Веднага след краля се нарежда Съвета на Великите Кланове (СВК). Това е съвет, съставен от девет старейшини от Деветте Големи клана, образуващи трите Велики клана (всеки Велик клан е съставен от три Големи). Старейшините на клановите се избират от съвета на съответния клан, който включва различен брой представители, според бройката на знатните родове в Големия клан. СВК се събира веднъж на три месеца, за да определи предстоящия курс на развитие на клановите. Планинският крал неизменно присъства на тези съвещания, но рядко се намесва в работата на Съвета. В повечето случаи не се вземат нови решения, а само се отбелязва правилността на вече приетия курс. СВК се събира и при извънредни събития и по заповед на Краля, но това се случва рядко.

Надолу Великите кланове се управляват от свои съвети, които взимат всички решения, незасягащи останалите два клана. Трите Велики клана населяват свои собствени

територии и са разделили планината на Северна, Южна и Централна част, като всеки се е заселил в свой собствен огромен мегалополис, разпрострял се на зашеметяващо огромна площ. Да, според всички автори, подземните градове на джуджетата са неизброими.

Всеки от Великите кланове разполага със своя собствена войска, която е пряко подчинена на местния Съвет. Войските на клановите са повече за престиж, отколкото за противопоставяне между тях. Досега не е имало случай на военен конфликт между отделните кланове и почти винаги, когато някъде е имало проблем, те са обединявали своите сили, за да отблъснат нашественика.

Воините са на почит сред джуджетата и за всеки биллади е чест да бъде приет в армията на неговия клан. Разбира се, най-голямата чест за един войн е да бъде поканен в елитната кралска гвардия, за която не може да се кандидатства по желание. Там войниците биват подбрани само след препоръка, обстойно наблюдение и доказани качества при дълга служба в армията. Те биват уведомени за оказаната им чест със специална покана. Всички бойци от кралската гвардия са с не по-малко от петдесет годишен военен стаж и са подбрани сред отличилите се в битка и обучение.

Не по-назад от висшите военни са поставени и алхимиците, които се считат за най-образованите и учени джуджета. За разлика от бойците, алхимиците могат да бъдат и сина, които често показват завидни умения в усвояването на мистичното изкуство. Всички привилегии в обществото са достъпни за представителите на алхимическата гилдия. Ако някой се издигне достатъчно в обществото на алхимиците и покаже нужните качества, може да бъде удостоен с невиджани почести и да премине в своята висша форма на обучение, за да стане Зеналхимик. Веднъж достигнал статуса на Зеналхимик, джуджето дава обет за

вечна вяроност към Краля и бива посветено в най-дълбоките тайни на алхимическото изкуство. Тайни, познати единствено на джуджетата и пазени ревностно от тях. Зеналхимиците нямат право да излизат на повърхността освен в случаи на война или специална заповед от Краля. В какво точно се изразява силата им, никой не може да каже, но се говори, че уменията им могат да се мерят с тези на най-великите магьосници, бродили някога из Магландиум.

Най-голям е броят на работниците на клана. Това са всички биллади и махсина, които не са достатъчно надарени, за да бъдат войни или алхимици. Те се занимават в всякакви поддържащи обществото дейности: лади, муллади и биллади са миньори, занаятчийи или общи помощници, а махсина са хранители (такива, които се грижат за храната) или шивачи и занаятчийи. Кой на каква длъжност ще бъде назначен се определя от бригадира на съответния район. Бригадирът също е един от работниците, но се ползва с определени привилегии спрямо останалите от тази класа и има достъп до по-висшите нива на обществото. Бригадирът може да бъде и жена.

Най-умелите занаятчийи, независимо от своя занаят и пол, се ползват от специални облаги и уважение. Те могат да бъдат поканени от старейшините да станат бригадири, като така биват повишени на ново стъпало в обществената йерархия.

Учителите са самостоятелна прослойка. Макар да не стоят по-високо от останалите работници, те се ползват с уважението на всички джуджета, тъй като на тях се поверяват грижите за младите и се очаква да ги въведат в порядките на обществото.

Независимо от положението си в обществото, всяко джудже е учено, че трябва да бъде трудолюбиво и да посвети живота си в полза на рода и клана. Основният лозунг на обществото на децата на планината е „Всичко

в името на джуджето!”

Всички жители на надземните градове се считат като отделна класа, независимо, че те самите са разделени в своя йерархия. Те имат свое собствено управление, подчинено на съответния клан, към който принадлежи града. Всяко семейство, заселило се там, губи право да се завърне отново в подземните галерии. Според Рон Сурдингхален това е от страх да не се опорочи обществото в следствие на „разпуснатите нрави на хората”. По този въпрос той е категоричен:

„...ако само можеха да видят свободата на другите народи, моите братя и сестри никога не биха търпели строгите порядки и ограничения на нашето общество. Ако очите им прогледнат, те биха се вдигнали като един и биха отхвърлили тиранията на Съвета, но уви, това е невъзможно, тъй като истината за животът навън е строго пазена тайна. Това, което ние знаем за него е изопачено и подтискано от страхът ни от наказание...”

За тези негови думи, много от джуджетата са обявили Сурдингхален за изменник и враг на великия подземен народ, но все повече джуджета, излезли на повърхността започват да споделят свободолюбивите му идеи. Всички те разпространяват яростно отричаните слухове, че докато обикновените джуджета живеят в лишения и строг режим, управляващата класа на Съвета и висшата военна аристокрация тъне в разкош и охолство. Както казахме, тези слухове са яростно отричани от управата на надземните градове, които твърдят, че истината за подземният живот силно се изопачава с цел търсене на сензация. Наблюденията ни обаче, ни навеждат на мисълта, че може би има нещо вярно във всичко това, защото всички управници на джуджетата на повърхността наистина тънат в охолство, което би секнало, ако подземните кланове прекратят доставките на ценни метали.

## **Слухове за война**

От десетилетие насам Планински крал на джуджетата е Баул Нилатсокчич. Счита се, че той е протеже на клана Хървишортс, макар да е потомък на Адарбаневреч, които са част от Великия клан Лортижамс. Той е първият от много време насам, който наистина взема дейно участие при сбирките на СВК, а дори се носят слухове, че понякога свиквал извънредни съвещания.

Още в първите дни когато поема управлението от своя предшественик Идагапнинелун Трети, кралят открито заявява, че с твърда ръка ще поведе джуджетата към просперитет и светло бъдеще и ще настанат нови времена за народа на планината. Какво точно има предвид кралят под „нови времена” не е ясно, но Сурдингхален не закъснява със сензационното си изказване, че Планинския крал се готви за война и крои тайни планове с човешките управници на Западния съюз. Тъй като няма никакви доказателства за това, всички тези твърдения се използват веднага от противниците на Рон, за да осмееят всяко негово писание и да изкривят всяка негова дума. Въпреки това, мнозинството от джуджетата, заселили се в чужди градове са съгласни, че може би има някаква истина и предпочитат да стоят настрана от официалните представители на планинския народ.

Осъдителният тон с който Рон Сурднингхален говори за условията на живот в подземните градове и за несправедливата експлоатация на джуджета от джуджета, както

и нееднократното споменаване на „дълбоките колонии” едва ли би могла да му донесе особени симпатии сред привържениците на настоящия ред в подземните градове, а можеше и да му коства и живота, ако не беше явната подкрепа на аристокрацията от Централния човешки съюз. Поради нарастващата възможност за конфликт със Западния съюз, информацията, която той притежава за джуджетата е твърде ценна, поради възможността те да се присъединят в конфликта. В момента Сурдингхален се е установил в огромно и добре охранявано имение зад дебелите стени на Здравостан, откъдето продължава да критикува и хули Планинския крал.

Но дали наистина крал Нилатсокчич се готви да вземе нечия страна в предстоящия конфликт? Не са ли всички тези твърдения опит на Сурдингхален да си осигури добри позиции сред управниците на централния съюз? Наистина, през последните няколко години, надземните градове на джуджетата станаха още по-добре укрепени, а по стените им се появиха нови, невиджани досега оръжия, но това биха могли да са обикновени предпазни мерки.

Контролът върху металите и многочислената армия правят джуджетата желан съюзник и неприятен опонент. В един предстоящ конфликт, който успее да ги спечели на своя страна, почти ще си е осигурил победата. Какви ли са намеренията на амбициозния крал?

## **Градове**

Много може да се разкаже за подземните градове и дворци. Казват, че в огромните им зали без проблеми могат да се настанят десет дракона един до друг. И всичко това е вярно, а и има значително повече. За съжаление, много малко е потвърдената истина за местоположението и архитектурата на

подземните градове. Често информацията за тях е изопачена и идеализирана. Повечето джуджета са склонни да преувеличават, когато говорят за подземните градове. Трябва да се има предвид, че девет от десет джуджета, които могат да се срещнат на повърхността никога не са слизали долу, тъй като са

представители на семействата, избрали „изгнанието” на надземния живот. Според своите твърдения, Сурдингхален е един от малцината, израснали в тези градове, които са имали възможността да напуснат пределите на планината и да странстват по света.

Разбира се, това негово твърдение се оспорва от редица джуджешки автори, но фактите сочат, че изнесената от него информация поне е почерпена от достоверни източници. Именно затова се позоваваме най-вече на неговите писания.

Три са големите подземни градове на джуджетата. Всеки от тях е под властта на един от трите Велики клана и представлява неизброима плетеница от безкрайни галерии, огромни подземни площади с високи колони, величествени храмове на Бона и гъсто населени жилищни квартали. Градовете са разположени на милиони квадратни хвърлея площ и са неизбродими. Те не са разпрострени само на ширина, но и на дълбочина.

Придвижването от едно ниво на друго става с помощта на специални платформи, които се охраняват от военни подразделения. Така градовете лесно могат да се превърнат в непристъпна крепост. Колкото по-на дълбоко е градът, толкова по-престижно е да се живее в него. Но това се променя след петото дълбочинно ниво, оттам насетне всяко следващо ниво се счита за твърде опасно и изпълнено с мистерия. Всякакви легенди се разправят за дълбините под десето ниво – от това, че са населени с демони, до това, че там имало метали, допира с които можел да предизвика окапване на брадата. За тези нива Сурдингхален твърди, че са „дълбоките колонии” и „смъртоносните галерии”, където имало цели кланове на изродени уродливи създания, прекарващи живота си в тежък труд и постоянен контакт с опасните елементи използвани единствено от Зеналхимиците. Според него, именно уродливия вид на тези джуджета е породил легендите за демони и други създания от дълбините. За съжаление

той не може да представи никакви факти в подкрепа на своята теория, а явната му ненавист към обществения строй в пещерите прави мнението му далеч небезпристрастно, поради което към тези твърдения трябва да се подходи с някаква доза недоверие.

Всеки подземен град има връзка с повърхността, но тази зона е строго забранена за неговите жители и е изключително добре охранявана от едни от най-добрите бойци на клана. Характерно за тази зона е, че е добре укрепена както за атаки отвън, така и за такива отвътре. Сурдингхален твърди, че това е за да се попречи на обикновените джуджета да достигнат повърхността, ако някога решат да „надигнат глава и да отхвърлят оковите на Съвета”. Трябва да признаем, че в това твърдение има много сериозна логика, иначе защо биха поставяли прегради отвътре навън?

Градовете на повърхността са коренно различни от тези в планината. Те са значително по-малки, но също така добре укрепени. Никой досега не си е и помислял да нападне крепост, охранявана от джуджета. Огромните каменни стени, които се издигат на над десет човешки ръста височина сами по себе си са нелека преграда, но като добавим и тежките метални огнемети по стените им, за които се твърди, че могли да запратят огнена топка от разтопен метал на разстояние повече от хиляда крачки, правят обсадата безнадеждна. Отворите на тези прословути огнемети могат да се видят заплашително да надничат между бойниците на дебелия стени. Огрени от лъчите на Светилото, те изглеждат като усти на страховити чудовища, готови да обсипят врага с горещия си метал. Още никой не е разбрал как точно функционират тези адски джуджешки машини, тъй като достъпът до тях е много строго охраняван.

В пределите на крепостните стени се намират постройките на всички големци на града, а извън стените са се разпрострели многобройните къщи на обикновеното население и на заселниците от други народи.

Тук се намират всички пазари и тържища за обмяна на стоки с останалите разумни създания, много от които могат да се видят наоколо. Изумително е, че от няколко десетки години във външните части на тези градове могат да се забележат дори елфи, но досега те никога не са получавали правото да влязат зад стените. Това е привилегия, на която се радват единствено някои от висшите представители на Западния съюз.

Надземните градове на джуджетата са поне седем на брой, но само два от тях са търговски центрове. Останалите са по-скоро крепости, разположени из високите била на планината, които имат за задача да опазват надземните предели на териториите на трите Велики клана. Счита се, че имат пряка връзка с безкрайните, криволичеши подземни магистрали, които могат да осигурят бързо отстъпление или пристигане на подкрепления в случай на нужда. За управлението и живота в тези военни гарнизони се знае твърде малко, затова няма да им отделяме внимание.

Достатъчно е да се знае, че в тях едва ли ще бъде допуснат представител на друг народ, освен ако не е военнопленник, който трябва да бъде разпитван (или измъчван до смърт). Няма карта на която местоположението им да е отбелязано с пълна сигурност. Това се дължи на негостоприемния климат в планината и на непристъпните чукари, върху които са построени. Очевидно джуджетата имат свои методи за придвижване в този така враждебен район, защото техни патрули могат да се видят на какви ли не места из западната част на Колосът. Единственото изключение е голямата крепост Страшнистол, разположена между южния и средния подземен град. Това е и най-големият надземен град на джуджетата, който независимо, че е предимно военен гарнизон, служи за разпределителен пункт за почти всички търговски стоки. Както останалите по-малки крепости, той е напълно недостъпен за представители на други раси и за джуджета без необходимите права.

Безспорно най-мистериозният от всички градове на джуджетата е престолният. Градът, от който управлява краля. Местоположението му се пази в строга тайна и не е отбелязано на нито една карта. Някои твърдят, че се намира в самите недра на планината, докато други смятат, че местоположението му е на повърхността, в приказно красива долина, отвсякъде оградена от непристъпни скали и с единствен достъп до нея от подземните галерии. Каква е истината не може да каже дори Сурдингхален, но е склонен да вярва по-скоро на втората версия.

Въпреки мистериозното си положение, кралският град е посещаван от няколко човека, емисари на Западния съюз. Естествено, те са преведени със завързани очи по целия си път в подземното царство на джуджетата и са представени директно на краля в неговия дворец. Самото им пътуване е отнело няколко дни. Никой от тях не е успял да зърне двора на замъка или външността на града, но повечето са склонни да се закълнат, че преди да бъдат въведени в двореца, са почувствали топлината на Светилото върху кожата си. За самият дворец се разказват какви ли не чудеса. Целият бил в статуи от злато и диаманти, а до стените били изложени какви ли не странни приспособления. Стражите на краля били въоръжени със странни оръжия – умален вариант на огнетите по стените на външните градове. Броните им също били странни и целите обсипани с диаманти и злато. Кралят се появил пред тях в цялото си величие, седнал на трона на своите предци, а над него, сякаш разперил криле да го защити, се извисявала огромна статуя на Бона в неговата животинска форма – огромен, бял орел. Емисарите разказват още какви ли не чудеса, но едва ли биха ни стигнали страниците, за да опишем всичко, което е впечатлило алчните им сърца.

### **Северна Дълбина**

Така, без особена поетичност е наречен мегалополисът на северния район на

планината на джуджетата. Той е под властта на кланът Хървишортс. Кланът се слави с едни от най-добрите бойци и е поел нелеката задача да опазва северните райони от набезите на гоблините, а понякога и на отделни групи гиганти, макар с тях отдавна да е сключен официален мир.

Градът се гордее също и със способните си каменоделци, които са издигнали един от най-големите паметници в Магландиум. Стените на външния гарнизон са обсипани с барелефи на бойни сцени с митични чудовища и освен за защитни съоръжения са считани и за едно от най-великите достижения на изкуството. Слуховете разказват, че целия град също бил украсен с барелефи и огромни статуи, служещи за опорни колони на безкрайните галерии, улици и площади.

Осветлението в града се постига с останала от древността система от огледала, които прихващат лъчите на Светилото и обливат улиците на всичките осем нива на града с топлата му светлина. Дълбоките тайни галерии под осмото ниво са строго секретни и никой не знае колко надолу продължават.

### **Копнидолдълбок**

Така е наречен средният подземен град, който е под контрола на клана Арикесаратс. Този град също е разпрострян на огромна площ и освен своите шест официално използвани нива се счита, че разполага с още тринайсет дълбочинни галерии. Именно тук, според Сурдингхален, се намират „дълбоките колонии”.

На север Копнидолдълбок се свързва със Северна Дълбина посредством лабиринт от древни магистрали, пресичащи бездънните изоставени галерии. Много от тези магистрали водят до задънен край или нестабилни мостове и само малка част от тях могат да се използват за преминаване на войските. Ако незапознат с картата на подземията се опита да премине от тук, то е почти сигурно, че завинаги ще остане пленник на лабиринта.

Копнидолдълбок е средище на най-изявените алхимици. На шестото му ниво се намира университетът за обучение на Зеналхимици. Там се намира (според непотвърдени слухове) най-голямата алхимическа лаборатория, създадена още преди Войната. Лабораторията е разположена в подземните лабиринти на отдавна изстинал вулкан. Системата от естествени и изкуствени канали и галерии е така изградена, че когато се провеждат сложни алхимични експерименти техните многоцветни пушеци могат да се видят на повърхността, издигайки се стотици разкрача в небесата.

Пряката му връзка с Бонабаул, осигурява на града добра търговска позиция и подсилва влиянието му над Северна Дълбина.

### **Камъкмекподчук**

Това е южният от трите подземни мегалополиса на джуджетата. Управлението на града от незапомнени времена е привилегия на клана Лортижамс, които в продължение на стотици години си предават властта по кръвна линия, независимо от правото клановете да изберат друг управник.

Камъкмекподчук е известен с това, че цялата външнотърговска продукция от пристанищния град Баулчук преминава през складовете му. Търговията е важна за града, тъй като много от поминъка на джуджетата е свързан с пътя на едни от най-ценните метали (под града се намират най-големите залежи на злато в Магландиум).

Това положение дава много силно политическо влияние на този град. А ефектът се допълва и от най-многочисленото му население. Според приблизителни данни населението на Камъкмекподчук наброява почти милион джуджета, което е много дори за гъсто населените мегалополиси.

Нито един град на повърхността, независимо от народа, който го населява, не може да се сравни по площ и население с подземните градове на джуджетата. Това се

дължи на техните огромни галерии и на многото нива, на които са разположени.

Тази им многочисленост прави джуджетата непобедими в пределите на планината, но също така създава и сериозни проблеми с тяхното изхранване. Затова търговията с тях носи огромни печалби на Западния съюз.

### **Бонабаул и Баулчук**

Това са двата града, създадени няколко столетия след Войната за да могат джуджетата да осъществяват търговия с останалите народи. Двата града са разположени в централно-югозападната част на Планината на Джуджетата. Бонабаул е по-на север и е малко по-добре укрепен, тъй като достъпите към него са значително повече. Баулчук е едно от пристанищата на джуджетата (знае се, че има други но не е уточнено къде).

Двата търговски града са създадени приблизително по едно и също време и по идентичен строителен план. Градът се издига в близост до подножието на планината, така че от едната и страна да е защитен от стръмните

й върхове. Там се изгражда основната цитадела, оградена от десет боя стена, която е достатъчно широка, за да може по нея да мине редица от шест строени за бой джуджета. На тази стена се поставят и най-добрите защитни оръжия – от няколко години от бойниците им се подават дулата на огнеметите. Извън стената на цитаделата се оформя квартал на занаятчиите и жилищни зони, които да приемат търговци от цял Магландиум.

Втора стена, но значително по-ниска и тънка от тази на цитаделата, огражда целия град, така че да направи преките атаки към цитаделата невъзможни. Огнеметите могат да обстрелват далеч извън пределите на града, а това дава огромно предимство. Разбира се, никой не си е и помислял да нападне град на джуджетата. Всички останали народи са доволни от положението в момента и предпочитат многолюдния народ да си живее в планината, а не да насочва погледа си към техните плодородни земи.

Баулчук търгува директно с големия пристанищен град Мелион, а Бонабаул е свързан най-вече с Тубрук.

## Племената на Гигантите

Далеч на север, в пустинята и пещерите на Колосът, живеят групи от огромни, но не особено интелигентни същества. Създадени някога от бог Самариан като най-съвършени сред разумните създания, сега те са известни със своята примитивност и груби обичаи. Това, което се знае за тях днес е, че единственият важащ закон е този на бруталния юмручен бой. Това, според тях, е най-простия и ефективен начин за уреждане на всички проблеми и понякога го използват вместо разговор.

С това се ограничават представите на хората (а и не само на тях) за огромните, мускулести, човекоподобни „малоумници”. Но не винаги всичко е така, както изглежда .

Доказателството се съдържа в книгата на един герой, кръстосвал земите на Магландиум в търсене на своя цел. Накрая той разбрал, че най-великото дело, което може да стори е да остави такива думи за идните поколения, които да носят духа и ценностите на неговата привидно слаборазвита раса. С помощта на негов отдавнашен приятел сред хората, днес и самите човеци могат да научат нещо повече за онази далечна и непозната северна раса.

Тъй като за гигантите се знае малко и информацията често е невярна, решихме просто да ви запознаем със съкратения вариант на Енциклопедията на Веул Пустинния Вълк.

**Енциклопедия: Пустошта и северната верига на Колосът**

**Написана от Веул-Пустинният вълк в град Ом**

**Превод и адаптация Глемоин Мъдреца, град Истрим**

Казвам се Веул Пустинният Вълк и произхождам от Прокълнатите, които някога са предали своите братя и са помогнали на Нечестивият в битката му срещу боговете. Ние никога не сме вярвали в Четирите вятъра, защото за нас единствен е бил Мъртвия бог. Винаги сме се кланяли на него и сме извършвали кървавите си ритуали в негово име. Но преди години, когато бях още млад и наивен, аз се възпротивих срещу едно от желанията на бога. И затова трябваше да напусна събратята си. Поех на юг към земите на Отровните змии, а шепотът на вятъра ме напътстваше. Той ме отведе в огромния град Абрахаб, където намерих приятели и приех нова вяра. Отрекох се от миналото и поех към бъдещето.

Дълги години скитах по света. Странствах надлъж и нашир из Магландиум. Взех участие като наемник в първите сражения между Западния и Централният съюз. Воювах рамо до рамо с Планинските орли срещу елфите от Вълшебната гора. Стотици пъти съм виждал смъртта в очите. Бойните ми другари са падали мъртви покрай мен, докато кръвта на врага е

обагряла в алено острието на меча ми. Помагал съм на мнозина. Сражавал съм се рамо до рамо с хора, джуджета и елфи, колкото и странно да звучи. И заедно сме надделявали, забравяйки различията помежду си в борбата си за оцеляване. Спечелил съм си много приятели и врагове. А името ми се е споменавало из цял Магландиум. Но за мен родните ми земи бяха завинаги изгубени. Бях прокълнат да бродя сам сред огромния свят, като изгнанник, обречен никога да не намеря племе, което истински да ме приеме като свой събрат.

Сега живея в големия град Ом. Дългите странства ме умориха, но покрай тях натрупах малко богатство, с помощта на което си построих собствен хан в града. Пуснах корени на едно място и през свободното си време започнах да пиша. Никога до преди това не се бях замислял какво остава всеки от нас след себе си, но когато го сторих, разбрах че трябва да опиша нас самите, културата, обичаите, нравите и историята ни, за да знаят бъдните поколения кои и какви сме били. И никога да не забравят своите корени...

## **История**

Преди стотици векове, когато младите богове градили света, те създали елфи, джуджета и много други. Но нито една от тези раси не била свършена. Боговете не си свършили работата както трябва. Тогава Самариан решил да ги поучи и създал нас – Гигантите. Откъснал парчета скала от всяка планина. От тях издялал огромните ни тела, които тогава били още по-големи, и им вдъхнал живот. Надарил ни със силата на урагана, ловкостта и бързината на пустинен лъв, прецизността на орела, издръжливостта на камъка и ни дал остър като бръснач ум. Когато показал творението си на останалите

богове, те възроптали. Самариан отнел могъществото ни и ни захвърлил непотребни в мрачната Бездна, царството на демоните, обречени да бъдем техни слуги.

Изминали дълги векове на робство. Газени ежедневно, безсилни да се изправим пред неправдите, оставени на волята на демоните. Дълго сме събирали гнева си... докато боговете не започнали война помежду си. Тогава Нечестивият извадил демоните от Бездната и нас, заедно с тях, за да се бием срещу останалите раси и богове. Войските ни предвождал Мъртвият бог – могъщо божество владеещо пустинята, който се съюзил с бога на



мрака. И в титаничната битка сякаш всичко било решено в полза на Ахра-Ман, защото силите от Бездната били многократно по-могъщи от защитниците на останалите богове. Но се намесил Орим, който обещал да ни върне отново на повърхността ако застанем на негова страна да се борим за спасяването на света.

Така мнозина от нас скъсали оковите на демонската гнет и геройски се изправили срещу поробителите си. Вековният гняв към тях бил прекалено силен и се отприщил като пълноводна река. Но при други от събратята ни страхът от демоните надделял и те останали верни на господарите си.

Било е велика битка, най-титаничната в цялата история на света. Нашите прародители се били геройски с ордите от Бездната. Безстрашни до последния миг, те бранили позициите си и успели да спрат настъплението на врага, спечелвайки достатъчно време на боговете, за да открият Ахра-Ман. Пустинята била обляна в аления цвят на кръвта. Милиони от прародителите ни загинали на бойното поле, борейки се срещу общия враг.

Войната свършила. Ордите на мрака били изтикани обратно в Бездната, а заедно с демоните си заминали онези гиганти, които им останали верни. Предводителят им, Мъртвият бог, загинал. Титания била спасена. Тогава Орим разделил големите континенти на помалки, а онези от прародителите ни, които оцелели и доказали, че са достойни да живеят в света на хора, елфи и джуджета, били пощадени от боговете и по волята на Четирите вятъра прекосили пустинята, за да се заселят в Колосът и южната Пустош. Изразени според човешкия календар, най-важните събития са се

случили на следните дати:

Краят на първи век след Войната – поява на гигантите по склоновете на Икеба. Така ние наричаме северните хребети на Колосът.

Втората година на Светлият свод от втори век (112 г.) – първи сблъсъци на Планинските орли и тъмните елфи от Вълшебната гора, в която участват гиганти от останалите племена, но без това на Лукавите рисове.

Четвъртата година на Новото начало от девети век (804 г.) – Черните вълци се отричат завинаги от Четирите вятъра и приемат богинята Кали за своя покровителка. Това е и началото на войната вътре в племето на Ледените вълци, в която надделяват Черните вълци и така успяват да наложат Кали над всички вълчи родове.

Втората година на Дълбоката мъдрост от девети век (852 г.) – построяването на първият град на гигантите – Гудур.

Последната година на Порутеният зид от тринайсети век (1280 г.) – сключен е търговски договор между Лукавите рисове и Централния съюз. Племето се заселва в земите в южното подножие на Централния проход. Така започва строежа на град Ом.

Осмата година на Порутеният зид от четиринайсети век (1378 г.) – битката между градовете Абрахаб и Ом в Централния проход и последвалото мирното споразумение. Краят на същата година – Абрахаб е обявен за столица на гигантите. Великите мечки последни дават своето съгласие.

Шестата година на Огненият стълб от петнайсети век (1466 г.) – начало на Свещената война между Отровните змии и Прокълнатите.

## **Расови особености**

На външен вид може би хората се доближават до нас, но за разлика от тях ние сме по-високи и много по-силни. Имаме рога, които някои от нас изрязват още в ранна възраст, за да приличат повече на човеци, но това се случва рядко и то основно на юг от

Икеба. Иначе могат да се видят рога от всякакъв тип - малки, големи, прави или извити – различните племена ценят различни рога. Пръстите на краката ни не са пет, а четири, като средните два са сраснали почти в един. Това сме го наследили от демоните.

Лицето ни не е окосмено, изключвайки гривата, която го огражда, подобно на бакенбардите на хората. Според обичая, дължината ѝ е знак за сила и достойнство. Затова гологлавият гигант е рядка гледка и обикновено означава, че той е бил наказан за някое много лошо прегрешение.

През времето, прекарано в бездната, ръстът ни е намалял почти двойно и днес рядко надминаваме два и половина разкрача. Това все пак е достатъчно останалите раси да продължават да ни наричат „гиганти”. Тежим различно според различните райони, поради различния климат. В пустинята, например, събратята ми са по-слаби и леки, заради оскъдната храна и вода, докато в планината и саваната са по-едри. Пустинник на височина от два разкрача и четири юмука тежи около сто и десет камъка, докато планински гигант може да стигне двеста, че и повече.

Растем доста бързо, като младите обикновено стигат два разкрача на единадесет-дванадесет години. В тази възраст те съзряват и полово. Поради тази причина жените ни могат да раждат някъде от около тринадесетата си година. Бременните износват децата за шест-седем месеца, което ни помага за високата раждаемост. Само човеците имат повече деца от нас. И макар че се грижим добре за децата си, много от тях не преживяват дори първата си година, поради суровите условия в Пустошта. Това обаче, само ни прави по-силни. Който не умре в битка, често достига столетие, но рядко успява да

преживее повече от сто и десет години.

Различните племена се обличат по специфичен начин. Високо в планината носят дебели, кожени дрехи. В саваната и ниските части на Икеба ходят с препаски и кожени елечи. Племето на Лукавите рисове предпочита дрехи от плат, макар град Ом да е сборище на гиганти от всички земи, с техните специфични вкусове. По крайбрежието също носят кожените препаски. Навътре в Пустошта и пустинята, племето на Пустинните скорпиони предпочитат дългите, сиви роби, предпазващи ги от жаркото Светило през деня и съхраняващи топлината през нощта. А племето на Отровните змии се обличат в бели или черни платнени дрехи като прикриват главата си с чалма, за да се пазят от пясъчните бури.

Като характер сме доста темпераментни. Често избухваме и посягаме към меча, без много да се замисляме. За нас е напълно нормално да предизвикаме в двубой този, който ни обиди или пък не ни харесва. Обичаме да прием и издържаме на много алкохол. Дори понякога преди битка се подкрепяме с нещо „за сила и кураж”, макар че имаме достатъчно и от двете. Държим на воинската чест и достойнство. Не ни е страх от смъртта, защото рано или късно всеки от нас отива в царството на Мампанг. Верни сме до гроб на онези, които спечелят доверието и приятелството ни. За предателите имаме само едно наказание – смърт, а за враговете няма пощада. Но най-сладкото нещо за всеки от нас е да загине в битка, с меч в ръка.

## **Територии**

Гигантите са разпръснати най-вече из северните части на Магландиум като само на няколко места пресичат Колосът на юг.

### **Северната верига на Колосът**

Икеба разделя Магландиум на две части – северна и южна. В южната климатът е влажен. И докато из нея се простират огромни плодородни полета и зелени гори, в северната

климатът е сух, а земята се е превърнала в пустиня. На височина Икеба е по-ниска от западната верига. Но това не я прави по-лесно проходима. Преминаването на коне или товарни мулета е почти невъзможно. Единственият начин е пеша, но това отнема много време. Пък и през зимата условията се влошават и щом падне сняг по върховете, е лудост да тръгнеш на преход през планината.

Тогава е възможно да бъде прекосена само през единия от двата прохода – Централния или Назъбения. Първият е често използван и се охранява от клана на Лукавите рисове. Техният град Ом се намира в южното подножие на Икеба и служи като отправна точка за керваните, насочващи се към Пустошта. Градът се управлява от Търговския съвет, съставен от по-заможните представители на клана на рисовете. Там се намира и моят хан „Череп и кости”, който горещо ви препоръчвам да посетите, ако се отбиете в града. Вторият проход се намира на запад и е граница за племената на Великите мечки и Черните вълци. Рядко е използван за преминаване през планината, макар да е охраняван от Мечките, които се славят като честни воители и не биха нападнали търговски керван. Причина за това е, че първо трябва да се премине през цялото южно подножие на Икеба, което в последно време гъмжи от гнусни гоблини, атакуващи всекиго, навлязъл в териториите им. А на запад се достига до бреговете на Вълшебната река (*Лаория – бел.ред*), за която се говори, че е прокълната и от водите ѝ излизат ужасяващи чудовища. Въпреки това, смели и алчни търговци пътуват на запад по този път до земите на Черните вълци, на които продават оръжия за злато и скъпоценни камъни. Съществуват и някои тайни пътеки, водещи оттатък Колосът, но през тях не бихте могли да минете без добър водач. Преди години прекосих Икеба през една такава пътека. Историята е дълга и тези няколко кълба връв няма да ми стигнат, за да я разкажа. Затова ще я оставя за някой друг път. Тогава по волята на четирите вятъра успях да наема опитен водач от град Ом, който ме преведе по тайни пътеки и тунели оттатък планината заедно с бойния ми кон.

Древните предания разказват, че западните части от Икеба били обитавани от джуджешки кланове. Но по божията воля, на бял свят се появил могъщият гигант Грут, който със собствените си ръце срутил тунелите

на джуджетата и голяма част от тях намерили смъртта си затрупани в планината, а останалите избягали на юг, оттатък Безмълвния каньон, както го нарекли по-късно. Сега в тази част от Икеба живеят единствено лудите джуджета, които се срещат в близост до каньона. Повечето тунели, водещи на север са били срутени от Грут и пътя към тях е прекъснат. Въпреки това, някои от входовете за мините са останали отворени и сега през тях влизат по-смелите от нас, в търсене на съкровища и древни оръжия. Известно ми е, че в земите на Черните вълците съществуват шест златни мини и една за скъпоценни камъни. А Великите мечки са успели да завземат още две мини в близост до Назъбения проход.

Икеба е богата на разнообразна растителност. В ниските части гората е предимно смесена, като преобладават широколистните дървета. Колкото по-високо се отива, иглолистните дървета стават повече, докато в един момент широколистните изчезват напълно. По върховете няма никакви дървета. Там се срещат най-вече мъхове, лишеи и тук-там храсти. Планината е богата на редки треви и билки, а по склоновете растат диви лозя, къпини, малини и боровинки. В пещерите виреят огромни гъби, повечето от които са ядливи, но има и отровни, а някои дори изпускат отровен газ. Дивите животни са разпръснати в изобилие из цялата планина. От тревопасните често се срещат сърните, елените и зайците. Има доста глигани и мечки, а най-големите хищници са вълците. Рисовете са по-малобройни и живеят най-вече около Централния проход. От птиците може да забележите доста орли, соколи, бухали, сови, косове, синигери и още куп други. Пещерите са пълни с ята прилепи. Влечугите също не са малко – всякакви видове змии и гущери, обитаващи по-отворените и добре огрени части в планината.

Племената, които населяват северната верига на Колосът са се заселили на различни места в отделните части по хребета. Западно

от Назъбения проход се намира племето на Черните вълци, чиито земи граничат на запад с океана, на юг с Безмълвният каньон, а на север със саваната. Източно от тях, между Назъбеният и Централният проход са се заселили Великите мечки, които обитават единствено северния склон на Икеба. В подножието на Централния проход живеят Лукавите рисове, разпръснали се из необитаваните от хората полета. В източната част на планината, между Централния проход и океана, се намира племето на Планинските орли, които макар да обитават основно северния склон, са се заселили и в южния и с това са си навлекли гнева на тъмните елфи.

### **Пустошта**

Условно може да се раздели на три части, които постепенно преливат от една в друга – саваната, същинската пустош и великата пустиня. От тях най-южната е саваната. Тя се намира в подножието на Икеба. Там земята е плодородна, макар да виреят основно треви и храсти. Дърветата са разпръснати нарядко, като гъстотата им намалява от планината, навътре към Пустошта, където такива почти няма или са изсъхнали. Погрешно е схващането, че земите в Пустошта са ненаселени от диви животни. Напротив, тук се срещат огромни стада от тревопасни животни, както и много и разнообразни видове хищници. Най-едрите бозайници са бизоните, а най-опасните хищници са саблезъбите тигри. Те населяват предимно западните части на саваната, като предпочитат близостта на планината. Когато не могат да си осигурят храна, се качват по билото, за да търсят. Никога не ми се е налагало да се бия със саблезъб тигър, но съм чувал, че е изключително опасен и силен противник. Сред северните племена съществува поверие, че зъбите му носят сила. Дали е така, не мога да кажа. Но знам, че са много рядък вид. Легендите разказват, че са дошли от Бездната и са надарени с магическа мощ. За сметка на

това съм се бил с лъвовете. Те са широко разпространени из цялата савана, а се срещат и навътре в Пустошта. Живеят на големи семейства и обитават строго определени райони, в които ловуват и се пазят от неприятели. Отделните групи рядко се бият помежду си, но често нападат койотите, които се опитват да отмъкнат храната им.

На север се намира същинската пустош. Като площ е по-голяма от саваната, но по-малка от Великата пустиня. Състои се от огромни участъци безплодна, напукана земя. Вода се намира трудно. В повечето случаи източници са малки изворчета или оазиси, около които племената правят своите лагери. Съществуват и подводни води, за чието ползване се изкопават кладенци, но след изчерпването им биват изоставяни. Така се превръщат в една честа гледка из Пустошта, която може да заблуди пътника, че е открил вода. Растенията са предимно жилави храсти, кактуси, бурени и изсъхнали дървета. Сред Пустошта вирее особен вид диня, която наричаме „цама”. Нейните корени някакси успяват да съберат подземната вода в плода ѝ. Пустошта е населявана от по-дребни животни, най-вече влечуги и насекоми. По назъбените, голи скали постоянно могат да се видят накацали лешояди. На границата със саваната все още се срещат малки стада от тревопасни бозайници, отклони се по-на север. Единствените лъвовете тук са прогонените самци или самки. А по напуканата земя се крият отровни змии и гущери.

Най-северно е разположена Великата пустиня. Легендите разказват, че е безкрайна и никой не може да я прекоси. Пясъкът ѝ е съставен от дребни камъчета, които събират и умножават топлината на Светилото и се нажежават дотолкова, че дори да ходиш с джуджешки ботуши, може да усетиш горещината с ходилата си. А ако краката ти не са тренирани, се налага да се мажеш с мехлем, за да не се появят мехури. Тук денят е изключително горещ, а нощта – студена. В

краищата на пустинята се срещат кактуси и храсти, но навътре няма почти никаква растителност, с изключение на тази в оазисите. Водата е скъпоценна, защото е рядкост. Единствените обитаеми части са оазисите, където се намират лагерите на тамошните племена. Там се намира и най-големият наш град – Абрахаб, признат за столица на земите ни. Изграден е около най-големия оазис, навътре в пустинята. Според древните предания някога там е имало вълшебно езеро и сега обитателите на Абрахаб черпят сили от останалата му магия.

Изключително красив град, целият в бяло, втъкал в себе си сила и могъщество. Веднъж щом влезеш в него ти се иска никога да не го напуснеш. Единствените животни, които оцеляват в тези тежки условия са камилите, влечугите и насекомите. Дори лешоядите не смеят да летят навътре в Пустинята. Говори се, че от град Абрахаб нататък пясъците са обитавани от ужасяващи, могъщи чудовища, пазещи несметни съкровища и древни тайни. Чувал съм за гигантски хамелеони, които причаквали пътниците като дюни и ги поглъщали преди да осъзнаят какво става. А някъде там, в самото сърце на пустинята, се намира Бездната – митичният вход към царството на демоните, където Самариан ни захвърлил, за да слугуваме дълги векове на злите твари, и откъдето после сме излезли, за да се заселим по тия земи. Къде обаче се намира тя, никой не знае... и никой от тръгналите да я търсят не се е завърнал, за да каже. Според едни предания, тя се мести непрекъснато и не е възможно да се открие точно къде е, а според други се появява за кратко на точно определени дати.

Повечето племена живеят в Пустошта. В южните ѝ части живеят Саблезъбите тигри, Белите лъвове, Великите мечки и Волните гларуси. Първите са в западното подножие на Икеба и южните части от Пустошта, между морето и земите на племето на Белите лъвове. Вторите обитават степта в подножието на

Назъбения проход и голяма част от пустошта, като граничат с племето на Великите мечки от юг и изток. Третите, независимо че живеят в планината, населяват и част от саваната около Централния проход и малко по-на запад. Последните са се заселили по източното крайбрежие, достигайки самата пустиня. Сред северните части от пустошта и пустинята живеят две други племена – на Отровните змии и Пустинните скорпиони. Първото заема цялата централна и източна част и малко от западната, но не и крайбрежието. За сметка на това второто населява западните земи и крайбрежие, а някъде териториите му навлизат дори в централната зона на пустинята. Последното племе, за което не споменах е на Гладните койоти. То е съставено от номади-бандити, пръснати навсякъде из Пустошта. Няма конкретен район, който да се счита за техен.

#### **Някои по-незнайни представители на флората и фауната**

Дяволска трева – среща се из най-северните райони на Пустошта, малко преди да премине в същинска пустиня. Гигантите я берат и пушат с лули, за да говорят с боговете.

Огнено кокиче – среща се по върховете на планината, близо до вечните снегове. Съдържа много силна отрова, с която племето на Черните вълци маже остриетата на оръжията си.

Бял лотос – расте по върховете на Икеба и има лечебни и магически свойства.

Иноксис – екстракт от корена на този храст служи като обезболяващо и често се ползва преди битка, за да не усещат воините болката от раните си. Здравият организъм, подпомогнат от този екстракт превръща гиганта в опасен враг, който продължава да се бие, дори да е смъртно ранен.

Арш – дърво, растящо по склоновете на Икеба. Съдържанието на плодовете му е заместител на брашното и от него се прави особен вид хляб.

Цама – диня, вирееща сред Пустошта. Корените ѝ извличат вода дълбоко из земята.

Саблезъб тигър – голям хищник от рода на котките, за който се носят легенди, че е дошъл от Бездната и притежава магически сили. Характерно е кучешките му зъби да са

по-големи от тези на обикновените хищници и да са извити надолу като лопати. Щом с тях захапне своята плячка, няма изпускане. Говори се, че силата му е толкова голяма, че в устата си можел да носи цял бизон.

## **Животът на Гигантите**

Ние сме номадски народ. Дошли сме от пустинята и малцина от нас са намерили постоянен дом. Затова голяма част от племената живеят в лагери от шатри, като непрекъснато сменят местоположението си, според сезона и миграцията на дивеча. Малко са онези, които са се устроили за постоянно в градове и малки селища. Това са племената, населяващи склоновете на Икеба, но и сред тях има номади.

Обикновено мъжете са ловци и воители. Племето разчита на тях за набавянето на храна и за защита от врагове. Поради факта, че се храним повече с месо, ловът се е превърнал в един от основните ни поминъци. Някои племена ядат месото сурово, други първо го пекат. А кожата на убитите животни ползваме за облекло и материал за шатрите си. Наравно с мъжете, жените също са воители и добре боравят с оръжие. Но те се занимават предимно с отглеждането на децата, бране на дивни плодове, зеленчуци и изравяне на корени. По склоновете на Икеба расте едно особено дърво, което наричаме „арш”. Плодовете му са големи колкото юмрук и са с твърда черупка. Когато съдържанието му се изсуши и стрие, от него могат да се опекат питки, които не са по-лоши от онези, които хората правят с брашно от царевича или жито. Голяма част от племената отглеждат собствени стада крави, овце или кози. Тях доят за мляко, а някои ползват вълната на овцете, за да си тъкат дрехи. Малко са племената, които се занимават със земеделие. Такива са основно Лукавите рисове, населили плодородните поля в подножието на Централният проход. Останалите се занимават

с отглеждане на лозя във високите части на Икеба, и плодови дръвчета в ниските. Те произвеждат вино и ракия, и едновременно с това са скотовъдци.

През зимния сезон се храним със запасите си от осолено месо и изсушени плодове. Също берем пещерни гъби и ловим каквито дивни животни има за прясно месо. По това време повечето планински племена се преместват да лагеруват сред уютата на пещерите. Причина за това са силните ветрове и бури по високите части на Икеба.

Всяко племе се състои от стотици и дори хиляди малки, самостоятелни родове. Те населяват отделни лагери или селища и се управляват от старейшини. При някои от големите племена родовете са подчинени на един основен водач, като при война се обединяват и се бият под негово командване. За разлика от хората, при нас ролята на лидерите не е толкова голяма. Водачите ни по-скоро служат като обединители между родовете в името на определена цел. Те са пример за това какъв трябва да бъде всеки един от нас. Живеят наравно с всички, а в битка винаги са първи. За водачи избираме най-смелите, силните и достойните, защото от тях зависи бъдещето на племената ни. В случай че се окажат недостойни и излъжат нашето доверие, ги убиваме, ако те не сторят това сами...

Законите ни са строги, а най-тежкото наказание е смърт. Първият законодател в историята ни е водачът на Великите мечки – Урукс. Неговите закони се прилагат и до ден днешен, макар да са допълнени с ред други. Изричането на лъжа наказваме с отрязване на

езика. Кражбата – с отсичане на ръка. Убийството – със смърт, като начинът на прилагането ѝ зависи от това, доколко тежко е било то. Според поговорката ни, всеки трябва да плаща за делата си – „зъб за зъб, око за око”.

Като воини предпочитаме пряката атака и не се замисляме за защитата си, тъй като най-често поваляме противниците си с първите няколко удара, преди те да успеят да ни нанесат тежки рани. Предпочитаме да се бием с големи оръжия като двуръчни чукове, брадви и мечове, поради което рядко носим щитове. Най-великите ни герои са изобразявани как влизат в битка, хванали по едно такова оръжие във всяка ръка, но това е трудно постижимо дори и за най-силните сред нас. Много разпространени сред нас са методите за повишаване на поносимостта към болка, което ни прави още по-опасни противници. А каменните оръжия, която някои от събратята ни си делят, са изключително тежки.

Имаме писменост, макар и по-особена от

тази на хората. За да пишем, използваме възли, които оплитаме от въжета. В началото е трудно за възприемане, но се свиква бързо и всеки може да се научи, стига да има желание. Азбуката ни не е трудна, макар връзването на възлите да отнема доста време и материал. Всеки от нас се учи да чете и пише на родния си език. Според обичая, изписваме своето име по гривата си или на плетка в косата. От малки учим децата си на това – нещо, с което хората не могат да се похвалят, защото голяма част от тях са неграмотни. Странно наистина, защото мнозина от тях ни смятат за глупави. А може би пък тяхното писмо е по-трудно от нашето?

Мъртвите горим на клада с подобаващи почести. Всеки член на рода взема по щипка от пепелта, а останалата я разпръскваме, за да може Мампанг да отведе покойника в отвъдното. Прахът на прародителите се предава от поколение на поколение и всеки от нас го носи в своя талисман. Той ни дава сила, съвети и помощ, когато се нуждаем.

## **Религия**

Четири вятъра са нашите богове. В тях вярват всички племена без Черните вълци, които преди векове са се отрекли, за да почитат злата богиня Кали. Легендите разказват, че ветровете обитавали пустошта още преди Войната на боговете, но като понисши не взели пряко участие в битката. Те били там когато всичко приключило, превели нашите прадеди през пустинята до северните склонове на Икеба. Тогава сме ги приели за наши богове. Четирите вятъра не са лоши. Те се грижат за Пустошта и всички живи създания, които я обитават. Напътстват ни и ни дават съвети. Понякога са сурови, но винаги справедливи. Според обичая, всеки от четирите сезона символизира някой от боговете. При настъпването му честваме празник в негово име.

### **Мампанг**

Северният вятър, предвестникът на

зимата. Наричаме го „Вестителят на смъртта и сушата”, защото идва от сърцето на суровата пустиня, през която минава пътя за отвъдния свят. Той е пазител на портите към царството на смъртта. На вид е огромен, гол гигант с кожена препаска, стискащ в ръце тежък чук. До него винаги стои верният му саблезъб тигър Аркос. В тялото на тигъра е душата на последния вярващ вожд на Черните вълци, като награда за героизма, проявил в битката срещу последователите на Кали. Аркос бил единствения в рода си, който се възпротивил срещу отричането от Четирите вятъра. Собственоръчно избил дъщерите и синовете си, които приели тъмната вяра и повел най-верните си хора срещу последователите на Кали. Загубил битката и се самоубил със собствения си пречупен меч, за да не попадне жив в ръцете на врага и да не бъде пренесен в жертва на черната богиня.

### **Катала**

Южният вятър, вестителката на пролетта. Наричаме я „Повелителката на живота и плодородието”. Това я свързва с животворните дъждове, идващи от юг. Племената по склоновете и подножието на Икеба я почитат като повелителката на дъжда. Тя се явява в образа на изключително красива жена, с огнени очи и дълга, златиста коса, в която е закичила бял лотос. Не случайно наричаме белият лотос „цвета на Катала”. Пригответената от него отвара е изключително целебна.

### **Тамур**

Източният вятър, предвестникът на лятото. Наричаме го „Вестителят на деня и светлината”, защото Светилото изгрява от изток. Мнозина го почитат като вятъра на войната и преди битка си пожелават „нека Тамур да ме води и закриля в боя”. Той е огромен, мускулест воин, облечен в блестящи доспехи, хванал по една двуръчна брадва във всяка ръка. В легендите се разказва как от древни времена е издигал Светилото в небесата и го прибирал обратно зад хоризонта. Брат е на Сетия.

### **Сетия**

Западният вятър, вестителката на есента. Наричаме я „Повелителката на нощта и мрака”, защото Светилото се прибира на запад, за да даде място на нощната тъмнина. Явява се като жена, облечена в черна роба, с качулка нахлупена над главата и въоръжена с двуръчен меч, по чието острие тече мека, синкава светлина. Малцина са виждали лицето ѝ, но се кълнат, че била много красива, имала дълга, светлосиня коса и сиви, слепи очи. На рамото ѝ е кацнал бухал, за който легендите разказват, че бил нейният брат-близък Бесиф. Някога той предизвикал на двубой Мъртвият бог и загубил. Но сестра му се притекла на помощ и го спасила от гибел, заплащайки със зрението си. Мъртвият бог я ослепил, а брат ѝ прокълнал навеки да броди като бухал из света

на смъртните. Тамур го презира, заради това, че се оставил да бъде победен и накарал сестра си да страда заради него. Но Сетия продължава да го обича като брат, а Бесиф ѝ помага със своите очи.

Повечето племена си имат **свещени животни**, които почитат и чиито имена носят и те. Легендите разказват, че когато прадедите ни достигнали южните части на Пустошта и северните склонове на Икеба, Четирите вятъра раздали на всяко от десетте племена по една плочка с нарисувано с въглен животно. Те им заръчали да почитат тези животни. И че всеки път, когато имат нужда от помощ, общите им сили ще се превъплъщават в него, за да им помагат и да ги насочват. Священото животно на всяко племе е негов тотем и всеки член на клана носи на врата си негова малка дървена фигурка. Според легендите, с времето, когато племената ни са станали многолюдни, някои ги напуснали и обединявайки силата на Четирите вятъра, те получавали своя плоча със священо животно, за да дадат начало на ново племе. Плочките се пазят скрити в строга тайна, защото от тях идва живота на племето. Ако бъдат счупени, тогава клана бива покосен от смъртоносни болести и изчезва завинаги.

**Мъртвият бог** е полу-бог, който някога населявал цитадела в сърцето на пустинята, но по време на Войната се съюзил с Ахра-Ман и повел тъмните орди от Бездната. В битката бил убит. Или поне така разказват легендите, макар боговете да са безсмъртни и да се заточват в забвение. Съществува древно поверие, че някога той ще се завърне на трона си, за да поведе отново ордите от Бездната. Описван е като висок като планина, крилат гигант със сива кожа. За тронът му се казва, че в него били затворени могъщи сили и докато той съществува, значи Мъртвият бог е още жив. А който седне на трона ще придобие безсмъртие и невиджана мощ. Никой все още не е намирал двореца му и не е виждал трона.



## **Управление и развитие**

Всеки клан в нашите земи се развива самостоятелно и връзката му с останалите е базирана на взаимна изгода и уважение. Ето какво знам за отделните кланове:

### **Великите Мечки**

Разпръснати са по северния склон на Икеба, в частта между Централния и Назъбения проход, а също така и из саваната в подножието му. На външев вид са много едри и груби. Те са сред най-масивните представители на гигантите и опитните им бойци често надвишават двеста камъка. Имат буен нрав и са много избухливи, но са изключително верни воители, които почитат честта си, наравно със свещената велика мечка. Повечето им битки са с гоблините, нахлуващи от южните склонове на Икеба. Непрекъснато им се налага да бранят стадата си в саваната, които са нападани от койотите и да отблъскват ордите на Черните вълци, настъпващи като плесен от запад.

Занимават се с лов на диви животни, отглеждане на лозя и скотовъдство. Не търгуват с почти никого. Обществото им е затворено. Племеното живее доста самотно - в малки селища в планината и подвижни лагери от шатри сред саваната, като вторите се грижат за пашата на добичетата. Като цяло Великите мечки предпочитат уют на планината. Главният им град е Гудур. Издига се на непристъпния връх Оргу, гледащ отвисоко към Назъбения проход, на изключително стратегическо място. Оттам племеното има непрекъснат поглед над прохода и съседните земи на Черните вълци, като следи за поява на врага. Гудур е древен град. Легендите разказват как Великата мечка довела предците на племеното до самия връх и тогава те построили върху него своя град. Смята се, че това е първият град на гигантите. Там се провеждат заседанията на съвета на старейшините, предвождан от Асгая – водача на племеното, управляващ вече двадесет и три години с желязна ръка.

### **Саблезъбите Тигри**

Живеят в саваната на запад от Назъбения проход и около него. Земи им се засичат с тези на Великите Мечки от изток, с Черните вълци на юг, с Пустинните Скорпиони на север и Отровните Змии от североизток. Отличават се със своята пъргавина и сръчност. На височина са малко над средната за гигантите, а на тегло са сравнително леки и рядко надминават сто и петдесет камъка. Водят номадски живот. Непрекъснато сменят местата на своите лагери. Няма изявен едноличен лидер, което води до чести вътрешни битки за влияние между малките под-племена. Обединява ги единствено общият им враг – Черните вълци. Търгуват с кожи, продавайки ги в град Ом за метални оръжия и сечива.

### **Черните Вълци**

Клан от племеното на Ледените вълци, отрекъл се от Четирите вятъра и започнал да се кланя на богинята Кали. Известен е със спазването на кървави ритуали, в които често принася в жертва представители на съседните племена. Когато проблемите започнали, голямото племе на вълците се разпаднало и от него останали само Черните вълци, които със силата на оръжието обединили останалите кланове и ги накарали да почитат Кали. Все още се срещат някои оцелели представители на някогашното племе, съхранили вярата си в Четирите вятъра, но те се крият и живеят откъснати от целия свят. Външно, вълците не се отличават особено от най-разпространените представи за вида на гигантите – рядко надхвърлят височина от два разкрача и три юмрука и тегло от сто и четирийсет камъка.

Територията на Черните вълци се намира между Назъбения проход, саваната, океана и Безмълвния каньон. Говори се, че тази част от Колосът крие древен храм на Кали, в който те извършват кървавите си ритуали. Доколко е вярно, никой не може да каже, но едно е ясно – богинята, макар и загубила от предишната си

мощ, наистина им помага. Черните вълци често обикалят изоставените джуджешки галерии. Оттам си набавят оръжия и брони, последните от които обработват допълнително, за да им станат по мярка. Непрекъснато воюват със Саблезъбите тигри и Великите мечки, а също така и с лудите джуджета, за които се говори, че са останали в прокълнатите си галерии, превърнали се в гробница за техните събрата. Носят се слухове, че Черните вълци са натрупали огромно богатство от открити сред тунелите скъпоценности и с тях си купували оръжия и доспехи по поръчка от джуджешките кланове. Никой не знае къде точно се намира столицата им Далия и никой не е бил там, за да разкаже, но мнозина предполагат, че е някъде в сърцето на земите им, близо до храма на Кали. Едно от малкото известни неща е, че нямат вожд, а се управляват от жреца Бауна.

### **Отровните Змии**

Територията им заема цялата централна, източна (без крайбрежието) и малко от западната част на пустинята и пустошта. Живеят около оазисите и местата, където има вода. По брой на населението са трети след Великите мечки и Черните вълци. Поради тежките условия и липсата на достатъчно ресурси, те са специализирани в занаятчийството произвеждайки различни стоки. За целта се снабдяват със суровини от южните племена. По-слаби, изпити и не много високи, техният вид ги отличава от всички останали гиганти. За сметка на това са изключително жилави и издръжливи. Непрекъснатите нападения от страна на Прокълнатите и хилядите опасности, дебнещи в пустинята, са ги превърнали в опитни воители. Главният им град е Абрахаб – официално признат от десетте племена за наша столица. Племето е управлявано от жреческо съсловие и военен съвет. Отровните змии се славят като изключително религиозно племе, дори на моменти фанатично спрямо вярата си към Четирите вятъра, затова жреците им имат

много голямо влияние. Техен водач е главният жрец, понастоящем жрицата Испарана. Преди години именно жреците са били причината за избухналата кратка война между тях и град Ом, когато разбират, че Лукавите рисове са приели човешките богове, наравно с Четирите вятъра.

Влиянието на военния съвет е било винаги наравно с това на жреците. Причина са честите сблъсъци с Прокълнатите, които непрекъснато нападат по северната им граница, разграбват, опожаряват и отвличат гиганти от племето. Сега военен водач на Отровните змии е гигантът Халип, прославил се като „непобедимият”. От дълго време племето води свещена война с „неверниците”, както наричат Прокълнатите. В момента жреческото съсловие и военния съвет са обединили всичките си сили срещу врага, след като Испарана и Халип сключиха брак, което практически прекрати вътрешните битки за надмощие между двете фракции.

### **Лукавите Рисове**

Населяват земите в подножието на Централният проход, разпръснали се в малки селища около град Ом. Занимават се основно със земеделие и малко скотовъдство. А Ом е търговският център на гигантите. Управлява го Търговски съвет и е междинна точка между севера и юга. Град Ом поддържа собствена армия от наемници, в която влизат основно гиганти от съседните племена. Според мирния договор, подписан между Търговския съвет и Централният съюз, те пазят прохода. Намират се в неутралитет с елфите и не участват в конфликта между Планинските орли и обитателите на Вълшебната гора. Отличават се с по-висока начетеност и търговски нюх. При тях обществената структура се доближава повече до тази на хората, а и селищата им приличат повече на човешките. На почит е обичая рогат да се подкастрят или съвсем да се заличават. Стараят се да не поддържат твърде едра фигура, макар в никакъв случай

да не минават за слаби. Това им придава почти човешки вид, само че са по-едри. Забелязва се и приемане на човешките богове, като всеки гигант почита поне един такъв, без да се отрича от Четирите вятъра и свещеното животно. Лукавите рисове са на предпоследно място по брой на населението сред десетте основни племена.

### **Планинските Орли**

Диво племе, което се е настанило на южния склон на Колосът, в непосредствена близост до Вълшебната гора. Не се знае кога точно едно от племената на Планинските Орли се опитало да се засели в гората на Елфите. Отсекли няколко дървета в покрайнините, за да си построят къщи. Така възникнала кръвна вражда между гиганти и елфи. Заселниците били избити до крак от горските създания. В битката се включват и представители на някои от останалите племена. Войната продължава от появата на гигантите до сега. Селищата на орлите се намират високо в планината, добре защитени от нападения на елфите. Основно се препитават с лов на диви животни и бране на пещерни гъби. Често им се налага да грабят от крайгорските елфически селища, заради недостиг на храна и припаси. Много рядко се случва да нападнат кervани в Централния проход, дотам стигат само родове, които са изпаднали в крайна нужда. Част от гигантите предлагат своите услуги като наемници в град Ом. Поради огромните си размери, които се доближават до тези на Планинските мечки, те лесно си намират работа и често могат да се видят като лична охрана на някой голедец или да съпровождат кervани по пътя им сред пустошта. Не са достатъчно умни, прекалено избухливи са и не мислят, когато се впускат в битка, което ги прави опасни противници. Няма централен град. Отделните родове живеят в постоянни селища из планината. Няма водач и нападнат елфите хаотично, без каквато и да била мисъл. Отличават се със своите катерачески способности, издръжливост

и висок боен дух.

### **Волните Гларуси**

Живеят по източните брегове. Занимават се с риболов и скотовъдство. Имат няколко големи селища, с малки пристанища. Рядко търгуват с някого. Сами си строят плавателните съдове, които, макар и доста грозни, са устойчиви и здрави. Отличават се с много спокоен характер. Имат изключително чувство за ориентация в морето и са единствените добри плувци сред събратята си. Говори се, че са стигали до далечни северни брегове, откъдето носели скъпи и ценни стоки. Главният им старейшина се казва Агур, изпълняващ обединяваща функция между родовете. За него се знае, че бил един от онези, които се върнали от чуждите северни земи, но не обича да разказва за това.

### **Пустинните Скорпиони**

Живеят дълбоко в същинската пустош и пустинята. Най-малобройното племе, разпръснато из оазисите, по-на север дори от племената на Змиите. Селищата им са малко, с постоянно местонахождение, което, обаче, те пазят в тайна. Често скитат из пустошта, поради което останалите кланове ги наричат просто „пустинниците”. Повечето гиганти в племето са пътуващи ловци, които се скитат сами из неприветливите райони в търсене на храна и древни артефакти. Събират се най-вече в оазисите, където обменят новини и разкритите познания. Поради тежките условия на живот, са се научили да оползотворяват и най-малкото, което имат или намерят. Много издръжливи и интелигентни. Единственото племе, чиито членове са отдали голяма част от живота си на знанията. Говори се, че в дълбините на пустинята има древна библиотека, откъдето черпят знания, но това са само легенди.

Макар да са самотници по природа, никога не изоставят свой събрат в беда. Славят се като изключително добри воители, въпреки

дребния си ръст, а преданията им често описват как се бият с могъщите чудовища, обитаващи пустинята. Не са много приказливи. Според преданията, Четирите вятъра са им заръчали да пазят древните тайни, скрити в пясъците на пустинята.

### **Гладните Койоти**

Разпръснати са из цялата южна част на Пустошта. Нямаат постоянни селища, защото са в непрекъснато движение. Представяват разбойническо племе, съставено от множество малки под-племена, част от които дори не носят това име, но ги обединява техния тотем, за който вярват, че ги закриля. Под-племената са съставени от отделни родове, чийто поминък е грабежа. Те са огромна напаст, с която останалите племена са длъжни да се борят непрекъснато. Известни са с най-див нрав сред събратята си. Рядко нападат племена по планината, защото са номади и е трудно за конете им да се катерят по канарите. Често нападат търговски кервани. Много добри крадци и убийци, но не и воители. Единствено те се доверяват повече на лъка и кинжала. Бягат в планината само когато са застрашени и нямаат друга възможност.

### **Белите Лъвовете**

Населяват земите в северното подножие на Централния проход и тези на изток до племето на Волните гларуси. Занимават се единствено със скотовъдство, като продават кожи и живи добичета на пазара в град Ом. Оттам си набавят други нужни стоки, които не могат да си произведат. Учудващо миролюбиво племе. Нямаат врагове. Бият се единствено с Гладните койоти, които вилнеят основно в техните земи и им нанасят големи щети. Често в лагерите им стоят малки военни групи на Великите мечки, които, в замяна на храна и

припаси, ги пазят от набезите на койотите. Белите лъвовете са единственото племе, чиито представители са пренебрегнали бойните тренировки. Поради тази причина, въпреки внушителния си вид, те не са добри воители. Но поне стадата им са огромни и не гладуват.

### **Прокълнатите**

Сбирщина от малки кланове, живеещи навътре в пустинята. Никога не са били част от огромното племе на гигантите, защото не са заслужили да останат на горната земя. Те били от онези, за които легендите говорят с презрение как са свели глава и не са се противопоставили на демоните, дори когато Орим ни върнал свободата и ни дал благоволенieto на останалите богове. Ние сме се били с тях, убивали сме техни, а те – наши. Когато войната свършила, боговете ги изпратили обратно в Бездната. Но легендите разказват че преди да загине, Мъртвият бог сключил сделка с част от тях и успял да ги скрие сред пустинята. Те никога не са почитали Четирите вятъра. Нямаат свещено животно и вярват единствено в Мъртвия бог. Живеят в пещери из няколкото малки скалисти масива в пустинята. Често нападат северните лагери на Отровните змии, опожарявайки ги и отвлечайки жени и деца. В храмовете си извършват кървави жертвоприношения. А сред тях живеят демони, избягали от Бездната, които ги управляват.

Има още куп малки племена, разпръснати в Икеба и пустошта, вярващи в някое свое свещено животно. Повечето от тях са самостоятелни и само формално са приели господството на десетте племена. Водят мирен живот и не нападат себеподобните си. Но ако се наложи, без да се замислят посягат към оръжието, за да се защитят.

## **Жилища**

Макар да сме номадски племена, ние сме изградили свои собствени градове, които понякога се доближават и до общоприетата представа на останалите раси за град.

**Номадски лагер** – разпространен е сред племената, населяващи саваната и най-южните части от Пустошта. Големината му зависи от броя на членовете на рода. Обикновено не наброява повече от няколкостотин гиганти. Съставен е от няколко десетки шатри, които лесно могат да бъдат премествани, с цел търсене на нови пасища. Във всеки лагер има по една шатра за старейшината и шамана, ако има такъв. Те са по-големи от останалите и често входа им се пази от страж. В центъра на лагера се намира огнище, на което се пече месото, и около което се изпълняват ритуалните танци. Шатрите не са малки и вътре може спокойно да се побере едно шестчленно семейство. Приложението им е най-вече при защита от силен вятър, дъжд или за спане. Шатрите се строят като първо се забиват дървени колове в земята, а после върху скелето се окачат кожи. За транспорта им се ползват коне или камили. Затова във всеки лагер има поне десетина добичета, чиято работа е именно това.

**Планинско селище** – характерно за племената, населяващи Икеба. То не се мести. Представлява нахвърляни една до друга малки колиби, предимно дървени и сламени, по-рядко каменни. Броят им и големината на селището зависят от броя на членовете на племето, което го обитава, мястото му в йерархията, както и особеностите на терена.

Малките селца са по-често срещани и се обитават предимно от малки родове, напуснали по-големия и отделили се в нов. Повечето сгради в тях са сламени. Постройките служат за спане, защита от дъжда и зимните студове, а също и за обор. Обикновено поне една от колибите е дървена и в нея живее

старейшината. Нямат храм и ритуалите си извършват в центъра на селото, където често имат кладенец.

В големите селища постройките в центъра са дървени. Повечето къщи са с отделен обор, а за стадата си има общ такъв на цялото село. Тук вече се срещат храмове, кръчми, ханове, занаятчии и други. Сламени колиби има само в покрайнините, където гиганти живеят заедно с животните си. Рядко достигат хиляда жители.

**Оазис** – единствените места сред пустинята, годни за живот, са оазисите. Местните племената изграждат своите лагери около тях. Обикновено се заселват за постоянно, поради наличието на вода. На външен вид са идентични с номадските лагери. Не отглеждат стада добитък и не се местят непрекъснато. Шатрите им са разположени в близост до водния басейн на оазиса, като се разпростират по целия му бряг. Този начин на живот е специфичен за Отровните змии и Пустинните скорпиони, а също и за някои от племената на Прокълнатите.

Оазисите обикновено са пренаселени и могат да достигнат до две-три хиляди обитатели, а понякога дори повече.

**Пещерно убежище** – рядко племената в Икеба ползват тамошните пещери за свой дом. Стигат дотам само когато домовете им бъдат унищожени и трябва да бягат, за да се спасят или пък когато зимата се случи прекалено студена.

За разлика от тях, племената на Прокълнатите живеят основно в пещери из няколкото малки масива в пустинята. При тях пещерните убежища представляват малки села. Входовете им са замаскирани с храсти и камъни. Пазят ги стражи, които се крият по-навътре в пещерата, за да не се виждат, ако случайно влезе враг. Коридорите не водят надълбоко и не се отдалечават от входа. По

тях се достига до малки жилищни помещения, общи складове, храм и други пещери.

Ако пещерите не могат да съберат цяло

племе, се налага временно то да бъде разделено, според съставлящите го родове.

## **Големите Градове**

Освен описаните селища, има няколко наистина големи градове, които са се превърнали в културни и търговски средища. Там могат да се срещнат на едно място десетки хиляди гиганти от най-различни племена.

### **Ом**

Намира се в южното подножие на Централния проход. Представлява град-държава на племето на Лукавите рисове. Около него са разпръснати малки селища, наподобяващи човешките. Градът е обграден от двуредова, дървена стена с широчина два разкрача, запълнена с пръст. Има две порти – северна и южна. Служи като междинна точка между Пустошта и цивилизования свят. В него се извършват основно сделките между гиганти от една страна, а от друга хора и джуджета. Там рядко се срещат търговци от Вълшебната гора, поради постоянните конфликти с племената на Орлите. Град Ом се управлява от Търговски съвет. Мнозинството от членовете му са от племето на Лукавите рисове.

Ом наподобява човешки град, но се усееща пръста на гигантите в начина на построяването му. Улиците не са от камък, а от добре отъпкана кал. Повечето постройки са изградени от дървен материал, като обикновено основите им са от камък. Има два големи храма, изградени от мрамор – един на Четирите вятъра и втори на свещено им животно – риса. Съществуват и куп малки храмове на всеки от човешките богове. В центъра на града се намира малко възвишение, върху което е построена дървена крепост, зад чиито стени живеят членовете на Търговския съвет. Югоизточната част е приютила огромния пазар, където е доста оживено дори нощем. Градът поддържа средно голям гарнизон, чиито задачи са да следи за

спазването на реда и защита от евентуално вражеско нападение. Ом е спирка за множество наемници, които винаги са готови да се включат в редиците на армията, заради доброто заплащане. Така, преди години, когато Ом бил нападат от град Абрахаб, Търговския съвет бързо мобилизирал огромна армия, която направила засада на силите на Отровните змии в Централния проход, и за кратко време ги разгромила.

Особено внимание трябва да се отдели и на законите в града. Те са обвързани с тези на хората и на местната гилдия на джуджетата и обикновено при провинение на представител на чужда раса, Търговския съвет оставя той да бъде съден по неговите закони, и от неговите събрата. По тази причина в града съществуват два малки, самостоятелни гарнизона, съставени само от хора или джуджета.

### **Абрахаб**

Намира се навътре в пустинята, сред огромен оазис. Легендите разказват, че някога там имало вълшебно езеро, но бавно магията се изчерпала и от него останал само оазисът. Въпреки това се смята, че в него все още има магия, от която черпят сила обитателите на града. Абрахаб е най-големият и най-многолюдният сред градовете ни. Признат е за наша столица. Това се случило след като армиите му достигнали до Ом и след велика битка в Централния проход, водачите на Отровните змии са предпочели примирието пред смъртта на хилядите воини-гиганти. В замяна град Ом дал съгласието си Абрахаб да стане столица, а по-късно към това решение се присъединил и град Гудур. Единствено представителите на Черните вълци от Далия не са съгласни с това, считат техния град за единствената столица на гигантите. Но те са

отлъчени от десетте клана и мнението им не се зачита. Абрахаб е признат и за най-красивият град. Не случайно го наричат „перлата на пустинята”. Абрахаб е прочут с най-големия храм на Четирите вятъра. Състои се от площад, в средата на който се издига статуята на свещеното им животно – змията, а от него по мраморни стъпала се изкачва до четири крила, сочещи в четирите посоки на света. Вътре в тях е издигната по една гигантска статуя за всеки от ветровете. Градът е защитен от дебела и висока каменна стена. Поради липса на какъвто и да е дървен материал в пустинята, постройките са изградени от каменни блокове, като така придават един светъл облик на града. Наоколо всичко е бяло. Няма обособен пазар, подобно на град Ом, а съществуват няколко търговски улици, на които се продава почти всичко. Езерото на оазисът е с бъбрековидна форма, а в централната част на Абрахаб се намира двореца, в който по традиция живеят жреците и вожд на племето. Храмът на Четирите вятъра е разположен централно срещу него.

### **Гудур**

Издига се на склона на връх Оргу. Това е главният град на племето на Великите мечки и е първият град, който сме построили. В него живее предводителят на племето и там заседава съвета на старейшините. Гудур наподобява повече на крепост. Това е така, защото е строен по времето, когато Черните вълци са взели властта от събратята си, а богинята Кали е поискала живота на техните съседи. Били размирни времена, в които Великите мечки дали хиляди жертви, докато възпрат прииждащите орди на вълците. По онова време на власт дошъл великият вожд Урукс и създал първите ни закони. Именно на него проговорила великата мечка и го завела на връх Оргу. Тогава той с всичка сила забил острието на меча си в един огромен камък и казал „тук ще бъде град Гудур”. Така и

станало, а камъкът с оръжието му се пази до ден днешен. Гудур е съставен от две части. Първата е на самия склон. Тя е защитена от висока каменна стена, на която непрестанно бдят стражи. Има само един вход и това е главната порта. Пътят до нея се вие нагоре по склона и всеки, тръгнал по него, веднага ще бъде забелязан от пазачите. От вътрешната страна се намират множество дървени постройки - къщи, кръчми, няколко малки храма, дюкяни на знахари, ковачи, търговци и други. Там се издига и високата кула Гана, от която се открива пълен изглед върху Назъбения проход и отсрещните планински склонове, владение на Черните вълци. Това е частта от града, в която Великите мечки допускат чужденци, за да могат да извършват търговия. Втората част е подземната. Състои се от множество галерии и пещери, водещи в свещения храм на Великата мечка, покоите на вожд, съкровищницата, тренировъчните зали, оръжейната и други места, които се пазят в тайна. Там никога не съм стъпвал, макар неведнъж да съм бил в Гудур, само съм чувал слухове какво има вътре.

### **Далия**

Това е столицата на Черните вълци. Те не зачитат Абрахаб, нито друг град, принадлежащ на десетте племена. Информацията за Далия е обгърната в мистерия. Никой досега не е бил там, или поне не се е завърнал, за да разкаже. Повечето търговци, които работят с Черните вълци не се допускат навътре в земите на племето. Размяната се извършва в граничните села, а племето винаги си плаща цената на стоката. За Далия се носят хиляди слухове. Разказва се, че бил построен до изгубения храм на Кали, намиращ се някъде в тази част от планината. Други твърдят, че около крепостната стена били набити на колове черепите на убитите врагове. Кое е вярно и кое не? Никой не може да каже.

## Хората-гущери

Гущероидите са войнствен народ от слугести, блатни твари. Никой няма идея кога и откъде са се пръкнали, дори боговете имат смътна представа за тях. Въпреки привидно примитивния си вид и поведение, тези същества са добре организирани и мнозина биха се учудили от напредъка им.

Историята им не е известна нито в кратък, нито в пълен вариант. Предполага се, че са се появили след някой от несполучливите експерименти на боговете. „Официалната” им поява в нашия свят датира няколко години след края на Войната, когато група ловци се натъква на странни, гнездовидни постройки в покрайнините на блатата. Скоро след това установяват и близка среща с обитателите им – същества с тела на гущери, но с човешко поведение. Гледката на влечуги, ходещи на два крака първо предизвиква смях, но не след дълго – сериозна тревога. Непознатите същества се държали твърде нецивилизовано (спрямо човешките обичаи). През десетото столетие възниква и военен конфликт с тях, който окончателно затвърждава представата, че това са изключително нецивилизовани и кръвожадни създания. След като били победени и изтласкани обратно в блатата, те започнали да проявяват открито желание да се „цивилизоват”. Днес дори могат да се видят техни представители в по-големите градове, главно като прислужници на други раси. Разбира се, цивилизованите народи никога не биха се доверили напълно на тези потайни създания, но трябва да се признае, че са в състояние доста добре да научат човешкия език, приет за общо средство за комуникация между отделните народи.

Естествено, в наше време има редица задълбочени изследвания на тези създания,

като за най-изчерпателни се смятат записките на елфа-изследовател Лириан Мелий (1026 - 1473), или поне това, което е останало от тях. Но първо, нека накратко да разгледаме общите схващания, приети от хората, за гущероидите.

Хората-гущери имат някои особености, които никоя друга раса не притежава. Става въпрос за тялото им. Имат жлези, които могат да произведат слабокиселинна слюнка в огромни количества, особено след като се нахранят, а и прицелът им е доста точен. Устройството на скелета и крайниците им ги прави родени плувци. Някои индивиди могат да се сливат с околните цветове, също като хамелеони, но това не е характерно за всички. Съобразителни са, но не понасят сложната техника и науките, направо са скарани с тях.

По-голямата част от обществото се отвращава от отблъскващия им вид и ги приема като заплаха, затова малцина от тях се появяват сред другите същества. Добре се приемат единствено във военните подразделения, понеже сетивата им са силно развити и служат като разузнавачи. И макар, че цивилизования свят има контакти с гущероиди, напуснали блатото, те никога не споделят своите знания за живота си там.

Селищата на гущероидите, за които има информация, са в южните и югоизточни покрайнини на Блатото. Навътре, в самото сърце на Блатото, никой цивилизован изследовател не е припарвал, така че може само да се предполага колко са поселищата там и как изглеждат те. Единственият, който твърди, че е достигнал до знание за тях е Лириан Мелий, но преждевременната му смърт, както и изчезване на по-голямата част от записките му ни лишава от максимално точна информация по въпроса.



**Живот и бит на гущероидите  
според записките на Лириан Мелий**

Лириан Мелий изгражда своя собствена теория за произхода на гущерите, според която те не са създадени в Титания, а някъде далеч от нея. Колкото и странна да е теорията, тя би могла да обясни как така са се появили изведнъж наред враждебното блато.

Последните години от живота си, Лириан Мелий бе посветил на разшифроване на древни писания на гущероидите, попаднали у него при изключително мистериозни обстоятелства. Според най-разпространената теория самият той ги е откраднал от свещен храм на Щарха – истинското име на гущероидите. Макар това никога да не било потвърдено от самия Мелий, то бързото и неподготвено напускане на дългогодишния му дом в покрайнините на Блатото и завръщането му в цивилизацията се считат от мнозина като явно доказателство за правотата на тази теория. В Мелион би бил значително по-защитен от гнева на Щарха и техните шамани.

Бе обявил сензационно, че след като приключи работата си по своята последна книга – „Щарха и тяхната цел в нашия свят” – всеобщото мнение за гущероидите щяло коренно да се промени. За нещастие, тази книга не бе довършена, тъй като Мелий загина при недоизяснени обстоятелства в дома си, заедно с двама от тримата си помощници. В последвалия веднага след покушението пожар е унищожен почти целия му архив, а третият му помощник е безследно изчезнал и все още се издирва, макар да е изминало доста време.

Разпространителите на слухове веднага обявиха, че убийците са специално обучени гущероиди, изпратени от техните шамани да приберат откраднатите реликви. В подкрепа на тази теория е и факта, че никакви древни предмети не бяха намерени в опожарения дом.

По-долу сме събрали и систематизирали информацията, извлечена от оцелелите документи на Лириан Мелий.

### **За началото**

„...В началото всичко било мътно и меко, и пусто. Нямаło никакви живи твари, нито растения, нито твърдини. Всичко било едно огромно Блато без начало и край, без цвят дори. И тогава от Блатото се родил Кссе’новва – Първородният. Той бил първото дете на Вечното Блато и получил сила, с която можел да направи всичко, което поиска. Отначало Първородният не знаел собствената си сила и нерядко създавал неща ужасяващи и грозни, но Вечното Блато било благосклонно и изтривало грешките му, като го учило на знания. Така, след безброй векове Кссе’новва станал достатъчно мъдър да използва разумно силата си. Първото нещо, което направил, било да сътвори създания подобни нему, които да учи, също както Вечното Блато бе научило него. Така били родени Лессра, Драхх, Мессъ, Фоххра и Легун – децата на Кссе’новва. Уви,

мъдростта на Кссе не била толкова голяма, колкото на Вечното Блато и част от съмненията и завистта успели да се въплътят в творенията му, докато ги създавал. Защото, макар и да не знаел, дълбоко в себе си Първородният изпитвал гняв и завист към Вечното Блато, понеже то го създало, а не обратно. Същите отровни чувства били въткнати в децата му, където покънали като гъби след дъжд. Времето минавало, а завистта растяла, докато дошъл момент, в който Драхх и Легун открито започнали да оспорват могъществото на Кссе’новва.

„Не е ли той роден от Вечното Блато като самите нас? – питали те. – С какво право ни заповядва и се държи като господар? Трябва да се отървем от него, че само мъка ни чака!”

Много говорели Драхх и Легун, но знаели, че силата на Първородния е прекалено

голяма, за да се справят с него. Затова решили да използват хитрост. Твърдейки, че искат да разгадаят тайната на творението, те започнали да създават твари в блатото, които скривали в най-далечните му краища. Когато Първородният ги питал къде са творенията им, двамата свивали рамене и отговаряли, че творенията им били прекалено уродливи и Блатото ги погълнало. Тъй като бил доверчив, Ксес'новва всеки път се съгласявал и ги окуражавал, като им давал съвети как да се справят по-добре. И двамата предатели доволно потривали ръце, без да знаят какво зло са сторили. Те и не можели да знаят, защото никой не подозирал, че цялата жлъч се била вселила в новите създания, многократно по-силна от преди. Така, предателите сложили началото на поколение от предатели, които на свой ред създали свои творения, още по-зли от преди. Минало време и скоро Блатото било изпълнено с множество твари, една от друга по-зловещи. Видели това децата на Ксес'новва и осъзнали грешката си. Отчаяни, те отишли при създателя си и му разказали какво се случило. Очаквали гнева на Първородният да е огромен, но за тяхно учудване той се зарадвал.

„През цялото време знаех какво сте намислили – казал им той. – Нима може нещо да стане, без Вечното Блато да знае? Докато аз ви създавах, в мен се бе прокраднала капка завист, която прехвърлих на вас, а вие на свой ред – на своите творения. Сега виждам, че чрез мъдростта си сте успели да изхвърлите омразата от себе си и сте чисти. Сега заедно ще създадем твари, в които да няма зло и с тях ще се изправим срещу всички други в блатото.”

Така наченала вечната война, която продължава и до днес. Войната, която трябва да прочисти Блатото от всяко зло.

Но не всичко завършило с началото на тази война. Докато траела тя, много неща се случвали – съюзи били сключвани и разваляни, богове се раждали и умирали, но най-важното – в една част от блатото се появили Щарха – създания, чиято цел била да бъдат използвани

като оръжия. Щарха не били силни, но се размножавали с такава скорост, че за съвсем кратко време разполагали с армия, способна да повали даже бог.

Макар да не било сигурно кой е създателя на Щарха, те почитали Исса – едно от децата на Легун. С неговото име на уста Щарха се хвърляли напред и въпреки огромните загуби унищожавали бог след бог. Като видели това, децата на Първородния се притеснили. Това не били първите създания използвани срещу тях, но тези били толкова многобройни, че дори обединени, всички божества на доброто едва ли щели да ги спрат. Много мъдрували боговете какво да сторят и все не намирали отговор. Драхх предлагал да убие Исса, но тогава кой знае как щели да се развият Щарха, понеже Исса бил единствения бог, от който се бояли. Обезкуражен, Първородният се допитал до Великото Блато.

„Какво да сторя, Блато, което ме сътвори? – попитал той. – Как да спра Щарха? С всеки изминал миг броят им се увеличава и скоро ще настъпи мигът, когато ще изпълнят цялото блато и всичко, което се вижда.”

„Не безпокой се! – отвърнало му Вечното Блато. – Не съм ли аз това, което те създаде? Аз знам начин, който може да накара всички твари да изчезнат. Аз съм способно да създам нещо, което е извън мен, и щом някой попадне там, вече да не е тук и да не може да се върне, освен ако някой от вас не стане достатъчно могъщ и мъдър да го извика обратно.”

Почудил се Ксес'новва, но нищо не казал, а само се върнал при децата си и им повторил чутото. Всичко изглеждало твърде невероятно на и затова Първородния и последователите му се подготвили за предстоящата битка. Всички смятали, че е само въпрос на време Щарха да ги нападнат, но те така и не идвали. Минало доста време и Ксес'новва решил да провери какво е станало. Въоръжен с най-великите оръжия, които успял да създаде, той поел към онези части от блатото, които били изпълнени с Щарха. Когато стигнал там, с изненада

установил, че Щарха вече ги нямало – никъде не можел да бъде видян дори един от тях. Зарадвал се богът и съобщил на децата си новината. Така вече нямало какво да ги плаши и Първородният, заедно с всички предани нему богове, се заел да унищожи останалото зло, скрито в различните краища на Великото Блато...”

Това е известно за Великото Блато и появата на боговете, но историята на Щарха не спира дотук. Всичките те били изхвърлени от Великото Блато в десетки места извън него. Никой не успял да разбере как или къде точно, но когато и да погледнели нагоре, Щарха виждали блатото отдалеч, недостъпно за тях – голямо и черно, в което блещукали боговете.

Мястото където били изхвърлени било твърдо, сухо, с недостатъчно вода и храна. Условията били толкова жестоки, че няколко години след прокуждането им от Великото Блато, повечето Щарха загинали. Останалите били принудени да водят жалко съществуване, като постепенно се изродили дотолкова, че приличали на обикновени гущери, а не на величествените създания, които били.

Минали векове, през които Щарха се превърнали изцяло в безмозъчни гущери. По всичко изглеждало, че това щял да бъде краят на съществуването им, но тогава отново се

появил древният им създател – Исса. Успял да отвори дупка във Великото Блато и като съзрял творенията си, отново ги дарил с разум и им върнал и спомените, които загубили.

„Изправете се, творения мои! – заповядал богът. – Изправете се и отново бъдете величествената Щарха, която бяхте преди! В миналото вие бяхте велики воители, достатъчно силни да свалите богове, но сега сте наказани и затворени на тази твърд извън Великото Блато. Но не се отчайвайте! Аз ще ви върна в мястото, откъдето сте дошли! Ще ви пренеса отново в Блатото, което сега виждате над вас и вие ще заемете мястото, което ви се полага! Но дотогава ще трябва да останете в Извънмястото, където сте сега. Това е вашето изпитание – единствено на най-силните и най-верните ще им бъде позволено да се върнат. Така че, развийте се, увеличете силата си и унищожете всички, които дръзнат да ви се опълчат! Станете господари на тази твърд, а след това ще можете да станете господари и на Великото Блато!”

Това били думите на великия бог Исса, съзателят на Щарха. Те са запомнени, предавани от шаман на шаман през вековете и така ще бъде до деня, в който Щарха станат достойни да се върнат във Великото Блато, както им е обещано...

### ***Петте етапа на развитие***

По повелята на боговете, Щарха трябва да минат през пет етапа на развитие, като само най-силните са допускани да преминат в следващия. По този начин всяка слабост ще бъде изкоренена в зародиш и расата няма да се огъне пред никаква опасност.

Боговете знаели също, че освен качество трябвало и количество. Макар силна, малката армия нямала особени изгледи за успех срещу тълпите паплач в света, а боговете нямало вечно да наглеждат Щарха и да я предпазват. Затова било решено създанията да не се делят на мъжки и женски. Всеки гущер да хвърля хайвер веднъж на пет години, като хайверът на

един с нищо нямало да се различава от този на останалите. Единствено така щяло да бъде осигурена съвършеността на расата – всеки щял да заслужи мястото си според личните умения и нямало да го е страх, че може да изгуби дете, защото всички малки гущерчета ще са му деца, а и едновременно с това никое.

Първият етап на Щарха е **Игматът**. Това е етапът, в който хайверът е хвърлен в блатото. В този етап зародиша на гущера (наречен „Игмат”) не може нищо да направи, тъй като зависи единствено от съдбата дали ще бъде изяден от блатни създания, изгорен от ярките лъчи на Светилото, изхвърлен на брега

или потопен дълбоко в тинята, където бавно ще се задуши. Според старейшините и шаманите на Щарха, в този етап боговете изразяват волята си, като помагат единствено на избраните да оцелеят съдбоносните двайсет дни. Понякога се случвало хиляди игмати да преминат първия си етап на развитие, понякога едва стотина.

Макар всичко да се счита за предопределено от боговете, не е рядкост в тежки времена, те да хвърлят хайвера си в рамките на своето селище, като с това се надяват по-голямата част от децата им да оцелеят. Когато опасността премине и рода отново започне да процъфтява, гущерите пак отиват дълбоко в блатото, за да са сигурни, че единствено най-силните ще преминат в следващия етап от живота.

Двайсет дена след хвърлянето на хайвера, на малките зародиши вече са им се оформили очи, уста, две ръчички, както и опашка, с която да плуват в блатото. Това е началото на етапа на Търсене, през който зародишът (наречен **Търсач**) достига селището на рода си. Все още остава мистерия как така търсача е способен да намери нещо, което не е виждал никога през живота си, но поколение след поколение, хиляди Търсачи безпогрешно се завръщат в мястото, което след няколко етапа ще нарекат свой дом.

Шаманите на Щарха твърдят, че не друг, а великия бог Исса води търсачите до целта им, и че единствено чрез волята му те достигат селището. Въпреки това, сред старейшините се чуват други мнения, основани на събитията, последвали „Падението на Ксса”. Според слуховете, след края на тази ужасяваща война, в която възгорделия се род Ксса бил унищожен и изгонен от Блатото, група воители, прекалено уморени, за да се приберат, си направили лагер наскреде Блатото. Докато спели, към тях се приближили няколко Търсачи, принадлежащи на бившия род Ксса. Когато видели това, войните се смутили и веднага изпратили един да провери да не би да има оцелели в

селището на Ксса. Голяма била изненадата им, когато съгледвачът се върнал и разказал, че в селището нямало жива душа. Така се родила теорията, смятана за ерес, че търсачите усещат присъствието на Щарха и се стремят да се приближат към нея.

Докато са в този етап на развитие гущерите трябва да развият светкавични рефлексии и чувство за самосъхранение, понеже представляват апетитна плячка за множество блатни твари, включително и прелитащи отгоре птици. Неслучайно, едва една десета от търсачите успяват да стигнат някое селище.

Няколко месеца след началото на търсенето идва най-спокойният етап от съществуването на Щарха – **Какавидата**. Това е шестмесечен период на непрестанни сънища, в които се оформя характера и мисленето на бъдещия гущер. Както твърдят шаманите и старейшините, „каквото става около какавидата, същото ще влезе в главата на гущера, когато премине в следващия етап”. Макар и правилни, именно тези думи били причина за голямото количество унищожени какавиди. Всеки род искал да има най-силните, най-ловките, и най-жестоките воители, затова често подлагали какавидите на всякакви опасности. Предполага се, че хвърлянето на какавида надалеч развива ловкостта и скоростта на гущера в нея, удрянето на какавидата – издръжливостта му, слагането на какавидата близо да хищни зверове – смелостта му и т.н. Някои дори носели какавиди докато се биели, за да могат малките да усвоят различни бойни техники и умения. А шаманите си избирали няколко, които взимали със себе си и постоянно им говорили за делата на великия бог Исса, както и за съдбата, предопределена за Щарха.

Когато свърши и третия период, между 7 и 10 месеца след хвърлянето на хайвера, настъпва важен момент за всеки гущер – чупенето на какавидата. В зависимост от начина по който бъде разчупена твърдата

черупка, се определя кой ще бъде учителя на малкото, докато то само ще може да се грижи за себе си. Макар всичко да се решава на определения момент, има няколко негласни правила. Обикновено тези, които счупят какавидата с такава сила, че няколко парчета от нея да изхвъркнат настрана, биват взимани от вожда или старейшините. Тези, които се измъкват от какавидата като открехват малка пукнатина, биват обучавани за следотърсачи, а останалите се взимат от всеки по ред, като най-висшестоящите избират последни. Изключение са гущерите на шаманите, които се излюпват в собствената им колиба.

След като се излюпи, създаването прилича досущ на малка Щарха, но въпреки това се нарича **Гущер**. Това е началото на обучението, в което всеки гущер трябва сам да развие способностите си и да намери своя път в живота. За съжаление, нерядко подрастващи гущерчета надценяват способностите си и поемат в блатото уверени, че могат сами да се справят. Повечето не се завръщат. Много умират, част остават при неродовите гущероиди, а някои дори напускат блатото в търсене на неясна цел, скитащи из враждебния свят до края на дните си.

Търпеливите, които успеят да обуздаят дивия си нрав в продължение на 15 години след излюпването, имат възможността да преминат в последния, най-висш етап на съществуването – **Щарха**.

Според древните легенди, Щарха е нещо, до което достига всеки, оцелял всички останали периоди. Но ако това е било някога, то сега нещата стоят по друг начин. Тайната на достигане до петия етап е известна единствено на шаманите, а те не я споделят с никого. Така е измислено „изпитанието на древните”. В определен от шаманите ден всички гущери биват събирани в тайна част от блатото. Там, след като е извършен ритуал към Исса, шаманите използват магията си, за да създадат вода от огън, която заобикаля гущерите. Единствено тези, които успеят да преминат горящата преграда достигат Щарха, като боговете знаят кои гущери са се опитали да измамат съдбата, като преплуват под огъня. Болките са ужасни, но месец след преминаването на огнената бариера, на гущерите им поникват твърди плочки на гъба – знакът, че вече са Щарха.

## **Характеристики**

Щарха са запазили богоподобната си форма, която ги отличавала от всички прости създания. За съжаление, неспособни да приемат това, нисшите раси започнали да сравняват Щарха с животни и всякакви гнусни създания. Затова в почти всички описания на Щарха се правят сравнения с гущери и змии, но нима могат смъртни да променят волята на боговете? Скоро ще настъпи момента, когато Щарха отново ще заслужи мястото си във Великото Блато и тогава на всички, които са се подиграли ще им бъде потърсена сметка. Дотогава, обаче, ще се наложи да разчитаме на неправилните описания, направени от низши създания, защото, въпреки великата си сила, Щарха не е суетна раса и не смята за

необходимо да губи време в изкуствено възвеличаване на външния си вид.

Щарха са една от най-ужасяващите и грозни раси ходещи под лъчите на Светилото, според създадените от нас – елфите – стандарти за красота, които малко раси могат да удовлетворят. Дори не е необходимо да навлизате във вонящото им блато, за да разберете това – коя нормална раса би живяла в подобно място, освен ако не е поне толкова отвратителна, колкото калта, която обитава? На външен вид са като огромни гущери – повисоки от джуджета, макар и малко по-ниски от хора. Парадоксът е, че при направените експерименти с труп от гущер установих, че в опънато състояние той е около два-три юмрука

по-висок от човек. Индивидът, който изследвах, показва, че дължината му е над два разкрача ако е изправен. Причината се крие в гръбнака, на гущерите, който е изключително прегърбен и едва след натрошаването на прешлените е в състояние да се изпъне изцяло. Самата кожа на създанията също наподобява такава на влечуго, макар да е по-близка до тази на крокодила, отколкото на гущерите. Въпреки привидно грубия си вид, тя е изключително мека и гладка. Възможно е дори да се правят дрехи от нея, но за съжаление те биха служели единствено за декорация, тъй като, отделена от тялото, кожата бързо губи качествата си. Цвета ѝ е блатисто-кафяв, понякога със зелени оттенъци. По време на пътуванията ми дочух слух за гущери, които били ярко червени на цвят, но ако е вярно, тогава става въпрос за някакви изключения или „албиноси”, а не отделен вид.

Очите на Щарха вероятно са единственото красиво нещо, което притежават. Все още остава загадка защо точно те са дарени с такива необичайни очи, но факта остава. На пръв поглед очите на всеки индивид изглеждат абсолютно идентични с останалите – мътно-зелени кълба с линия, вместо зеница и малки жълтеникави точки, които сякаш плуват в самото око. При опасност, обаче, с изненада забелязах, че окото променя цвета си. Тази промяна не спазва никакво правило – получения цвят е различен, като се придържа към студените, мътни цветове – син, зелен, тъмно лилав и т.н. Очевидно, когато гущерите се почувстват застрашени, в очите им настъпват промени.

Друга особеност, свързана с очите на Щарха е наличието на втори клепач, който открих чрез дисекция. Изглежда той покрива окото, когато създанието се намира във вода и така му позволява да вижда многократно по-добре при тези условия.

Муцуната им силно наподобява тази на гущер, като размерът ѝ достига няколко

юмрука, в зависимост от възрастта и определения индивид. Зъбите, от друга страна, може да се каже че са идентични с кучешките, макар да се забелязват известни разлики. Моето лично предположение е, че именно благодарение на зъбите си, както и на еластичния език, Щарха могат да произнасят нашата реч, било то с дефекти, а не само да съскат като останалите влечуги. Тук трябва да отбележа също, че езикът на някои индивиди може да се използва като изключително опасно оръжие, способно да удари цел на два-три разкрача разстояние.

Поредицата експерименти, направени с жив индивид показаха, че Щарха е изключително издръжлива раса, за която войната е начин на живот. Първоначалната ми теория, че са студенокръвни се оказа погрешна, което означава, че те могат да оцелеят и при студени температури. Но търпимостта им е малка и гущер, който остане на студено повече от час без дебели дрехи или огън, изпада в несвяст.

Създанието, с което експериментирах, прибегваше до множество стратегии, с които се стремеше да се измъкне от лабораторията ми. Първоначално започна да плюе по мен и асистентите ми. С нежелание отбелязвам, че лепкавата субстанция е изключително парлива за нашите и човешките очи (двама от асистентите ми са хора) както и за кожата ни и може да предизвика леки форми на временна парализа.

След като тази атака не сполучи, гущерът прибегна до друго – опита да издере вратата с ноктите на ръцете и краката си. Най-изненадващото е, че в края на краищата успя. Никога не съм предполагал, че краката му, които имат само три пръста, притежават такава сила.

Един от помощниците ми отбеляза, че е открил слабото място на гущерите – опашката. Изглежда тя е изключително чувствителна и нараняването ѝ предизвиква нетърпими болки.

## **Храна, отрови, мечти, страхове**

Говори се, че в далечното минало, когато Щарха била във Великото блато, те яли от храни, достойни за боговете. Ала след изхвърлянето им всичко това се променило. Застрашени от изчезване, те първо привикнали на обикновени храни, а като и това не помогнало – до всичко, което можело да се яде. Поколения идвали и си отивали, докато постепенно вкусовете на Щарха се променили дотолкова, че нямали нищо общо с божествените си предшественици. За храна вече служели всякакви обитатели на блатото (които били по-слаби от самата Щарха, разбира се), както и трупове на което и да било създание, включително и други Щархи. Единствено било забранено да се ядат малките на Щархите, дори и по време на война между родовете.

Растенията, от друга страна, биват гледани като изключително опасни продукти и се консумират само в моменти, когато непосредствената смърт изглежда неминуема. Причината за това е печалният опит, който Щарха имали с плодове и растения. Първоначално на това не се обръщало много внимание, до момента, когато един от

шаманите се отровил от донесените му плодове. В този ден една-единствена смърт била достатъчна за шаманите да се съберат и да обявят растенията за опасни и гнусни в очите на боговете: „Дори когато умираш от глад, не прибегвай до плод или растение, тъй като то не би могло да те спаси. Дори да помогне на тялото ти, това достатъчна причина ли е да изгубиш възможността да се върнеш във Великото Блато?”

Разбира се, след няколко поколения забраната била премахната, като вече всеки гуцер сам решавал дали да яде плодове или не, без страх, че заради това свое действие ще му бъде забранен пътя към Великото Блато.

Уви, съществували и други забрани, които задължавали Щарха да водят определен начин на живот, съобразен с изискванията на шаманите. Някои от тези „закони” били същите, които Щарха определили след изхвърлянето си от блатото, други били създавани от съвета на шаманите или на определен техен представител, за лично облагодетелстване. Ала кой, освен шаман може да определи кога един Щарха ще се върне във Великото Блато?

## **Правилата на Блатото**

Не свиквай с удобство в тази твърдина, защото това би могло да те задържи тук! Помни, че си създаден във Великото блато и единствено там трябва да създаваш дом!

Не забравяй Исса, своя създател и времето, когато той ще иска от теб да изпълниш задачата, която си обещал! Когато настъпи моментът, не се колебай да влезеш в битка и да умреш за него!

Не вярвай на другите божества, независимо какво ти обещават – те са измамни и искат да те отклонят от пътя на Исса! Не бяха ли те тези, които те изхвърлиха от Великото Блато?

Не позволявай на останалите създания да се държат надменно с теб! Не те, а ти си наследник на Исса и на теб е обещана власт във Великото Блато.

Не яж гущери, които не са преминали третия етап от развитието си – тяхната съдба още не е определена от боговете и ти не може да се месиш!

Изпълнявай това, което ти кажат шаманите, защото в тях е познанието!

Следвай вожда на рода си, но помни, че дори той няма власт над шаманите!

Не обръщай внимание на гущерите – колкото и да говорят, те си остават по-нисши! Не може да има мъдрост в думите им.

Дори да излезеш извън Блатото,  
продължавай да го носиш в съзнанието си!

Не се доверявай на никого извън  
Блатото, освен ако три пъти не ти спаси  
живота, и дори тогава бъди предпазлив!

Не яж растения или плодове, освен ако  
си сигурен, че не се отровни! Най-добре  
изобщо не ги яж – единствено боговете знаят  
какво може да те сполети след това.

Ако шаман ти даде заповед, която знаеш,  
че е забранена, изпълни я! Шаманите виждат  
неща, които други не виждат. Ако са сгрешили,  
те ще поемат наказанието, а не ти.

Не хвърляй хайвер където може да умре!

Не покривай тялото си, освен когато  
излезеш от Блатото, но дори тогава не  
поставяй метал върху себе си!

Никога не се колебай, особено в битка!  
Великото Блато няма нужда от Щарха, които се  
колебаят.

Не яж част от себе си – който вкуси  
плътта си не би влязъл във Великото Блато!

Не сменяй господаря си! Ако трябва да  
служиш някому, служи му вярно докрай или  
докато изтече уговорения период!

Не се подигравай на гущерите! Ако не  
внимаващ и ти можеш да станеш отново такъв.

## **Йерархия**

Щарха имат изненадващо проста и  
ефективна йерархична система, чрез която  
всеки е поставен в определена категория  
даваща му определени права и отговорности.

Всеки Гущер трябва да се съобразява с  
Щарха, дори когато не е задължен да  
изпълнява заповедите му. Това е така, защото  
Щарха е една стъпка по-близо до Великото  
Блато от обикновения гущер и като такъв, по-  
верен служител на Исса. Недопустимо е гущер  
да прави забележка на Щарха при каквито и да  
е условия. Ако все пак такъв случай възникне,  
гущерът е задължен до три дена да стане  
Щарха или да бъде убит. В изключително  
редки случаи (например, ако гущерът е  
помощник на шаман) наказанието може да е  
смекчено до прогонване от блатото.

Родът или групата, към която принадлежи  
Щарха също е от изключително значение при  
определяне на поведението му. Според това  
йерархията е разделена на пет основни  
стъпала.

Най-отгоре е съветът на шаманите. Те  
пряко тълкуват знаците, изпратени от боговете  
и съветват вождовете какво да сторят. Често в  
техни ръце е живота, както и смъртта на  
определени индивиди, групи или цели племена  
(както бе в случая с рода Ксса, който вече не  
съществува).

Разбира се, има огромна разлика между  
действията на един шаман и тези на съвета.  
Макар и рядко, се случва да избухват  
конфликти между шаманите относно  
определени въпроси и тъй като подобен  
конфликт би бил разрушителен за обществото,  
се налага намесата на целия съвет.  
Съществуват дори слухове за разцепването на  
съвета далеч в миналото, но това е нещо,  
което единствено шаманите биха могли да  
знаят и те не го споделят с никой.

За разлика от останалите, шаманите  
живеят в домове от камък, които са значително  
по-големи от другите. За създаването на  
подобен дом се изискват много усилия, а  
понякога и пътувания извън блатото, в търсене  
на специални материали. Целта била не да се  
осигури по-приятен живот на шаманите (това  
се считало за недопустимо), а те да се закалят  
и свикнат с трудностите на живота, така че да  
могат да дават най-добрите възможни съвети.

Сградите им се разделят на три нива. Най-  
долното е място, където Щарха, които не са  
шамани могат да идват и да искат съвет.  
Доколкото успех да преведа думата, която го  
описва, тя би звучала като „блатието”. Тази  
част от сградата е до половина под водата,  
което е нормално за всички останали  
постройки. Второто ниво се нарича „пустник” –



там се отглеждат и обучават гущери и Щархи, които са избрани от шамана за негови помощници и ученици. Най-високото ниво е мястото, където живее самия шаман. Тъй като според Щарха може да има само един шаман в сграда, всеки друг от съвета на шаманите трябва да спи в пустника по време на гостуването си.

Колкото и странно да е, обикновените Щарха знаят за съществуването на не повече от 5 шамана – един във всеки род. Добре известно е, че има още, както може да потвърди всеки, преминал ритуала на Исса. Въпреки това остава загадка къде се намират всички останали.

Втори в стълбицата са Щарха, които принадлежат на най-силния от родовете, или „първородът”, както официално се нарича. При случай на нападение, съюз или заплахата, която застрашава всички в блатото, първородът повежда подчинените родове. Те са длъжни да се подчиняват и да се държат с вождата и свитата му сякаш са шамани. Разбира се, това не винаги се спазва и нерядко избухват дребни конфликти и спорове между различните родове. Тези спречквания са най-често между няколко индивида и не прерастват във всеобща война, поради бързото и съгласувано действие на шаманите.

Макар първородът да стои над всички останали родове, това не се счита за нищо особено, тъй като е възможно за по-малко от година първородът да се смени десет пъти. Причината е, че за върховен на всички родове се избира този, чийто вожд е най-силен, а това в никакъв случай не е дълготрайно събитие.

Третата степен в йерархията е споделяна от останалите четири рода, като никой от тях няма право да се счита за по-висш от останалите. За съжаление, въпреки този закон и усилията на шаманите, през няколко поколения се прави опит от някои от родовете да се обяви за „вторород” или директно да вземе мястото на първорода, незачитайки традициите. Това се случва основно, когато

свитата на вождата на даден род сметне, че въпреки недостатъчните качества на вождата си, родът е достатъчно силен да оспори мястото си в йерархията. Обикновено такива неща биват избягвани чрез решителната намеса на шаманите, но в един определен случай действията им се оказали твърде късни. В резултат на това един от родовете, родът Ксса, направил опит да стане първород, без да има достатъчно силен водач. Изправени пред опасността от пълен хаос, съветът на шаманите незабавно заповядал на всички родове да нападнат Ксса и да го унищожат. Заповедта била изпълнена и така един от родовете на Щарха изчезнал завинаги.

На четвъртото стъпало са поставени безродовите Щархи – тези, които предпочитат да живеят на малки групи по няколко стотин индивида, далеч от шума и организацията на големите родове. Най-често това са гущери, които не изпитват особени симпатии или доверие към шаманите и предпочитат сами да открият пътя към Великото Блато. Други просто смятат, че живота на това място е по-добър и го приемат за свой постоянен дом. Десетки са причините, накарали безродовите да се отделят и още толкова се появяват с всяко поколение, но има някои неща, които стотиците малки общности споделят. Всяка от тях знае, че трябва да се подчинява на родовете и съответно на шаманите, ако не иска да бъде изтребена. В години на глад подобни групи трябва дори да бягат, тъй като биват обявени за „дивеч” от шаманите и избивани, за да послужат като храна на родовете. Основно поради тази причина безродовите строят общи, скрити жилища, които наричат „мехури”. Тези сгради се намират изцяло под повърхността на блатото, като по някакъв начин успяват да затворят достатъчно голям джоб с въздух, свързан с повърхността с кухи тръстики.

Тъй като не събират търсачи и какавиди, малките общества бързо изчезват, като мястото им вземат други. Така се поддържа

сравнително постоянен брой безродови, който леко надхвърля 4-5 хиляди.

В дъното на йерархията се намират прогонените – гущери, на които е забранено да останат в блатото. За мнозина това е най-ужасното наказание, тъй като гущер, който го сполетяла подобна съдба, е считан за по-низш от суха кост. Всеки може да прави каквото си иска с него, без никакви последствия. Не случайно голяма част от гущерите предпочитат смърт, отколкото да бъдат обявени за нищожества и прогонени от блатото.

Според ритуалите, единствено гущер

може да бъде прогонен от блатото, но това не позволява на Щарха да правят каквото си искат. С малко повече изобретателност, шаманите успяват да накажат и Щарха, които им създават проблеми, като преди това ги обявяват за гущери, след което ги прогонват.

Последната от йерархиите е вътрешно-родовата йерархия, която определя отношенията между различните гущери в рода. Начело, разбира се, застава вожд, който трябва да отговаря на три изисквания – да е Щарха, да е победил всичките си противници и да има одобрението на шамана...”

*С това завършват всички смислени текстове, които могат да бъдат извлечени от записките на Лириан Мелий за расата на гущероидите. Останалото са само няколко несвързани думички и големи купчини пепел. Може би, ако третия помощник на великия учен – гоблинът Згургх Сприхмазен – бъде открит, той ще изясни още много неизвестни факти от живота на елфа изследовател.*

## Гоблините

Нейде дълбоко в безбройните пещери на Колосът се разполагат безкрайни, оплетени галерии, които сякаш водят до самото сърце на земята. Там, скрита от погледа на всички надземни същества се развива и расте могъща и многобройна раса от създания с отвращаващ вид, но със сравнително висок интелект и забележителни физически умения. Създания, които очевидно са призвани да предизвикват проблеми. Съчетали в себе си ненадмината свирепост и подлост, те са единствените, мразени едновременно от хора, елфи, джуджета и гиганти. Наричат ги „гоблини”, което идва от елфическото „гобло” – „земякопач”. Наистина, стане ли въпрос за

копаене на подземни тунели, не бихте могли да откриете някой, който знае за това повече от тях, дори и джуджетата.

Но откъде идват, кой ги е създал и каква е тяхната цел? Малцина са си задали този въпрос, а още по-малко са успели да отговорят. Но като по чудо, повечето отговори дошли сами. Мнозина пътешественици, изследователи и учени са писали за тях. Кой с отвращение, кой с възхита, всеки по свой начин е описал това, което знае за расата на твърдокожите създания на тъмнината. Тук сме се опитали да подберем и подредим възможно най-изчерпателните от тези текстове.

## Поява и история

Идеята за гоблините за пръв път се появила дълбоко в съзнанието на Ахра-Ман – зловещи твари, изпълнени с гняв и ярост към всичко около тях. Тези твърдения са най-ярко изразени в няколко пергамента, намерени сред

хилядите ръкописи на Аквин Томаский. Ето по-подробно тяхното съдържание:

„Като въглени в нощта те проблясвали сред мислите му, но дълго време не можел да се реши да ги сътвори Нечестивият. Ала

появил се образът им и по-ярък, и по-ярък ставал, докато дошъл денят, който не трябвало да бъде. Тъй, в момент на безумна ярост към себеподобните си и света, и вси твари в него, Нечестивият извадил гоблините от съзнанието си и със силата от изобилстващата същност на Създателят, ги дарил с живот.

Нечестивият не бил търпелив. Той сътворил гоблините в един-единствен миг, по време на велика ярост. Създал ги, далеч от останалия свят и от погледа на другите богове.

Ненаситни и безформени създанията се появили между небето и земята, и като дъжд започнали да падат върху й. Гневът и яростта на гоблините не знаели граници, толкова големи били те, че причинили смъртта на десетки хиляди от тях, далеч преди да достигнат земята. Тъй умрели, още при самото си създаване, погълнати от изгарящата ги злоба на собствения им бог. Милиони били погубени от водата, докато се носели към морските дълбини. Безброй други загубили разсъдъка си, осъдени вечно да останат без форма, дълбоко под тонове скала и пръст. Ала достатъчно от създанията оцелели, за да може развитието им да продължи...”

В „Историята на разумните раси” може да се намери предполагаемото продължение:

„...В началото гоблините не разполагали със свой собствен лик. Гняв и ярост, а след това и болка не позволявали дори на по-силните да се задържат достатъчно дълго в една форма. Малцина тогаз успели да се превърнат в нещо по-веществено – туптящи скали или уродливи изчадия, дето бродели безцелно в тунели, дълбоко под недрата земни. По-търпеливите и по-нерешителните се запазили тъй, и заповед от господаря си зачали. Били това вековете на изстиване, през които гнева и яростта бавно угасвали, позволявайки на децата на Ахра-Ман да се научат на мисъл. Мрачен период бил това, период в който цялата земя била разклатена от непрестанните сблъсъци между гоблините. Толкова голямо било желанието им да

разрушат всичко наоколо си, че дори върху себеподобни изливали яростта си велика. Боевете непрестанно се увеличавали и несъмнено щели да сложат края на расата, ако Ахра-Ман не се бил намесил. Недоволен от действията на творенията свои, сам богът им избрал форма, като се постарал тя да е ужасна и болезнена за самите тях. Това негово действие било наречено „Второто начало”.

Доколко новите гоблини се различавали от първообраза си не се знае, но макар да били дарени с форма, тя едва ли е наподобявала днешния им облик. Така, докато другите създания се развивали, гоблините трябвало да страдат за неспособността си да изпълнят волята на Ахра-Ман. Според преданията на днешните гоблини, телата на онези били масивни, но тромави и слаби. Всяко движение, дори дишането и туптенето на сърцето им причинявало силна болка. Затова много от създанията пробвали да сложат край на мъките си, само за да разберат, че господарят им ги е дарил с необикновени способности на регенерация. От всички рани, които можели да си причинят повечето изчезвали след по-малко от ден...

Естествено, гоблините се опитали да намерят изход от тогавашното си положение. Това разкриват някои техни легенди, записани на пергаменти, откраднати от пещерите им от любопитни приключенци. Предупреждаваме ви, че поради ограничения език на гоблините, а и нежеланието да разхищават думи, всичките им текстове и повечето техни преводи звучат сухо и безизразно. Уверете се сами:

„Било е страшно. Тогава първо сме се разделили. Горуб създал „пътя на спящите”. Проповядвал всеки да легне, така че да изпитва най-малко болка и да умре от глад. Харесало се и тунелите се напълнили със спящи. Но други не го подкрепили. Те искали да са деца на Ахра-Ман. Яростта им растяла. Дрънр изпитал отвращение и въпреки болката си, набил един от тях. Спящият не ял от месец и умрял скоро. Ахра-Ман се явил пред Дрънр:

„Дрънр, семе на разрухата, къде изчезна болката ти, когато биеше спящия?” Дрънр паднал на колене. Богът харесал това и предложил гоблините да унищожат слабите от расата, а той да ги отърве от болката. Дрънр се уплашил и побягнал. Спрял, когато краката му не го държали. Без да може да помръдне, Дрънр се замислил. Решил да го съобщи. Настъпило Прочистването. Всички спящи и част от последователите на Дрънр умрели.”

Според твърденията, тогава Ахра-Ман изпълнил обещанието си и дарил гоблините с облика, който имат до днес. Няма сигурни доказателства, понеже всичко това било далеч преди гоблините да излязат на повърхността и да разберат какво е ден, светлина, топлина, птици и много други неща отвъд каменните пещери. Така се появили гоблините на третото начало – семената на разрухата, които трябвало да превземат света и да го дарят на господаря си...

### **Розата на Ахра-Ман**

Розата на Ахра-Ман съществувала далеч преди гоблините да знаят какво е цвете, но това не пречело да се развиват точно като такива. Както сега казват мъдреците на магмата: „Началото започва от една малка пъпка, която след това се разтваря и обгръща всичко наоколо”. Същото било и при семената на разрухата. Разказват, че скоро след третото начало, Дрънр се провъзгласил за първи сред гоблините и като такъв започнал да управлява расата си, както той смятал за правилно. Всичко, разбира се, се извършвало в името на Ахра-Ман. Оттогава датира първото кралство на гоблините (или както те го наричали – първата пъпка). Пътешественикът Тилей е събрал различни сведения за тогавашния живот на гоблините:

„Най-напред Гибра’Валпа ми разказа за първата пъпка. Тя била създадена от някакъв гоблин на име Дрънр. Той се провъзгласил за властелин на всички гоблини и пророк на техния създател, но се оказал жесток тиранин. Хиляди прекарвали живота си в непосилен труд постоянно усещайки бича на воините на Дрънр. Нови галерии постоянно били създавани и разширявани, пъпката се развивала, докато в същото време огромна част от създанията изпитвали болки, сравними с тези от времето, когато са били в друга форма. Положението станало толкова непоносимо, че дошъл момент, в който им било все едно дали ще умрат или не. Като река,

хиляди роби и работници се спуснали по криволичещите галерии до пещерата на Дрънр и за броени мигове го убили, заедно с огромна част от стражите му. Настанало бурно веселие, тъй като тиранинът не бил между живите, но твърде скоро радостта била заменена от страх, защото осъзнали какво сторили –те били причината да умре пратеникът на Ахра-Ман. Мнозина изпаднали в ужас като си спомнили болката и мъченията на Второто начало. Отчаяни, всички създания се събрали в най-голямата галерия, да решат как да умилостивят господаря си.

За нещастие Гибра’Валпа не можа да ми доразкаже историята, защото го извикаха по спешни дела (какви точно, така и не разбрах). Но един от пазачите ме отведе в библиотеката им (ако мога нарека така осемте рафта, препълнени с тънки плочки с издялкани знаци по тях). Познавам повърхностно писмения език на гоблините, а и тогава не носех листа и мастило, за да ги препиша, но успях да скалъпя някаква история, когато се прибрах тук. Разказваше се за новите господари на пъпката – магмените гоблини. Когато го прочетох ми се прииска да видя някой такъв, но за съжаление това ми бе забранено. Както и да е, ето какво си спомням от прочетеното:

Изненадващо, решението дошло от най-неочакваното място. Отнякъде се появили страшни гоблини – многократно по-големи, целите покрити с твърда скала. Силата им била

такава, че надвишавала тази на десетки обикновени гоблини, а интелекта им – на стотици. Те се представители за новите пратеници на Ахра-Ман.

„Ние сме господарите на магмата” – казали те – „Новите избраници, които господарят изпрати да ви покажат пътя. Тъй като видяхме, че вие сами не можете да служите на волята му, ще служите на нас. Ние не сме слабоумни и мързеливи като Дрънр. Който не ни се подчини ще умре в ужасни мъки! А тези, които ни служат вярно ще бъдат стократно възнаградени.”

Изненадали се гоблините, тъй като господарите на магмата знаели всичко за тях, без някога да са били там, и веднага се съгласили да им се подчинят. Магмените гиганти започнали да управляват Пъпката по тяхно усмотрение, като не повтаряли грешката на Дрънр. Твърде скоро, обаче, започнали да се появяват разногласия между тях. В подобни случаи обикновените гоблини биха тръгнали да се избиват един друг, но господарите били умни и решили да предприемат друго. По тяхна заповед гоблините отново се събрали в голямата зала, за да чуят волята на Ахра-Ман.

„Семена на разрухата,” – се провикнали господарите на магмата. – „Нашият господар ни изпрати знамение. Той ни каза, че вече е дошъл момента, в който трябва да започнем пътя си нагоре докато стигнем до място, където няма стени. Никой от нас не знае кога това ще стане, но всички ще се подчиним на волята му и ако сме верни, ще настъпи четвъртото начало. Сега е времето на Розата на Ахра-Ман.”

Така за първи път расата се разделила на десетки части, всяка предвождана от един господар на магмата. Доколкото разбирам, това е бил смисълът на Розата на Ахра-Ман – пъпката на гоблините да разцъфне, като около първата пъпка се появявали нови и нови. Твърде скоро гоблините станали прекалено много да се побират в новите пъпки и отново поели по пещерите, а владенията им се

увеличавали. Що се отнася до господарите на магмата, с тях започвало да се случва нещо странно. С времето и отдалечаването от Розата на Ахра-Ман, те се чувствали все по-уморени, докато дошъл мига, в който не могли да правят нищо друго освен да стоят на едно място, неспособни да помръднат, но в съзнание. Останалите гоблини се възползвали от това и скоро се появили нови владетели на пъпките, които управлявали от името на господарите на магмата. Розата се разширявала, а семената на разрухата непрестанно се приближавали до повърхността.

Това си спомням от записките, които прочетох. Много ми се иска да се уверя дали наистина съществуват магмени гоблини, но се страхувам, че ако се опитам и ме разкрият, ще ме убият веднага, колкото и добър приятел да ми е Гибра’Валпа.”

Днес, повече от век след смъртта на Тилей, все още е неясно дали магмените гоблини са факт или измислица. Един от малцината, които твърдят, че са ги виждали е елфът-приключенец Елес. Ето как ги описва той:

„...Магмените гоблини значително се различават от познатите ни представители на расата. Размера им е толкова голям, че надвишава десет човешки боя. Покрити с твърди скали, огромните създания са способни да разрушат всяка друга земна маса. Тази тяхна „кожа” е толкова твърда и здрава, че нито меч, нито длето могат да я пробият. Няма съмнение, че материалът е скъпоценен и дори кожата само на един от магмените гиганти би осигурила на притежателя ѝ място сред най-богатите в цял Магландиум.

Ръцете на Магмените са направили невероятни – големи колкото кули, с достатъчно сила да направят дупка в гранит. За да ги поместят, дори когато гоблинът спи, са необходими десетина силни мъже, а древна легенда разправя как отчупването на малка част от нокътя уморила група от дузина

джуджета. Ала колкото е огромна мощта на подобно създание, толкова е и желанието му да спи. Магмените гоблини са способни да спят в продължение на векове и нищо не е в състояние да ги събуди. Според легендите на гоблините единствено прясна магма може да им даде достатъчно сила да отворят очите си, но смятам, че такова твърдение е съмнително.”

Макар и странно, всичко известно за магмените гоблини било установено в кратките случаи, в които приключенци успели да достигнат до там, търсейки съкровища дълбоко в пещерите. Това е накарало мнозина сред учените да се усъмнят в съществуването на подобни създания. Дори Лириан Мелий описва „господарите на магмата” като митични създания, съществуващи единствено в гоблинските легенди. Въпреки това обаче ученият остава верен на принципа, че във всяка легенда има и зрънце истина.

Що се отнася до обикновените гоблини, те са подробно описани в творението му „Хилядите създания на този свят”. Там той е разказал останалата част от историята им, до времето, когато Ахра-Ман ги повел на война:

„Докато група ловци на гоблините обикаляли тунелите в търсене на твари, които да изхранят непрестанно увеличаващото се население, те изведнъж попаднали в място създадено от други. Без да знаят, гоблините навлезли във владенията на расата на скалните тролите. Огромните създания били многократно по-големи и силни от гоблините, но малките коварници вече се били научили на хитрост. Те веднага поискали да се видят с вождя на местната пещера. Тъй като тролите били доверчиви и добродушни по природа, те станали лесна жертва на лъжите на гоблините, които се представили за техни господари, изпратени от бога на земните недра.

„Ние сме изпратени от великите каменни владетели. Същите, които ви създадоха. По

тяхната воля дойдохме тук, за да ви поведем и да ви върнем богатствата, които са ви обещани.”

Тролите не уловили лъжата в думите на гоблините и склонили да се подчинят. Това, обаче, било едва началото на мъките им. Горди от постигнатото, гоблините, които ги открили, се върнали в пъпката си и показали тролите на владетеля си. За тях това означавало социално издигане. Владетеля, разбира се, видял много повече. Без да се бави нито за миг, той заповядал да го придружат до пещерата, където спял един от господарите на магмата. Като го видели, тролите го сметнали за едно от божествата си и мигом паднали пред него. От този момент тролите се превърнали в робската раса на гоблините, а розата на Ахра-Ман разцъфнала дотолкова, че вече достигнала до повърхността.

В този момент избухнала Втората война и Гоблините били призовани от своя създател да го последват в тъмния му поход.

Това е историята на Гоблините преди да излязат на повърхността и да изпълнят своята роля във Войната. Тук няма да се връщам към онези тъмни времена, в които името на гоблините било споменавано единствено като злодеи. Днес гоблините отново се стремят към Светилото и повърхността, загърбили своите стари вярвания и инстинкти за убиване. Аз бях там, видях тяхното желание за промяна и се надявам тази моя книга да помогне за тяхното приемане от останалите раси. Време е да забравим старите им дела и да погледнем на тях като на разумни наши братя.”

Повечето автори не споделят добронамереността на Мелий и считат, че той е заблуден от тези „гнусни създания на земята”. Особено силна е неприязънта на джуджетата, тъй като те са в постоянен конфликт с отделни гоблински кланове, които искат да се заселят в техните галерии.

## **Характеристики**

В легендите на гоблините се говори за множество различни създания, които се различават по вид и размер. Над земята обаче е известен само един – „радал”, обикновеният гоблин. Наименованието произлиза от името на първия гоблин, открит от хората. Едва в последствие били открити източници, загатващи за съществуването на магмени гоблини. Разбира се, и до днес мнозина не са склонни да приемат тази версия. Иначе, обикновените гоблини са описани достатъчно добре в книгата на Мелий:

„...Като цяло гоблините се развиват подобно на всички останали създания. Те се раждат, растат и умират, преминавайки през основните три периода на развитие: детство, узряване и старост. Интересното е, че първите няколко месеца след раждането си създанията нямат почти нищо общо с по-късната си форма. По някаква неизвестна причина, малките гоблинчета изглеждат досущ като плъхове и което е по-странно, телесната им топлина силно надвишава тази на възрастните. Необходима е почти година, докато създанията се оформят. Този период е известен като „оформянето” и след него гоблинът може да бъде обучаван. Началното обучение е много важно за гоблините, тъй като именно то определя по-късното им поведение. Експерименти са доказали, че гоблин, научен на изтънчени маниери, притежава подобни до края на живота си, макар по принцип това да не е характерно за расата им. Моят сътрудник, Згургх Сприхмазен, е ярко доказателство.

Процесът на обучаване продължава през цялото детство, съпроводено с постоянни малки промени във физиката на гоблина. Като начало, меката му жълтеникава кожа се втвърдява до такава степен, че е в състояние да го предпази от леки наранявания. Сигурен съм, че от кожата на гоблин може да се направи прилична броня, без да е необходима допълнителна обработка (без да се брои самото чистене). В този етап на развитието

също се дооформят ушите, зъбите и ноктите, придавайки характерния за създанието вид. Наблюденията ми са доказали, че това са белезите, по които гоблините се разпознават, когато не могат да разчитат на нюха си.

В периода на узряването гоблините се прегърбват, без да има ясна причина за това. Това е процес, който се случва дори извън пещерите, независимо от физически труд или каквато и да е активност. Щом този процес започне, съзряващия гоблин се прегърбва за по-малко от месец, след което окончателно приема общоизвестния на всички външен вид. Освен това, този е периода, в който мъжките гоблини се открояват от женските. Мъжките гоблини са с бледа, жълтеникаво-кафява кожа. Светлия мъх, който е покривал тялото им по време на детството вече е опаднал и е заменен от четинесто окосмяване на отделни места. Поради прегърбеността, ръстът на гоблините намалява спрямо този в края на детството им, като обикновено е около разкряк и половина. Има изключения, но те са огромна рядкост.

Женските, от друга страна, са леко по-изправени, поради което височината им достига с юмрук повече от мъжките. Кожата им е кафеникаво-червена, на места все още покрита с детския им мъх, макар това да е сравнително рядко. Интересен факт е, че като цяло женските индивиди са значително по-силни от мъжките за сметка на бързината. Съдейки по височината им, би трябвало да е обратно, но всички наблюдения, направени от мен и други пътешественици, са ме убедили, че това е така.

Когато започнат да стареят, гоблините бавно губят цвета си. Този период е известен сред тях като „избледняването”. Колкото по-стар е един гоблин, толкова по-блед е той. Много пътешественици разказват за болезнено бели гоблини с полу-прозрачна кожа. Такива създания би трябвало да са на по няколко века. Любопитно е, че в този късен етап от живота си (след като достигнат първите сто

години) гоблините са или невероятно умни, или изцяло изкуфели. Всичките ми опити да

намеря някой с балансирана интелигентност бяха безуспешни.”

## **Храна**

Всеобщото мнение, дори до днес, продължава да бъде, че основната храна на гоблините са плъхове, гущери и всякакви други мерзки твари, които могат да се намерят под земята. Вярно е, че не са прекалено придилични и при липса на друго са готова да ядат и мишки, но като цяло храната им е значително по-различна. Още щом достигнали повърхността и видели несметните богатства над земята, гоблините значително променили хранителните си навици. Това се потвърждава от всички представители на други раси, които са се запознавали с гоблини. Ястията, които те приготвяли от намерени в тунелите животни, примесени с различни минерали за вкус, бързо били заместени от новите деликатеси „плодове и зеленчуци”. Днес е въпрос на социално положение каква е храната на даден гоблин, независимо къде се намира. Най-низшите продължават да ядат сурово или сушено месо примесено с минерали или подправки (еквивалента на минералите над земята), докато по-висшите се радват на пресни плодове. Мнозина от тях споделят, че най-предпочитаното месо-деликатес за широките маси е рибата, но за по-високопоставените това е пилешкото. Ала както пилешкото може да се счита за гозба, достойна за магмените господари, то също може да доведе до смърт. Ако гоблин снисък социален статус бъде видян да го яде, той бива обявен за престъпник и бунтар срещу владетеля на пъпката.

Докато били в тунелите, водата също представлявала безценно богатство за гоблините, но с излизането на повърхността изгубила стойността си. Днес вода може да се намери навсякъде – ежедневно идват кервани с водотърговци. Разбира се, търговците са пряко подчинени на владетеля на пъпката и почти цялата им печалба отива в неговата хазна. Някои по-заможни и ексцентрични

гоблини вече дори се снабдяват с „привкусена вода”, която над повърхността е известна с много имена – вино, бира, сок, нектар и т.н. Интересното е, че за тях вида няма особено значение – обикновения плодов сок е толкова ценен, колкото най-скъпото елфическо вино, защото не води до странични ефекти.

Очевидно е, че след излизането на повърхността приоритетите на гоблините силно са се променили. Те, разбира се, продължават да се стремят към превземане на света в името на Ахра-Ман, но са започнали да мислят и за собственото си удобство. Тъй като са прекарвали безброй години в тунелите, гоблините не ценят скъпоценните камъни и метали, макар да знаят стойността им над земята. За тях охолният живот се измерва в количеството и вида на храната, с която разполагат. Колкото по-рядко и екзотично е едно растение или животно – толкова по-ценно е то. Самият вкус не е от значение, тъй като гоблините отдавна са станали майстори в скриването и променянето и на най-силните вкусове с помощта на минерали и подправки. Социалният статус на всички в една пъпка може да се определи по това какво ядат и следователно голяма част от законите са променени по такъв начин, че да го отразяват. Всяко нарушение се наказва със забрана да се яде съответен тип храна. Тези закони са превеждани многократно на елфически и човешки език, затова лесно може да се намери книга, в която са описани. Ето какво гласят най-важните от тях:

„Наказва се:

Кражба от по-висшестоящ – месец на сушено месо;

Обида на владетеля на пъпката – забрана да се яде риба и глоба 10 бъчви вода;

Кражба от владетеля на пъпката – 5 години на сушено месо без минерали;



Посягане на живота на владетеля на пъпката – смърт чрез гладуване.”

Стигнало се дотам, че дори се появило вярване, че всички, получили благословия от Ахра-Ман, след смъртта си щели да отидат на място, където храната не свършва. Подобни вярвания, не се възприемат от Верните, които ръководят основната религия сред гоблините,

но не могат да бъдат забранени, тъй като част от владетелите ги споделят.

Гоблините имат изключително добър метаболизъм, което им позволява да поемат много храна, без това да води до затлъстяване, но пък спомага алкохола и отровите да им въздействат много по-бързо и силно.

## **Йерархия**

След заспиването на Господарите на Магмата социалната структура на пъпките значително се променила, докато постепенно стигнала до сегашния си вид. Първоначално се появили гоблини, които започнали да управляват от името на господарите на магмата, но твърде скоро населението в пъпките нараснало толкова, че се наложило розата на Ахра-Ман да се разшири. В новите пъпки вече нямало господар на магмата и така се появило първото деление: пъпките вече били „магмени” и „студени”. В този период значението на владетелите на пъпките значително се увеличило и те започнали да управляват от свое име, а господарите на магмата служели само за символ на властта им. Стигнало се дотам, че един от владетелите събрал армия и нападнал съседна пъпка с цел да отмъкне спящия господар на магмата и да го пренесе в собствения си дом. Оттогава владението станало известно като „пъпката на близнаците” и се счита за централната пъпка на розата на Ахра-Ман.

Самото управление на една пъпка е толкова сложно и объркано, че бюрократите веднага са се превърнали в новата аристокрация. На всеки, който бил способен да чете и пише върху тънки плочки се гледало с добро око, като колкото по-ситно пишел, толкова по-високо в йерархията отивал. Йерархията е описана в няколко човешки и елфически книги. Ето част от книгата на известната изследователка Анита Накнон:

„Начело е самият владетел на пъпката, на когото не се налага дори да може да чете и

пише. Като наследник на магмените господари той автоматично притежава пълната власт и може да заповяда каквото си поиска. Цялата му власт се крепи на един-единствен ритуал, който се провежда веднъж на десет години – ритуала на магмата. Както се обяснява в религията на Верните, това е времето, в което господарите проверяват дали гоблините не са се отклонили от пътя на Ахра-Ман. Ако всичко е наред, магмените господари щели отново да заспят. В противен случай цялата пъпка ще бъде разрушена в пламъци. Самият ритуал представлява изливане на магма в устата на Господар на Магмата, при което той за кратко отварял очи, след което пак ги затварял.

Веднага след господаря на пъпката са Верните – духовническото тяло на гоблините. Именно те определят основните закони, които всички гоблини, освен тях и владетеля, трябва да спазват. Макар не винаги да си личи, има търкания между Верните и владетеля. Чувала съм, че понякога стигали до кръвопролитие.

В днешно време подобни неща не се случват, тъй като механизма на властта е изключително добре изграден. За сметка на това се забелязват конфликти сред самите Верни, които с течение на времето са се разделили на две части – Последователите на Ахра-Ман и последователите на Магмата. В миналото всички били последователите на Ахра-Ман и като такива се кланяли единствено на него. Със заспиването на Господарите на Магмата, част от верните стигнали до други изводи. Според тях, богът, който ги създал, е твърде могъщ и нямало да се занимава с

прости създания като тях. За да достигнат до него гоблините трябвало да се молят на Господарите на Магмата, които, ако ги сметнат за достойни, щели от своя страна да отпратят молитвите им към Ахра-Ман. Разликата във философията довела до пълно разцепление на Верните, като вече във всяка пъпка има по два вида духовници, всеки от които се опитва да привлече владетеля на своя страна.

Следващи в йерархията са бюрократите. На тях се пада задължението да пишат закони, казани им от Владетеля и Верните, както и да се погрижат за всички малки „подробности” в пъпката. Не е учудващо, че след известно време законите им си спечелили името „аристократични закони” (за разлика от „основните” закони на Верните). С времето аристократите ясно осъзнали, че всичко което правят е безсмислено и затова единствената им надежда да останат във властта на пъпката била да създадат толкова сложна система от правила и закони, че никой, с изключение на Владетеля, да не може да се справи без тяхна помощ. Поради тази причина непрестанно се появяват нови и нови правила, които допълнително обвързват незапознатите, особено ако не са от същата пъпка.

След аристокрацията идва военната каста. Това представляват воители, чийто социален статус зависи изцяло от господаря, на който служат. По тази логика, личната стража на владетеля се радва на изключително много привилегии, докато воините на дребен аристократ са почти нищо. Интересното е, че поради тази причина всеки от воинската каста гледа да направи впечатление на по-важните

гоблини. Понякога може дори да предаде настоящия си господар с надежда да бъде взет от някой по-висшестоящ.

Последни в стълбицата на властта, преди „папачта”, са търговците. Според законите, те не разполагат с почти никакви привилегии, а и също им е забранено да ядат птиче месо, както и много други деликатеси, присъщи единствено за висшите класи. Разбира се, в законите има множество изключения, които лесно могат да превърнат даден търговец в гоблин с изключително висок социален статус. Цялата тайна е, че търговците оцеляват чрез „услуги” към аристократите, духовниците и дори владетеля на пъпката. Всеки добър ход от тяхна страна се възнаграждава с „временно” получаване на привилегии, които могат да включват дори живеене в пещерата на владетеля. Но при малка грешка от страна на търговеца, привилегиите моментално изчезват, а той трябва да изтърпи наказанието, че „се е осмелил да използва подобни охолства”.

На дъното на обществото е „папачта” – гоблини, които нямат никакво социално положение и са принудени да живеят почти като роби. Тъй като нямат никакви привилегии, единствената им надежда е да постигнат нещо на повърхността, което да им спечели слава и евентуално да им помогне да се присъединят към търговците, военната каста или дори аристокрацията. Разбира се, дори когато са на повърхността, те си остават папач и като такива трябва да спазват законите на пъпката си, иначе биват обявени за бегълци и осъждани на смърт, щом бъдат заловени.”

## **Имена**

В миналото гоблините се именуваха с кратки и грубовати названия, но с появата на йерархията, станали изтънчени. Днес, по пълното име на гоблина може да се разбере социалното му положение. За целта, след основното име се добавя:

Валпа – владетел на пъпка;

Виса – Верен, Последовател на Ахра-Ман;  
Вма - Верен, Последовател на  
Господарите на Магмата;  
Вии – начинаещ Верен;  
Ге – висш аристократ;  
Гилн – среден аристократ;  
Гао – дребен аристократ;

Ка – воин, като след това се добавя сричка отговаряща на господаря на воина;

Тол – търговец, радващ се на огромни привилегии;

Тоил – търговец, радващ се на някои привилегии;

Тала – търговец без особени привилегии;

Р – гоблин, придобил правото да яде птиче месо (слага се в края).

По тази логика Грорн’Ка’Валпа’Р е цялото име на воина Грорн, който е лична охрана на владетеля на пъпката и има правото да яде птиче месо.

## Други общности

Общо взето, други общности в Магландиум вече няма. Съществуват малки групи или единици от по-особени и рядко срещани същества като троли и различни ликантропи, а според общите слухове някъде из планините може да се види дори дракон (в повечето разкази заспал). Повечето от тези

същества са жалки останки от народите, които са представлявали преди Войната на боговете. Но все пак, Магландиум е малък континент и само Нетилун знае каква част от Титания е оцеляла някъде там, оттатък голямата вода на Океана...

## Героите на Магландиум

Магландиум, както всеки свят си има своите герои, за които се разказват легенди и се пеят песни. За много от техните подвизи и приключения, както и за делата на много други ще научите от различни истории и разкази от

света Титания. Тук сме написали няколко думи за героите, за които почти всеки из Магландиум е чувал и поназнайва нещо. Описали сме ги накратко, тъй като подвизите им са много и легендите са най-различни.

### **Не забравяйте!**

*Вашите герои също могат да се наредят на пантеона на вечната слава. От вас се иска само да ги разигравате така, че да извършат велики дела, които да разкажете на нас. Останалото е наша грижа. За подробности посетете нашите форуми и интернет страница.*

## Глиндор

Глиндор е елф, родил се по време на Войната на боговете. Мнозина от близките му загинали в първите конфликти. Вдъхновен от желание за мъст, още от дете той започнал да скита сам из горите. В началото заниманията му не били нищо повече от игри, които неговата фантазия пълнела с мрачни кули и купища зли създания, а най-често от стрелите му страдали малките горски животни. След

дълго търчене в преследване на въображаемите си врагове, той бавно и неусетно открил много от тайните на гората и развил невероятен боен инстинкт. Няколко години по-късно се включил в защитата на източното крайбрежие. По-старите елфи били впечатлени от бързината, с която Глиндор поразявал вражеските лодки и кораби. Един от най-опитните стрелци, наречен Милетирн,

решил лично да го обучи в тънкостите на воюването от разстояние. Глиндор бързо усвоил преподаваните му техники и започнал да разработва свои. Така, лека-полека славата му тръгнала, първо между елфите, а по-късно и по цял Магландиум.

Когато войната на боговете се развихрила с пълна сила, Глиндор (тогава едва прехвърлил дванайсетото си десетилетие) събрал няколко свои приятели и заедно тръгнали да раздават правосъдие. Те били едни от първите, които отхвърлили традиционната неприязън на елфите към другите раси. Обиколили цял Магландиум,

минали дори отвъд Колосът, но скоро се завърнали, за да защитават родните си земи. След края на войната Глиндор разтурил отряда и започнал да обучава младите воители.

През втората година на светлият свод от втори век (112 г.), няколко племена гиганти се опитали да ограбят селата на елфите в северните части на Вечната гора. Глиндор се отличил за пореден път, като съвсем сам унищожил две вражески племена. Тогава бил почти триста годишен. Само 50 години по-късно той загадъчно изчезва и не се появява никога повече...

**Забележка!** Обикновено елфите не надминават петстотин години, така че е нормално да се приеме, че Глиндор отдавана е преминал в страната на Тримата повелители. Въпреки това, има доказани случаи на елфи на незначителна възраст, често надминали хиляда години, така че...

## Грут Каменният Юмрук

Много от легендите на гигантите разказват за непобедимия воин Грут, чиито юмруци могли да строшат и най-твърдата скала. Преувеличени или не, в тези митове името на Грут стои редом с тези на боговете. Хиляди истории се разказват за това как с няколко замаха си проправял път през гъстите гори или как къртел каменните склонове, за да направи пещери за домове на своите родственици. И тук възниква най-големият спор – всяко племе твърди, че Грут е принадлежал към техния род. Някой би се усъмнил, че този герой е съвсем измислен и никога не е съществувал, но в стари пергаменти, събрани в библиотеката на човешкия град Истрим, все още се пази историята за този невероятен боец (друг е въпросът, че малцина от гигантите в Магландиум могат да четат човешко писмо). Там е написано, че през втората година след Войната на боговете джуджетата започнали да копаят проход през високите, средни части на Колосът, за да улеснят превоза на метали от северните върхове до Железните планини.

Тогава някои гиганти все още живеели в пещери. Взривовите на джуджетата унищожили множество от пещерите и дори някои села в подножието на планината. Тогава от високите хребети слязъл страшен великан, който с няколко замаха на тежките си юмруци разбил надвисналите над прохода скали и затрупал стотици джуджета под тонове каменни късове. След това страшно отмъщение, малкото оцелели джуджета напуснали тези части на планината и никога вече не се върнали. Така бил запомнен Грут – гигантът, донесъл смърт за едни и спасение за други.

Въпреки героичното си дело, Грут е постигнат от нелепа смърт. Увлечен в своята мощ, той решил, че може да приключи с джуджетата веднъж завинаги и се натрапил в мините им. Там, обаче, бил посрещнат от отряд смели воители. В последвалата титанична схватка стоманеното острие надделяло над твърдите юмруци и така дошъл краят на страховития варварин.

**Забележка!**

Историята разказана тук е такава, каквато може да се намери в човешките библиотеки. Джуджетата имат своя версия на историята, която се различава дори в посочените дати от тази, описана от хората!

**Едно важно събитие!**

Деветнайсетия ден от лятото на Червената луна, третата година на тъмния покров от петнайсети век (19.09.1483 г.) – метеорит се забива в Пустинята, недалеч от домовете на гигантското племе на Гладките крака (част от голямото племе на Пустинните скорпиони). Метеоритът бива приет като вест от боговете и наистина се оказва така. Година по-късно в близкото село се ражда забележително гигантче, което всички приемат, че е преродения Грут, завърнал се отново за велики дела.

## Джо Боузьр

Този легендарен човек се е родил далеч на север, в земите на някогашния материк Хирперон. По време на младежките си скитосвания, той случайно попаднал в Магландиум, където изумил всички. Някои го нарекли „лелящият човек”, поради способността му да се придвижва много по-бързо, отколкото всеки друг би могъл. Срещали се различни версии за причината. Според суеверните той бил демон в човешки облик, но по-разпространеното мнение било, че използва магия (което той категорично отричал). Малцина по онова време са успели да разберат как Джо постига бързината си – чрез умело координиране на движението на всички части на краката – бедрата, глезените, стъпалата, дори върховете на пръстите. Постепенно той доразвил уменията си до абсолютен контрол над цялото тяло. Тогава създал собствена школа, но не всеки е можел да се обучава поради високите изисквания. По-

елементарните техники били достъпни за всички ученици, докато най-висшите умения били само за избрани.

Школата на Джо Боузьр не траела дълго. Около една година преди смъртта си и малко след началото на Войната той сам изгонил учениците си – всеки да се оправя както може. Оттогава техниките му постепенно биват забравени. Сега, над 17 века по-късно, са запомнени не повече от една трета от тях. Най-силните умения, като „Лъвски скок”, „Свръх-устрем” и ненадминатото „Покорно тяло”, са запазена марка на професионалните школи за акробати, убийци, бойци и стрелци. Но както преди, единици са онези, които успяват да достигнат такъв връх в координацията на тялото си. Едно е сигурно – че името Джо Боузьр още дълго ще бъде помнено и възхвалявано сред хората на Магландиум.

## Соба Некромантът

Некромантът Соба е сред първите поклонници на Ахра-Ман. Предполага се, че първоначално е бил човешки магьосник, но след като вече е преминал няколко прераждания, е много трудно да се определи истинската му расова принадлежност. Още в

древни времена, той се подложил на страшен и мистичен ритуал, при който е обрекъл душата си в служба на Ахра-Ман, а в замяна придобил особена форма на безсмъртие. След смъртта му, по волята на злия бог, неговата душа остава на земята и се вселява в друго

същество, след това – в друг и т.н. като измества чуждото съзнание и поема пълен контрол над тялото, включително и възможността да го преобразява. По този начин Соба си осигурява безсмъртие, почти като боговете. Целта му е да намери пътя към тъмницата, където е заточен злия бог и да го освободи. За да постигне това, Соба се нуждае от Думите на тъмнината – същите, с които Кали навремето е създала Ахра-Ман, използвайки парче от Орим. Четири века след края на Войната на боговете Соба тръгва из Титания, за да ги намери.

За разлика от повечето некроманти, Соба не се задоволява само с властта над скелети, зомбита, вампири и друга мъртва папlach.

Неговите амбиции и коварен ум го издигат до най-височайшия служител на Ахра-Ман. Най-съкровено му желание е да види как всички раси и народи по земята се прекланят пред неговата власт и мощ, и му се вричат в безпрекословна служба. Мощта му е изключителна и малцина са тези, които биха дръзнали да се изправят срещу него. Въпреки това досега е убиван тринайсет пъти и всеки път той се е завръщал по-силен и опасен от преди. Никой не знае какъв е новият му образ, но висшите служители на различни богове са непоколебими, че близо едно хилядолетие по-късно, след тринайсетото си преселване в друго тяло, той е установил със сигурност къде може да узнае думите и се е насочил натам...

## Горунар

Странен и тайнствен войн. Винаги държи лицето си грижливо прикрито. Поглеждайки го отстрани, повечето биха го помислили за добре развит човек, но той всъщност е плод на смесване на кръвта на две раси – баща гигант и майка елф. Самата мисъл е ерес за всеки елф, но е истина. За ужас на елфите, Горунар притежава най-добрите качества на двете раси, силата му не отстъпва на тази на никой гигант, а бързината и ловкостта му са наследството, което е получил от майка си.

Израснал сред гигантите, той се завръща в гората на елфите, за да се бие на тяхна страна именно срещу племената на Планинските орли. При военен инцидент, за да защити принципите си, се налага да избие цял отряд елфи, включително и водачът-магьосник, след което вече не можел да се върне във Вечната гора. Сега си изкарва прехраната като наемен пазител. Търсен е от най-големите богаташи, поради доказаната си лоялност и ненадминати фехтовални умения.

## Организации

*Тук ще научите кои са най-значимите сдружения в Магландиум. Освен тях има множество по-малки, на местно ниво (в някой град или област), които няма да описваме, тъй като не биха ни стигнали страниците.*

### **ВНИМАНИЕ!**

*Тук ще намерите базова информация за едни от най-влиятелните и известни организации. Тъй като отделни части от този раздел са сравнително информативни, ще бъде най-добре засега вашия Разказвач да ви посвети в тайните на някоя гилдия, когато това се наложи.*

## Гилдия „Синовете на Глиндор”

### Общи сведения

Идеята за създаването на „Синовете на Глиндор” принадлежи на три елфа, внуци на Глиндор – братята Елиадор и Ривилн, и тяхната братовчедка Клейфидел. И тримата били на преклонна възраст и не желаели техниките и уменията, които великия им родственик е разработил, да умрат с тях. Годината е осмата от Вечния покой от десети век (998 г.). И тримата били членове от „Бойците на светлината”. Няколко човеци и елфи приемат с радост възможността да се учат при тях.

Израстването на тази малка дружина в толкова влиятелна гилдия започва след края на войната с гущероидите. Много от хората живо се интересуват от възможността да се бият ефективно от разстояние, без да е нужно да товарят мозъка си с трудни и объркващи магии. Желанието им било разбираемо поради завършилата наскоро война. Освен това, въпреки изминалото хилядолетие, още имало спомени за помощта, която Глиндор оказал на човеците, противно на разбиранията на своята раса. Затова учението му бързо се разпространило, предимно в северните човешки територии.

От началото на петнайсети век „Синовете на Глиндор” разполага с четиринадесет представителства – пет в Западния съюз, две в Централния, две в Източния, три във Вечната гора и две в два неутрални човешки града. Въпреки че името на организацията започва със „синове”, в нея се приемат и жени, ако се справят с нужните тестове (да не забравяме участието на Клейфидел в създаването ѝ).

### Структура

Структурата на гилдията е в две нива – локално (във всяко отделно представителство) и общо (между всички представителства). Всяко от тях има йерархична структура. Изкачването по стълбицата става само според

заслуги. Който свърши повече работа и докаже, че е достоен, той бива повишаван, независимо какъв е и от колко време е в организацията.

В локалното ниво (в едно представителство) се различават четири основни степени – служител, носител, съветник и командир, като първите две поста са предимно изпълнителни, а последните две – предимно ръководни.

Общото ниво има две степени – Съветът на командващите и Великият съвет. Първият се провежда периодично и цели основно да следи дейността на гилдията. В него участват само командирите. Великият съвет се свиква при спешни ситуации, когато трябва да бъдат взети решения, касаещи цялата гилдия. На него присъстват всички командири, съветници и най-отличените носители.

### Правилник

Гилдията пази спокойствието в Магландиум. Тя не е създадена, за да прави добри дела, а за да предотвратява лошите. Членове ѝ са свободни да участват във всяка друга организация, стига тя да не е свързана със злия бог Арха-Ман. Не са длъжни да се отзовават на молби за помощ, освен ако не са отправени от друг член или съюзник на гилдията. Най-важното изискване към „синовете” е да бъдат отговорни – когато се захванат с нещо, да го завършват, а бъдат ли привикани да се бият за каузата на гилдията, да бъдат храбри и непоколебими.

Иначе, в зависимост от мястото си в йерархията, всеки член се ползва с различни задължения и привилегии. Ясно си личи, че висшите постове са свързани с малко повече права и много повече отговорности.

### Заслуги и награди

Гилдията има особена политика относно наградите и поощренията, които раздава.

Първото и основно правило е: само командир може да дава награда. Дали става въпрос за медал, пари или други предмети, последното решение за присъждането им се дава от командира на представителството.

Оттам нататък следва строг правилник, който регламентира за какво каква награда се получава. Списъкът е дълъг и в него са предвидени почти всички възможни прояви, заслужаващи поощрение. Награди се дават за добре свършена поръчка на гилдията. Освен тях, героят може да бъде взет за помощник от някой висш член, което само по себе си е голяма награда. Може да изглежда странно, но никога не се дават награди за дела, свършени за външно лице, независимо от неговия ранг и слава. Гилдията дава награди само за дейности, свързани с нейните интереси.

### Обучение

Ако знаете кой е Глиндор, сигурно ви е ясно, че всички членове на гилдията са майстори-стрелци. Тяхната раса, възраст и пол са без особено значение, стига да покажат, че са достойни да участват в нея (*преди да кандидатстват трябва да са достигнали майсторската 12-та степен в умението Стрелец*). Около девет десети от тях са хора и елфи, мъже на средна възраст (*средна за*

*съответната раса*). Всички те са обвързали живота си със своя лък и уменията, които се преподават са за битка от разстояние.

Разделят се на две нива: базови и напреднали.

Сред базовите техники има някои, които се усвояват само в гилдията, но в по-голямата си част те включват всички широко разпространени стрелкови умения, както и няколко, свързани с името на Джо Боузър. Могат да бъдат научени от всички.

Напредналите техники са разработени от най-ловките членове на гилдията, както и от самият Глиндор. Служителите нямат достъп до тях (само Носителите и по-висшите членове).

### Предмети и екипировка

Предметите също са разделени в две групи. Базовите предмети са такива, които могат да бъдат намерени почти по всички пазари – всякакви лъкове и стрели. Разликата е, че произведените в гилдията са с гарантирано качество и много по-усъвършенствани.

Специалните предмети са различни, в повечето от тях е вплетена магия. Не всеки може да получи такива предмети. Те се дават само при високи заслуги или струват баснословни суми.

## Секта „Орден на Нечестивият”

### Общи сведения

Храмът на Ордена е много стара сграда и в днешно време никой няма представа за какво е била използвана. Тя дълго била празна, докато през шестата година на четиринаisetия Светъл свод (1316 г.), един скитник случайно попаднал на нея. Там му се явил Еврез-Зул и го омаял с приказки за могъщество и власт. Той дарил скитника с невероятно обаяние. Така бил създаден „Орден на Нечестивият”. Мнозина постъпили в него от любопитство или примамени от обещанията. Еврез-Зул научил най-преданите как да изградят стабилна

организация, а за неин център посочил храма. Оттогава структурата на Ордена се е запазила, а броят на членовете непрекъснато нараства. Населяващите храма са приблизително две стотици, като по-голямата част са низши жреци. Иначе, общия брой на сектантите е над хиляда. Единствената религия е култът към Нечестивият неговия верен слуга Еврез-Зул.

### Структура

Структурата на Ордена е забулена в мистерия. В него могат да постъпват същества от всякаква раса и пол, стига да са предани на



Злото. Управлението е строго йерархично. В общата организация на Ордена могат да се разграничат пет нива. Първото се състои от най-низшите жреци. Те нямат права и трябва винаги да се прекланят на онези над тях. Второто ниво е заето от няколко групи жреци, които организират и определят дейността на подчинените си. Всяка от тези групи има власт над определен район от човешките земи и не може да се меси в работата на останалите. Третото ниво е основното управленско ниво. Най-важната част от него е Тъмният събор – постоянен съвет от най-опитните и мъдри служители. Неговите председатели са Върховният жрец и Върховната жрица, които са върха в материалното управление на Ордена. Над тях стои Еврез-Зул, който служи като връзка между служителите и Ахра-Ман.

### **Правилник**

Правилникът на Ордена е много строг. Култът към Арха-Ман е най-важната цел за членовете му и те никога не бива да забравят това. Редът се поддържа с открити заплахи, които преминават в действия, ако неверникът не се поправи навреме. Омразата, страхът и надменността са водещите емоции, от които силата на Еврез-Зул нараства все повече.

Когато се налага някой по-висш пост да бъде зает от ново лице, всички кандидати се подлагат на сложни тестове. Само най-достойният получава мястото. Обикновено това предизвиква недоволство сред конкурентите му, но не задълго...

### **Заслуги, награди и наказания (особено наказания)**

Поощренията в Ордена се раздават по лично усмотрение или по общо решение на висшите служители. Страхът не е единственото оръжие, с което те си служат. Добре свършената работа ги впечатлява силно и

независимо от общото отношение към по-нисшите постове, заслужилият член винаги получава висока награда, съпроводена с пожелание да продължава така и занапред.

От друга страна, всяко провинение се наказва жестоко. Понякога жертвите предпочитат да умрат само при мисълта за това какво им се случва или ще им се случи.

### **Обучение**

На първо място е религиозното учение, изразяващо се в проповеди и ритуали. Някои целят само промиване на мозъците на вярващите, но друга част изискват една или няколко жертви, като най-често се пролива човешка кръв (колкото по-млада, толкова по-добре). Основите на религиозното учение са разкрити в „Книгата на служителя” – няколко нейни копия могат да се намерят в библиотеките на храма.

Ордена има голям набор от умения и магии, които не могат да бъдат научени другаде. Някои са толкова могъщи, че дори онези, които ги владеят, се страхуват да ги използват. Логично, тези знания са недостъпни за низшите служители, защото неподходящото им използване може да има катастрофални резултати.

### **Предмети и екипировка**

Предметите, които членовете на Ордена могат да получат не са много, но в повечето случаи са изключително полезни и могъщи. В храма се намира една от най-добрите алхимически лаборатории в целия континент. Някои рецепти са толкова тайни, че се правят от няколко човека, като всеки от тях знае само определени съставки и слага само тях, без да разбере какво добавят останалите. Пълните текстове на рецептите са познати на малцина от най-висшите служители.

## Съдружие „Защитниците на гората”

### Общи сведения

„Защитниците на гората” са помощниците на Великото дърво – горския бог на Магландиум. Самият бог ги избира и единствено той ги напътства („командва” е съвсем неправилна дума и е несъвместима с философията на Дървото – то никога не заповядва). Всички представители на съдружието са хора, предимно от Западният съюз, защото Чудната гора се намира в него. Остава загадка защо дървото е избрало да расте именно там, вместо във Вечната гора, например, където би получило много по-добра защита и повече последователи.

### Структура

Няма такава. Всички са равни. Всеки може да бъде Защитник, стига Великото дърво да го обяви за такъв, което не става много лесно. Въпреки това, организацията е сплотена и стане ли веднъж Защитник, героят може да разчита на помощта на всички останали членове. Няма представителства. Ако трябва да се състои някакъв събор, Великото дърво ще привика всички защитници при себе си.

Всеки Защитник може да получи подслон при друг Защитник или в Чудната гора (но не бива да злоупотребява с това). Освен това, след няколко контакта с Великото дърво и останалите Защитници, новият член се научава да ги усеща, когато са наблизо и дори може да определи чувствата им (т.е. изгражда се нещо като телепатична мрежа между всички Защитници и Дървото).

### Правилник

Тъй като структурата не е йерархична, всички членове следват еднакви правила, свързани с опазването на горските растения и животни, както и с разбирателство помежду си.

### Заслуги и награди

Ако Защитникът е извършил нещо много важно и героично, той може да бъде награден от Великото дърво, като наградите никога не са материални. Най-често дървото се отблагодарява като научи героя на нещо или повишава общото му познание за живота (*героят напредва в своя Опыт или научава ново Умение*).

### Обучение

Гората е място с особено значение за друиди и горяни. Затова уменията и магиите които Великото Дърво знае са използвани предимно за такива герои. Това не значи, че другите не могат да ги научат, но в техните ръце тези умения ще са много по-неефективни.

### Предмети и екипировка

Както казахме, дървото не раздава материални награди. Но за сметка на това е научило много от защитниците как да правят амулети, да подобряват качествата на различни предмети и други полезни неща. Дори и някой да не знае как става това, неговите другари са винаги готови да сътворят предмета, който му е нужен. По негласно правило, никой защитник не се отплаща на свой съмишленик с пари. Услугата е доброволна или се заплаща с друга услуга.



## Монасите на Салфейс

### Общи сведения

Салфейс е богът на войната и най-страшният боец, живял в Титания. При все това получава всеобщо признание едва след края на земния си живот. Неговите най-верни приятели сред смъртните построяват първия манастир в негова чест. Интересът към преподаваните бойни техники бързо нараснал и скоро броя на манастирите се увеличил. Самият бог наставлява най-верните монаси.

### Структура

В организацията на монасите има отделни йерархични нива, но никой външен човек не знае как точно са структурирани. Единственото сигурно е, че всеки манастир има свой водач, наричан „учителят”. Всички учители от своя страна говорят за „Великият Учител”, който е един за цял Магландиум. Властта на Великият Учител не се оспорва от никого, а легендите за мистичните му умения могат да съперничат по чудатост само с тези, за боговете. Как точно се избира, или става Велик Учител не е известно. В момента великият учител е човекът Корнелиан, който заема поста от пет десетилетия. Предполагамата му възраст е далеч над пределната за човешката раса. Местоположението му също е забулено в тайнственост, тъй като той не живее в нито един от големите манастири. Вероятно прекарва дните си в медитация по върховете на Колосът, където се счита, че е построен и един от най-древните манастири на Салфейс. Точното място на манастира е неизвестно, което поставя под съмнение самото му съществуване.

Веднъж напуснали който и да било манастир, бойците нямат право да разкриват дори и най-малка информация за онова, което се случва зад стените му. Ако нарушат този си обет, те рискуват жестоко наказание от

Салфейс, или по-скоро от най-висшите му последователи. Не е известно как монасите следят всичките си членове, напуснали манастирите, но е факт, че никой не е посмял да наруши тайната на тяхното общество.

### Правилник

Правилникът на монасите, касае най-вече поведението им в самия манастир. Единственото правило за „външния свят” е мълчанието относно информация за тайнственото им общество.

Докато са в манастира, монасите са под желязна дисциплина. Денят им е строго разпределен до последната минута. Послушниците трябва да преминат серия от тестове, за да получат правото да станат монаси. След това биват посветени в тайния кодекс на монасите-бойци и обричат живота си в служба на Салфейс и борба с неправдите. Какво точно е определението за „неправди” според кодекса на монасите не е известно, но те все по-често се намесват в политиката на различни човешки градове.

Друга важна част от правилника на монасите, която е общоизвестна, е задължението им за безпрекословно подчинение към по-висшестоящите. Счита се, че висшестоящите не могат да грешат в своята преценка и избор на действие.

### Заслуги и награди

Няма материални награди за заслуги към бога. Всичко, което верните на ордена монаси получават е морални поощрения и издигане в структурата на манастира. Най-високата чест за обикновения монах е да бъде провъзгласен за Наследник – това са висши жреци на бога, които се счита, че могат да осъществят пряк контакт с него. Има и други случаи, в които самият Салфейс се явява пред заслужилите, но

това не става регламентирано, а само в изключителни случаи.

### **Обучение**

Много от послушниците постъпват в манастира, само за да се обучат в бойното изкуство на монасите. Обучението е сурово. Обикновено, за да се достигне желаното майсторство са нужни години.

Монасите на Салфейс са ненадминати в уменията да се бият с голи ръце, но се набляга и на обучението им с най-различни оръжия. Ала славата им продължава да се свързва най-вече с невъоръжения бой, тъй като там уменията им наистина са уникални и трудно могат да се намерят други, които да са им равни, докато в боравенето с оръжия могат да се видят много майстори.

Самата система на обучението им е

пазена в тайна, а до последните й етапи могат да достигнат само далите обет за служба на бога. Мнозина са напуснали преди да достигнат това ниво и въпреки отличните си умения не биха имали шанс при директен сблъсък с напълно изграден Майстор.

### **Предмети и екипировка**

Няма специална екипировка и предмети. Монасите се опитват да живеят скромно и да не са зависими от нищо (именно затова е и предпочитанието към невъоръжения бой пред майсторството с оръжия) и затова не разполагат с повече от необходимото им за оцеляване. Ако монах се отправи в странство, той взима със себе си само най-необходимото. Пътува пеш, тъй като високата цена на конете би нарушила скромното му съществуване.

## **Сестрите на любовта**

### **Общи сведения**

Началото на тази организация било поставено от самата богиня Алфанна, още по времето, когато Самариан й показвал света. Станало й жал като видяла, че някои същества били измъчвани от различни болести, недъзи и съпътстващите ги тъга и неприязън. Затова решила да научи някои от смъртните как да се справят с подобни проблеми. Едновременно с това нейните последователки (само жени са, но организацията не е феминистка) проповядват, че между всички трябва да съществува разбирателство и любов. Някой би казал, че това са сладникави, сантиментални идеи, родени в наивния разсъдък на една лековерна богиня и... рискува да се запознае с гнева й, така че по-добре да отбягва подобни мисли. От друга страна, именно тази философия спасява мнозина по време на най-страшните конфликти. Затова „Сестрите на любовта” все още е сред най-уважаваните организации, запазила стабилни позиции си дори след Войната на боговете.

### **Структура**

Предвид дългата история на организацията и огромните територии, из които са се разхождали нейните представителки (цяла Антила ги е познавала), структурата й е претърпяла редица изменения, както в глобално отношение, така и на отделни места. Въпреки че сред сестрите има по-нисши и по-висши, се е оказало, че твърдата йерархична структура е крайно неудачна.

### **Правилник**

Правилникът изключва възможността в организацията да бъдат приети мъже. Друго основно правило е подчинението към висшестоящите сестри и неоспорване на мнението им. Също така, основната цел на сестрите е да помагат на нуждаещите се и това е стриктно спазвано от тях. Никоя не би изоставила нуждаещ се в беда. Няма конкретна информация за техния правилник.

### **Заслуги и награди**

Организацията не разчита на материални награди. Доколкото е известно, израстването в йерархията става чрез доказване с дела, които водят до директно благоволение от страна на богинята. Ако Алфанна е удовлетворена от своите послушнички, тя проявява своя знак. Висшите служителки винаги узнават за благоволението и съобщават новината за повишение на съответната сестра.

### **Обучение**

Това което се знае е, че трае от две до пет години, през които послушничката е под прякото наблюдение на своята учителка. Възрастта на начинаещите е не повече от десет години, тъй като с напредване на възрастта се намалява способността им да развият лековитите сили в себе си. Обучението се провежда в дълбока изолация, в непосредствена близост до природата. Една сестра обучава до пет послушнички

едновременно. Ако някоя от тях завърши своя курс и стане сестра преди другите, тя може да бъде заменена с нова ученичка. Какво обхваща самият курс не е общоизвестно.

### **Предмети и екипировка**

Сестрите на любовта нямат нужда от специална екипировка, за да изпълняват своята мисия. Те са скромно облечени в удобни, дълги роби от мека материя. Никога не носят оръжия. Това не ги прави напълно беззащитни. Имат силна аура, която ги предпазва от посегателства, а също прави околните склонни да им помагат.

Понякога носят и подаряват малки амулети, с вплетени защитни заклинания. Силата на подобни предмети не е голяма, но в определени случаи могат да бъдат много полезни на своите притежатели.

## **Братството на източните магьосници**

### **Общи сведения**

Въпреки че официално Братството на източните магьосници съществува от седмата година на благотворната топлина от единайсети век (1027 г.), реалната му история започва преди три хилядолетия, още когато древните магове издигнали град Ал-Тирим-Оминор. Още тогава възникнала нужда от стабилна организация, която да пази, съхранява и развива всички знания и постижения в науката и мистичните изкуства. Не е известно как точно се е наричала, знае се само, че е създадена от същите Земни магьосници, изградили самия град. Така днешните Източни магьосници се явяват наследници на онези. Броят им не е голям. Въпреки, че е една от най-могъщите организации на континента, нейните членове не са повече от хиляда, което опровергава всеобщата заблуда, че всеки магьосник от

Източния съюз участва в Братството. Разбира се, всеки магьосник познава членовете му и желае да бъде част от него, но само умението да прави вълшебства не е достатъчно, за да бъде приет.

### **Структура**

Организацията е изградена на йерархични нива, но по-низшите не са подчинени на по-висшите, а просто имат по-малко права. Всъщност, тук никой не е подчинен на никого. За да получи по-висок ранг, магьосникът трябва да вложи своите знания, ентузиазъм и усилия в изследване, разработване и разгадаване на магически и научни писания и дейности. Издигат се онези, които са най-усърдни и имат най-голям принос за напредъка в своята област. Така по-високият ранг им дава достъп до нови знания (книги или изобретения), повечето от които са

предвидливо засекретени от очите на неопитните магьосници. Много от тези знания могат да станат опасни, ако попаднат в неподходящи ръце или неподходящи мозъци. Затова управата на Братството внимателно следи дейностите на всеки член.

Някой би попитал: защо само „братя”, няма ли и „сестри”? Отговорът на този въпрос е: донякъде. Реално в организацията има цяло подразделение, чиито членове са единствено жени, около 40 на брой. Целта на тази малка общност, обаче, се крие в тайна и реално повече от половината магьосници в Братството (да не говорим за онези извън него) не знаят какво вършат тези жени. Те самите не странят от останалите си колеги, но говорят за своята работа само пред избрани лица.

### **Правилник**

Както се разбира в братството не властват твърди закони. Съответно, в правилника не са описани никакви задължения на отделните членове, а само са наложени ограничения какво не бива да вършат, съобразно техния ранг. Също така, никъде не пише какви са основните цели на организацията, защото те са много и трудно могат да се разграничат. Те са изследователски, научни и магически, но членовете са си поставили и някои по-странни задачи като пазенето на спокойствието и равновесието на континента. Те са добре запознати с теологията и знаят много подробности за всеки бог.

### **Заслуги и награди**

Официално, такива неща в Братството няма. Желанието е да не се разграничават на „заслужил” и „незаслужил”, защото това може да доведе до завист и нежелани раздори. Поначало, за да влезе в организацията, кандидатът за неин член отдавна трябва да е доказал своите умения, знания и желание да поеме тежката отговорност на висш магьосник. В много случаи, веднъж попаднал в

организацията, новият член коренно променя своя начин на живот. Контактите му са много по-малко, а мисълта му се канализира само в една посока – това, с което се е захванал да работи. Успее ли да постигне това, магьосникът вече е заслужил правото да се нарече Висш Източен Магьосник.

### **Обучение**

Една много разпространена заблуда гласи, че всички училища в Източният съюз са съградени и управлявани от Братството. Това е абсолютно невярно, тъй като организацията отрича понятието „общочовешко” знание. Всеки член на Братството се обучава самостоятелно, според своите възможности и потенциал. Никой не се опитва да налее насила знанията си в главата на свой колега. А когато стане въпрос за общо знание, тогава се има предвид всички малки работни групи, които са създадени на всякакви нива в организацията. В тях няколко магьосника с общи цели и желания работят заедно и споделят помежду си всичко, което са открили. Но това също не може да се нарече „обучение”, а е събеседване между равнопоставени по мъдрост и интелект колеги.

### **Предмети и екипировка**

Братството има множество външни сътрудници, повечето от които са опитни ковачи, изобретатели, фермери и други. Когато някой магьосник стигне до идея за създаване на някакъв предмет, той се консултира с тези външни хора и им възлага задачата да изработят каквото му е нужно. Почти никой от тези предмети не се ползва масово. Те са много могъщи и скъпо струващи артефакти. Когато някой външен се нуждае от нещо такова, той може да го поръчва в някое от представителствата на Братството. След няколко дена ще получи отговор, който да потвърди или отхвърли молбата му. Братството внимателно следи какво и на кого дава, дори когато става въпрос за неговите собствени

членове. Всяко съмнение, че даден предмет не се използва правилно може да доведе куп неприятности на собственика му. Що се отнася

до екипировката, организацията винаги се стреми да осигури всичко необходимо за безпроблемна работа на своите членове.



# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Тук слагаме край на тази книга за света. Това не значи, че няма какво още да се каже. Ще следват още книги, разкази и съобщения, с които ще ви уведомяваме къде, кога, какво, как и защо се случва из необятните простори на планетата Титания. Ала на тези думи времето ще им дойде по-късно. Надяваме се, че дотук сме били полезни.

